

OPRESSÃO

The word "OPRESSÃO" is rendered in a large, bold, serif typeface with a three-dimensional, embossed appearance. It is centered horizontally and framed by two symmetrical, ornate horizontal flourishes. Each flourish features a central fleur-de-lis motif and is filled with intricate, swirling scrollwork. The entire composition is set against a dark, moody background of swirling, smoke-like or cloud-like patterns in shades of brown and black.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design



OPRESSÃO



Desenvolvimento de Ilustração

Vinicius David Pazian (Catatau)

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título
de bacharelado em Design Gráfico, sob a orientação do Professor
Dr. Dorival Rossi.

Bauru
2023

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que fizeram parte de toda minha jornada como artista.

Agradeço ao meu orientador Dorival Rossi, por ter dado todo suporte que precisei para conseguir finalizar esse projeto.

Agradeço ao Leonardo Alvarez, coorientador, professor e amigo por me ouvir e sempre dar o suporte necessário para a finalização desse projeto.

Agradeço a banca convidada, Cindy Avelino e Vinicius Posteraro, em especial a Cindy que, com poucas palavras, me encaminhou muito melhor para minha formação profissional.

Agradeço a todos meus amigos, por sempre estarem comigo quando precisei.

Agradeço a UNESP e tudo que ela proporcionou para mim.

Agradeço meu Amor e companheira Amanda Pilotto por estar comigo em todo o processo e me dar o suporte necessário para realizar esse projeto.

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto a todos nós que produzimos as riquezas deste mundo, a luta de classes e o fim da desigualdade social.

SUMÁRIO

1. Introdução- 4

2. Metodologia- 5

2.1. Pesquisa de Referência

2.2. Brainstorming

2.3. Thumbnails para inspiração

2.4. Materializando o Mundo Criado

2.5. Pesquisa de Referência II

2.5.1. Formato

2.5.2. Estética

2.5.3. Temática

2.6. Concept Art

2.7. Thumbnails

2.8. Refinamento

2.9. Revisão

2.10. Conclusão

3. Projeto- 6

4. Resultado- 14

5. Considerações finais- 16

RESUMO

Opressão é um projeto de ilustração, design concept art e narrativa com o objetivo de representar visualmente uma imagem narrativa e relatando como foi o processo de desenvolvimento e pesquisa.

Palavra chave: Ilustração, design, concept art, storytelling,

ABSTRACT

Oppression is an illustration, concept art design, and narrative project to visually represent a narrative image and report the development and research process.

Keywords: Illustration, design, concept art, storytelling, visual development



1. INTRODUÇÃO

Este relatório descreve o processo de criação de uma Ilustração narrativa, usada para iniciar um processo de criação de mundo (worldbuilding). O projeto em si toma forma para estabelecer muitos de meus anseios e buscas pessoais como artista e contador de história, feito para alcançar gostos pessoais, posição política e necessidade de me desafiar.

Depois de muitos anos estudando e trabalhando com ilustração e concept art voltado para cenários, ambientes e objetos resolvi neste projeto me testar e trazer personagens e um aspecto político.

Observando e analisando a realidade, minhas referências, minhas leituras e meus ideais, cheguei a conclusão que precisava criar uma fantasia no qual o mundo está em um processo revolucionário, contra a classe dominante. Decidi começar com a pré-revolução e estabelecer logo de início quem antagoniza e oprime os revolucionários, por isso dei o nome deste projeto e da primeira ilustração de opressão.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste projeto inicialmente precisei definir algumas etapas para alcançar o resultado final:

1. Pesquisa de referências: Neste estágio, procurei por obras, artes e projetos que eu pudesse me inspirar e começar a materializar mais ideias. Não estabeleci nenhuma regra, somente selecionei imagens que satisfizessem meu gosto pessoal e conseguissem ajudar no entendimento do que busco visualmente para o projeto.

2. Brainstorming: Durante essa etapa, escrevi em um papel todas minhas ideias, inspirações, sentimentos e palavras que fazem parte do meu repertório cultural, visualizando melhor o que poderia usar para o projeto e o que não iria usar.

3. Thumbnails para inspiração: Esbocei e pintei pequenas cenas que estabeleceram um vislumbre do que poderia ser o resultado final do projeto.

4. Materializando o mundo criado: Com a parte de brainstorming já feita e thumbnails, tirei proveito delas para estabelecer melhor a história e narrativa do projeto.

5. Pesquisa de referências II: Uma segunda pesquisa de referências foi essencial depois de materializar melhor o projeto. Com uma ideia mais refinada do que poderia fazer, construí um quadro de referências com objetivos mais claro, dividido em três partes:

5.1. Formato: Estabeleci qual o produto, ilustração de livro, storyboard, concept art, key art, ilustração promocionais, splash arts. Para que eu pudesse usar de referência outros projetos no mesmo formato que queria desenvolver para meu produto. Assim pude definir um uso prático dentro de uma produção de entretenimento;

5.2. Estética: Nessa parte, procurei por referências de resultados de pintura, composição, luz/cor que gostaria de alcançar;

5.3. Temática: Aqui as referências encontradas são todas fotos e imagens tiradas do mundo real, rostos de pessoas, roupas, arquitetura, tudo com relação ao tema que escolhi para o projeto.

6. Concept Art: Produzi desenhos e pequenas pinturas para desenvolver visualmente e definir como seriam os personagens, a geografia, as cores, a arquitetura entre outras coisas.

7. Thumbnails: Vários esboços para definir possíveis cenas para o produto final, podendo, assim, escolher o que mais se encaixasse no projeto.

8. Refinamento: Comecei a desenhar e a trabalhar com detalhes na cena que escolhi a partir das thumbnails, depois passei a estabelecer uma escala de cinza, luz e cor.

9. Revisão: Como o produto final é mais trabalhoso, foi necessário um processo de pintar e sempre revisar o que estava sendo feito, para que eu pudesse direcionar meus próprios pareceres e ir concluindo a peça.

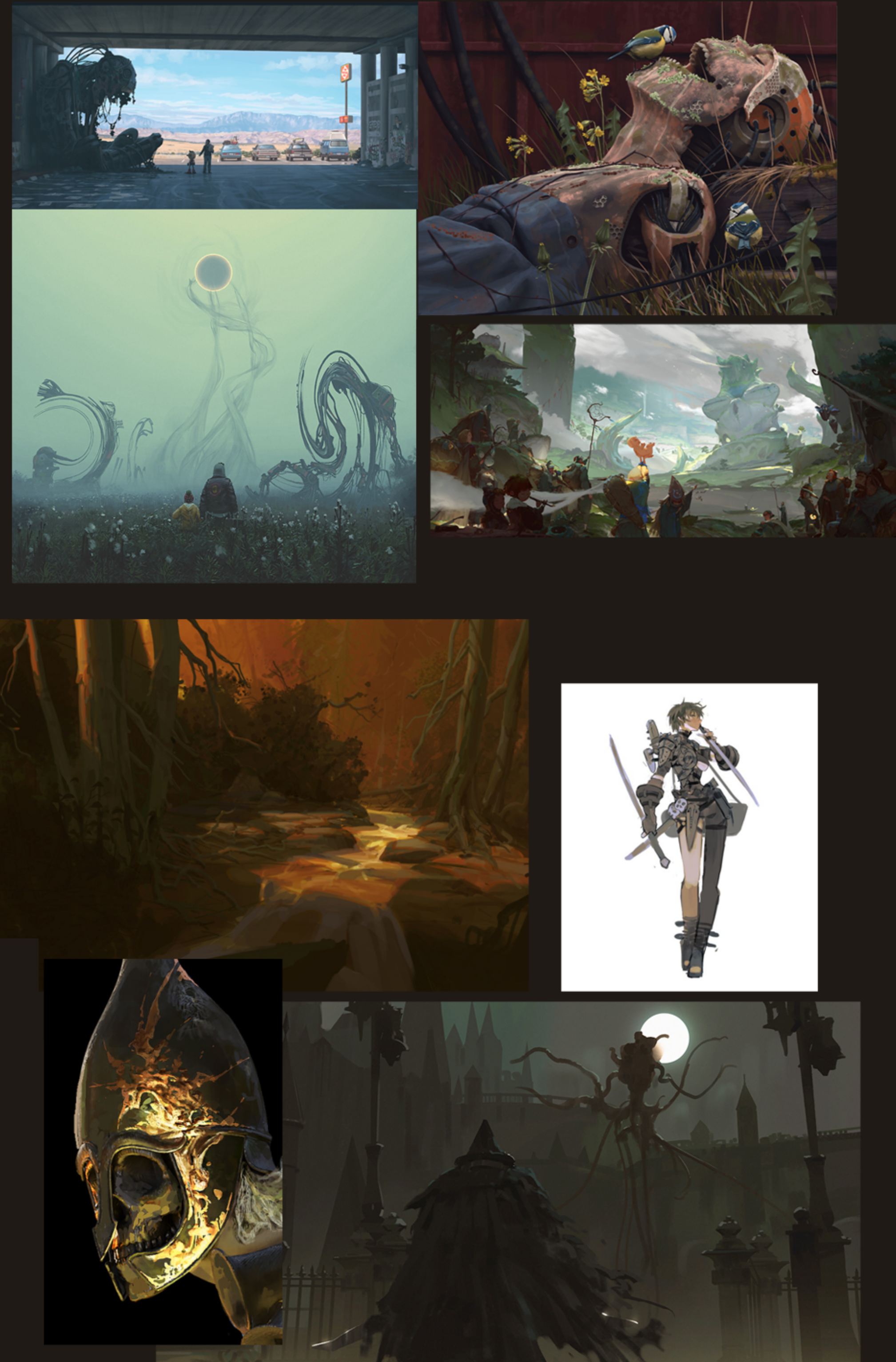
10. Conclusão: Aqui o projeto está concluído e pronto para ser exposto.



3. PROJETO

O projeto se iniciou com a criação de um painel com algumas referências visuais de obras e artistas que me inspiram. Estabeleci poucas imagens para que eu pudesse ter uma direção mais abrangente, pois logo no início não tinha uma ideia concreta do que gostaria de fazer. Adicionei algumas imagens de Tales From The Loop, de Simon Stålenhag, e mais algumas de artistas que desconheço, mas que gosto muito da direção da arte para o projeto.

Em seguida, para materializar melhor o projeto, comecei a listar em forma de palavras, sentimentos, obras, ideias, política, etc. Esse processo foi um brainstorm de palavras capazes de contextualizar melhor o projeto e que pudessem indicar o caminho que pretendia seguir com as artes e produtos finais. Junto a isso comecei a definir com três thumbnails, como poderia ficar o projeto. Apliquei algumas cores base e fiz uso de outras imagens (fotos e ilustrações) para tornar o processo mais rápido e focado na ideia geral. Ficou assim:



- Elden Ring
- Senhor dos Aneis
- Doutorado
- Preto
- Melancólico

- Fantasia
- Opressão
- Revolução ??

- Coletivo
- Tales From The Loop

- World building

- Vermelho

- Magia

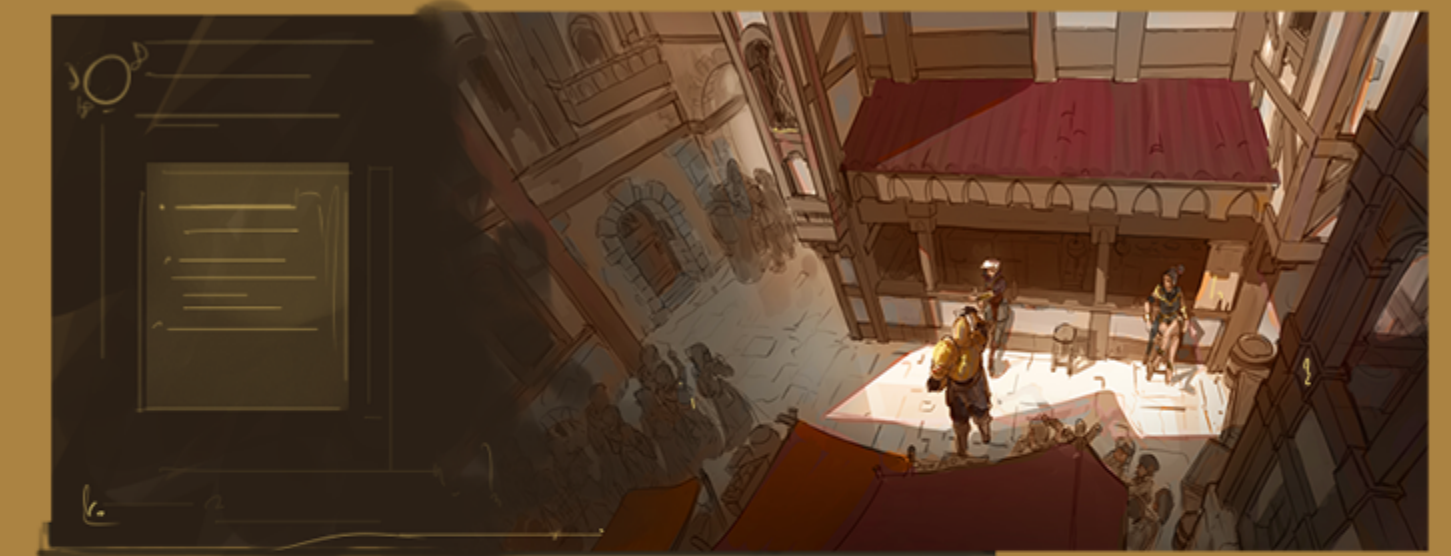
- Limites

- Bizantino
- Design - Arq - Roupas
- Anime
- Japão
- Estereótipos Cotidianos
- Lo trabalhadores?

- Zelda

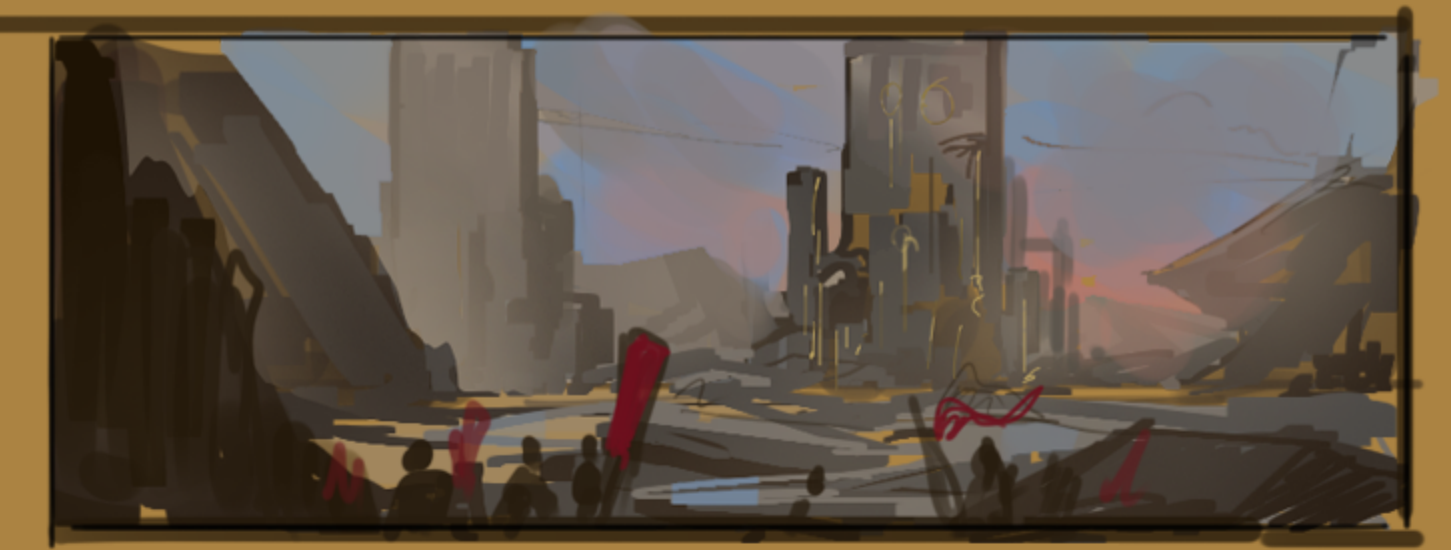
- Cenário

- Design



• Solidão
contemplação

• Circulo
• Level design



Esse processo me ajudou a visualizar o que eu poderia fazer: construir um mundo fantasioso de temática medieval, onde uma revolução está prestes a começar, uma revolução contra a classe dominante, contra a classe burguesa.

Para definir quem são as classes dominantes e oprimidas, resolvi fazer uma breve pesquisa sobre povos antigos. Decidi que cada classe seria representada por um povo e cultura que eu pudesse adaptar para se encaixar nessa fantasia.

Primeiro, pesquisei sobre quem poderia ser a classe operária, explorada. Comecei pesquisando por roupas e vestimentas. Me deparei com isso:



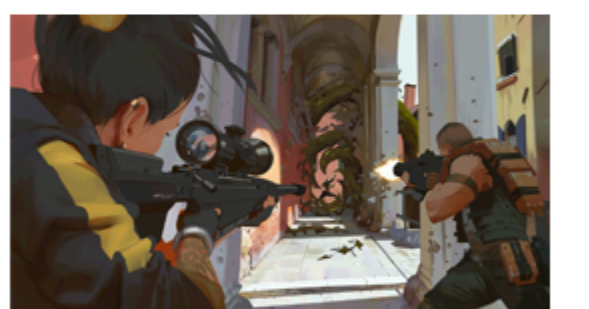
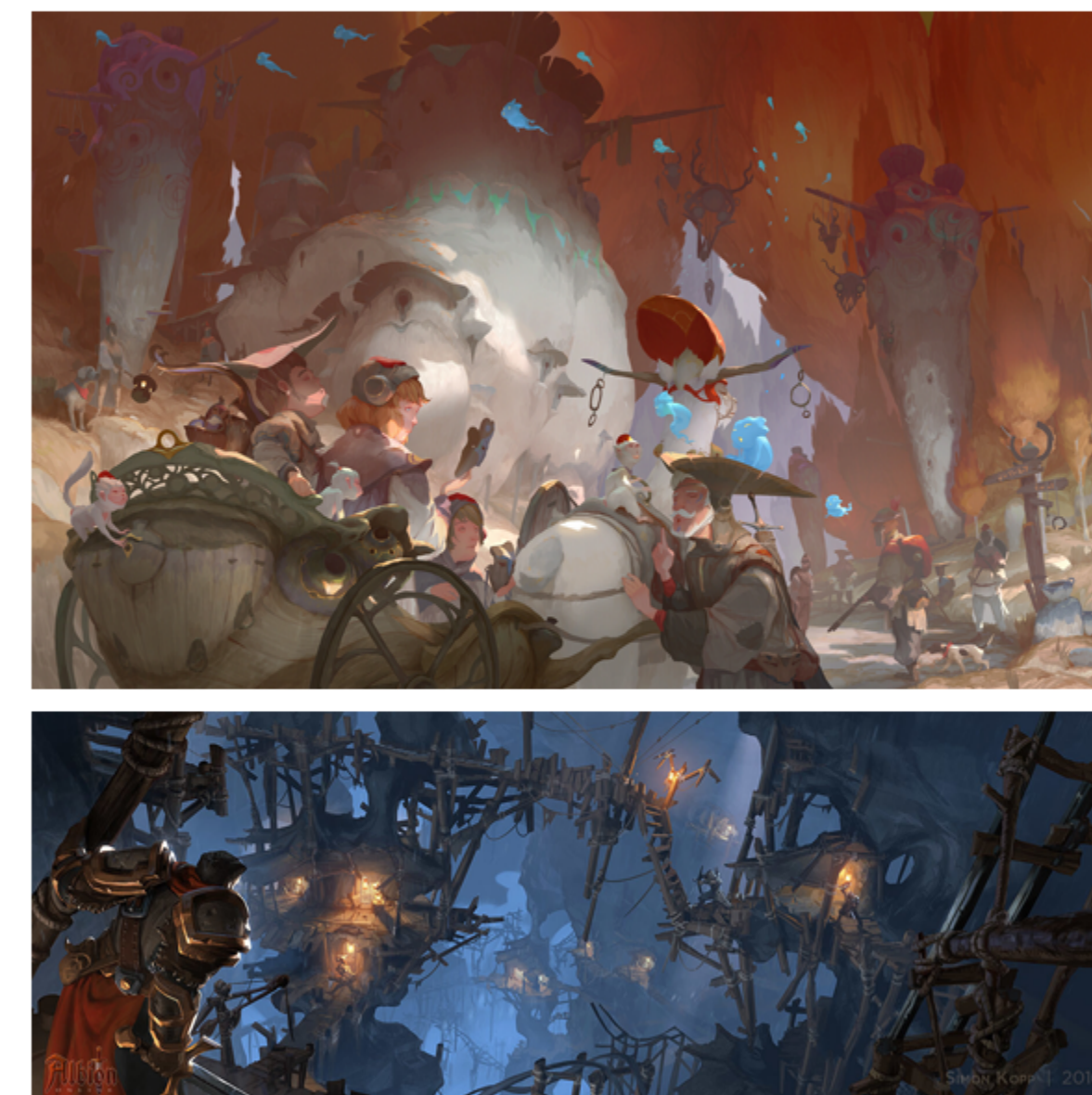
Esta roupa é da cultura Berber, um povo afro-asiático conhecido por ser um povo livre. Me chamaram a atenção os padrões de acessórios em suas vestimentas. Com isso, encontrei onde poderia me inspirar para criar a cultura e as características visuais dos personagens que iriam representar a classe oprimida.

Para a classe burguesa, busquei por algo que pudesse representar melhor a riqueza e poder. Como já tinha estabelecido, mais ou menos, as características da classe proletária representada no projeto, tentei procurar por algo um pouco mais europeu e asiático. Eis que encontro isso:



Percebi que algumas características estéticas do povo bizantino, tanto na parte do exército quanto na parte da realeza, seriam ideias para representar o poder monetário, político e a força de opressão.

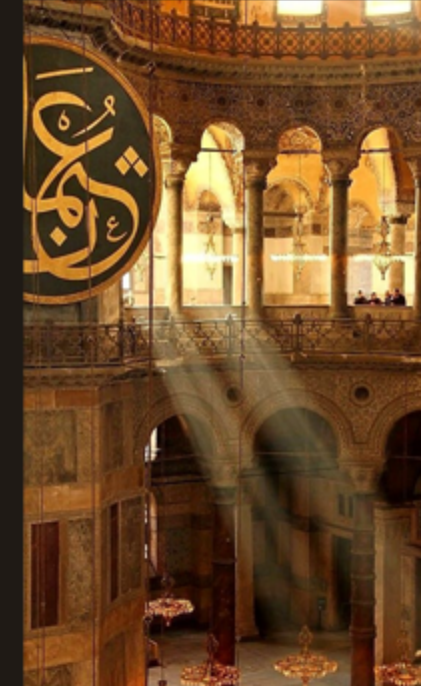
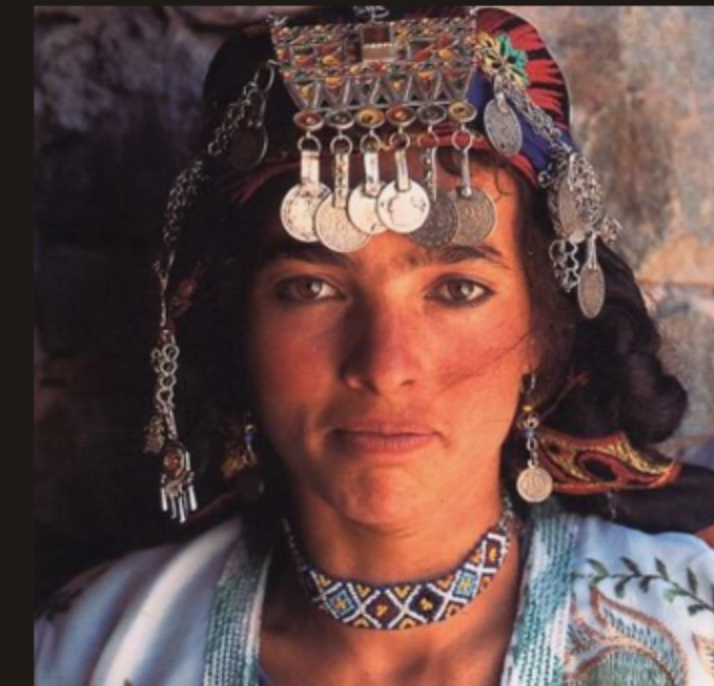
Depois de materializar a história e contexto da fantasia medieval criada para esse projeto, passei a pesquisar referências novamente. Primeiro fui atrás de referências de formato, que defini como ilustração promocional e key art (parte de uma cena de filme, jogo ou animação que apresenta a narrativa de forma visual, com o intuito de vender a ideia do produto para investidores).



Para a parte estética, procurei por peças de ilustração e por obras de artistas que me inspiram.



E para a temática, procurei por elementos culturais de cada povo, além de algumas fotos de lugares, construções e artefatos que considero visualmente interessantes.



Na etapa seguinte, comecei a desenvolver visualmente os personagens que gostaria de colocar na ilustração. Meus primeiros sketches foram voltados para a classe proletária desse mundo. Pensei que os trabalhadores poderiam ter alguma cor marcante. Para representar a luta, escolhi o vermelho. Para suas roupas, tentei mesclar as vestimentas de trabalhadores da primeira revolução industrial com as do povo Berber. As roupas mais largas e puídas, não muito trabalhadas, para indicar a sua condição de vida, e o metal de seus ornamentos, feitos de bronze e cobre, são menos nobres e mais desgastados.

Fiz mais algumas explorações, de desenho, tanto de ferramenta quanto de um personagem trabalhando em algum tipo de mineração, para remeter a revolução industrial inglesa e as condições precárias dos trabalhadores.



Para representar a classe burguesa me inspirei em um rosto familiar. Pesquisei rostos de bilionários, e eis que o primeiro que apareceu foi Elon Musk, uma figura muito polêmica e que se encaixou muito bem no personagem. Suas expressões faciais e suas características físicas e corporais estranhas me ajudaram a prosseguir com o desenho. Suas roupas e vestimentas foram inspiradas na cultura bizantina, usei como referências as vestes da nobreza e da realeza. Um ponto importante: fiquei muito animado enquanto desenvolvia esse personagem, me diverti e até ri; esta também é uma das razões pela qual gosto de produzir esse tipo de arte.

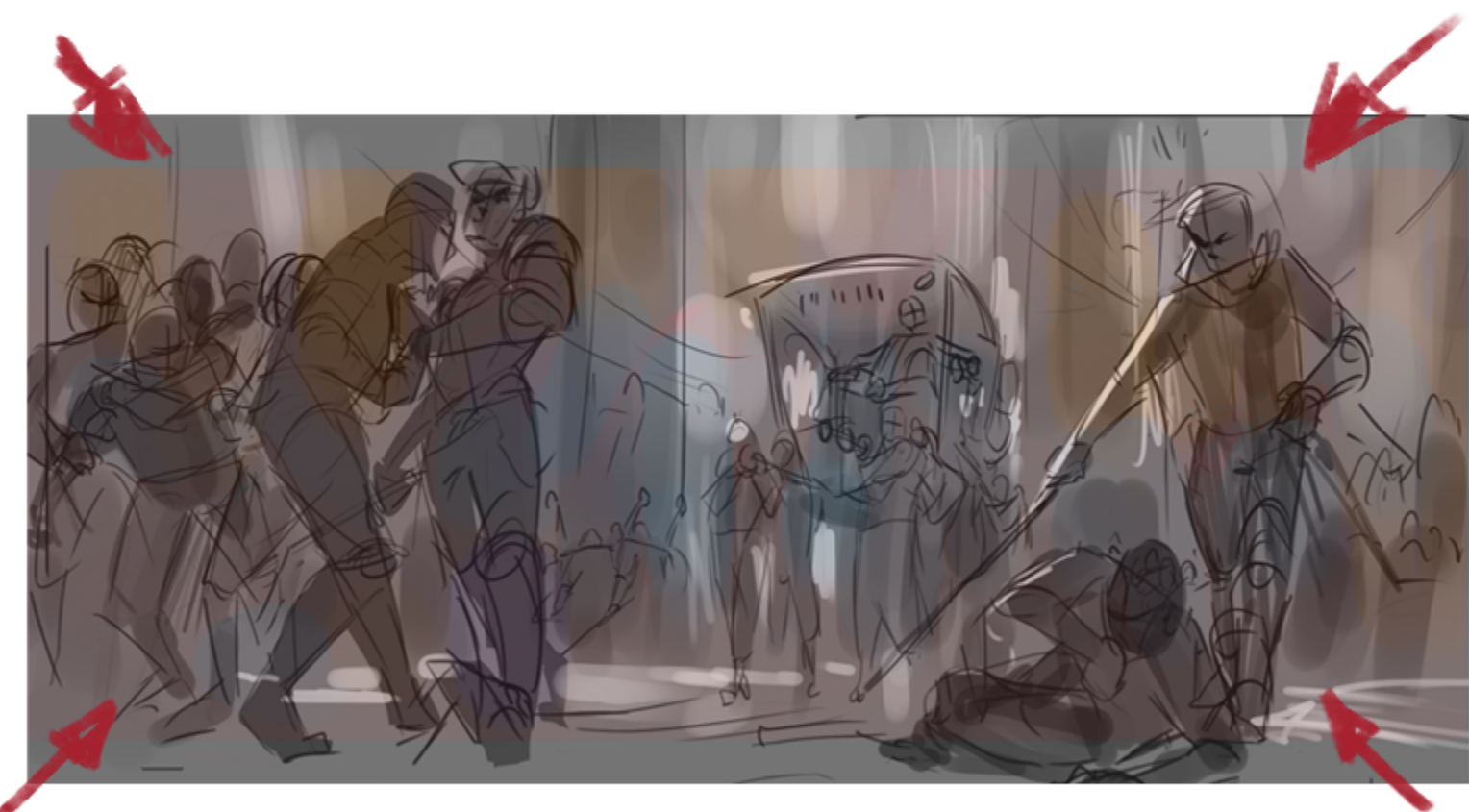
Adicionei e desenvolvi mais um tipo de personagem, inspirado pelos diversos capacetes fechados de diferentes civilizações antigas, de modo a estabelecer uma força policial que usa de armas e violência para oprimir a classe trabalhadora. Esses personagens seriam guardas, um exército, relacionados à parte militar. Para eles escolhi tirar o rosto humano, deixando-os menos expressivos e usando um capacete que não demonstra nenhuma emoção, removendo sua humanidade e fazendo com que fossem apenas instrumentos de opressão usados e manipulados pelo que seria a classe burguesa.



Fiquei satisfeito com as explorações e prossegui para as thumbnails.

Para elas escolhi dividir em duas temáticas, usando cada uma para representar uma das classes, trabalhadora e burguesa. Para elas dei o nome de Revolução e Opressão, respectivamente. Desenhei e esbocei, para cada temática, três thumbnails que pudessem narrar bem tudo que desenvolvi esteticamente. Ao lado as 6 thumbnails.

Depois escolhi a que mais gostei e a que mais parecia desafiar meus conhecimentos de desenho e pintura. Escolhi uma da temática opressão, e a isso se deve o nome do projeto.



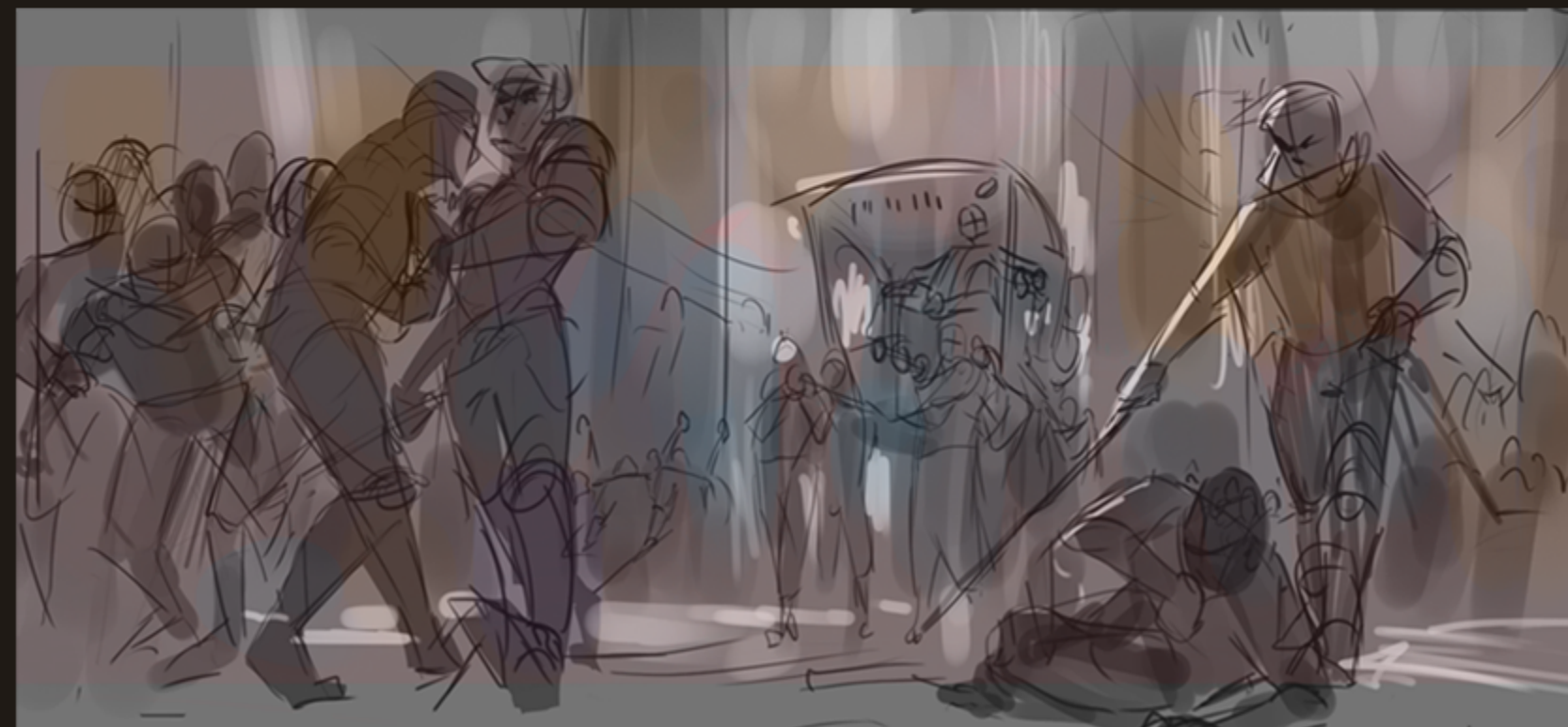
REVOLUÇÃO



OPRESSÃO



Comecei a Refinar a imagem, com o
desenho estabelecendo melhor a
perspectiva, personagens e estruturas:



Depois coloquei em escala de cinza a iluminação da cena para começar as primeiras etapas de pintura:



5. RESULTADO

Este é o resultado que cheguei até o momento:







5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Então, finalizei este relatório, mas é só o começo de um projeto que me trouxe muita satisfação e foi uma experiência incrivelmente enriquecedora tanto para mim quanto para o projeto em si.

Criar tudo isso me fez enxergar novos desafios e novas possibilidades para conseguir melhorar ainda mais meu trabalho como artista, além de me trazer mais segurança em tópicos de desenho e pintura que me faltavam conhecimento e experiência. Todo o projeto foi fundamental para o meu crescimento como artista e tenho certeza de que ele continuará amadurecendo comigo, pois este projeto é um reflexo do que busco construir como contador de histórias.

Cheguei ao fim dessa jornada que é a faculdade, foi extremamente importante tudo que vivi durante o período que cursei Design Gráfico na UNESP, vir estudar em Bauru foi uma das melhores oportunidades da minha vida. Me sinto imensamente grato por tudo que aprendi e principalmente por todas pessoas que conheci pelo caminho. E, por fim, convido a todos aqueles que leram esse relatório a vir e tirar suas dúvidas comigo.

OBRIGADO