

# A ILUSTRAÇÃO NÃO-DIGITAL E A ILUSTRAÇÃO DIGITAL: UM ESTUDO DAS ETAPAS DA PRODUÇÃO PARA OTIMIZAÇÃO DA COMUNICAÇÃO

Milton Koji Nakata

## ABSTRACT

This article contains a brief summary of the thesis defended in Visual Poetics, whose title is “Digital and Non Digital Illustration: A Study of the Steps in the Production Process for the Optimization of Communication”.

With the detailing of these major items, the mindset of the thesis was the research of the process of digital and not digital production.

Com o advento dos computadores e o seu emprego nas mais diversas áreas, desde a década de sessenta, uma evolução muito rápida nos processos gráficos ocorreu. O ilustrador não ficou distante deste instrumento de trabalho e, ao final da década de noventa, algumas questões foram levantadas: o computador irá substituir o processo de interface do não-digital para o uso do computador? A ilustração deixa de ser Arte? O canal digital interfere na criação artística?

A tecnologia da imagem digital está em evidência. Parente (1999) afirma que não podemos negar que os processos eletrônicos digitais provocarão uma transformação geral, completa, irreversível, de todas as fases da elaboração de uma imagem. Chegará um dia em que tudo será digitalizado e colocado em memória, e o suporte da imagem desaparecerá, tanto quanto o seu valor de revelação e referência. Ignorar ou fingir ignorar as modificações no sistema de informação-comunicação com o advento dos processos de digitalização do sinal eletrônico significa ter uma concepção retrógrada dos processos tecnológicos e uma visão negativa da história. Se recorrermos à história dos suportes - pintura rupestre, pedra gravada, afresco, pintura sobre tela, fotografia sobre papel, projeção cinematográfica e imagem digital - percebemos que, hoje, as imagens existem menos sobre a durabilidade de um suporte do que na fugacidade de uma memória. Da permanência do suporte (pedra, parede, tela, papel) passamos à persistência retiniana cinematográfica e videográfica. Talvez, agora a imagem digital, no reino do subliminar dos sistemas de telecomunicação e informação, funciona numa velocidade que ultrapassa a percepção humana. Os processos de memorização e visualização digitais se inscrevem dentro de uma mutação mais ampla na constituição dos veículos audiovisuais planetários.

Mas, há que se considerar que os procedimentos destas transições devam ser feitas com critérios e sem ignorar todo o conhecimento adquirido nas interfaces anteriores.

Hoje, segundo Plaza e Tavares (1998), convivem no espaço da contemporaneidade

diferentes gerações ou paradigmas de imagens conforme seus princípios ontológicos de gestação material:

a) Imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é o analógico (desenho, pintura etc.) e cujo o de percepção é o “valor de culto”;

b) Imagens de segunda geração, imagens técnicas de caráter reproduzível cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo) e o regime de recepção é o “valor de exposição”;

c) Imagens de terceira geração que, sob o rótulo genérico de Imagens de Síntese, são realizadas por computador com a ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos. Estas imagens em disponibilidade permanente em matrizes-memórias numérico-magnéticas inauguram uma nova forma de reprodutividade, cujo regime de recepção é o “valor de recriação”.

Alguns ilustradores, vencido o impacto inicial, mantiveram a calma e compraram computadores para utilizá-los sempre que necessário sem jamais dispensar o lápis, o guache, o papel e outros materiais tradicionais. Há, também, nova geração de ilustradores que, deslumbrados com o computador, estão esquecendo de aprimorar a parte artística.

Em vista destas discussões, o design, a linguagem e os suportes de comunicação não estão na ponta inversa das questões levantadas e, cada vez mais, tem-se visto o uso indiscriminado e exagerado da computação gráfica nesse setor. Segundo advertência de Bonsiepe (1997), “o objetivo da atividade projetual não é a produção de novos conhecimentos nem criação de *know-how*, mas a articulação da interface entre usuário e artefato”; portanto, é preciso cautela. Tal descrição foi o enfoque principal desta tese.

Em termos gerais, a presente tese visou discutir a problemática resultante da transferência da ilustração do meio não-digital para digital, em mídia impressa. Para tal, foi selecionado um *corpus* que serviu de apoio para analisar as idéias e as questões que a envolvem. Quatro capítulos serão necessários para estudar essa questão:

1 ° capítulo - ***Ilustração: seu processo dinâmico*** - Levantamento de dados que demonstram a evolução da ilustração na mídia impressa, desde o seu surgimento até os dias de hoje com as transformações ocorridas através de crescimento de novas tecnologias.

2° capítulo - ***Ilustração e design na mídia impressa*** - Além dos auxílios destas novas tecnologias, é também importante considerar os procedimentos adotados, atualmente na produção de uma ilustração. Neste sentido, foram relacionados os conceitos de design aplicados no ato de ilustrar e como essa prática ocorreu nesse contexto. Optou-se em trabalhar a ilustração da mídia impressa (revistas, livros, jornais etc) por se tratar da mídia mais comum aos trabalhos dos ilustradores e, também, onde ocorrem as maiores resistências e dificuldades da transição de suportes, do papel para o arquivo digital.

3° capítulo - ***Não-digital versus digital*** - Para estabelecer as diferenças básicas que configuram os processos não-digital e digital na produção da ilustração, apresentou-se alguns depoimentos e demonstrou-se as características gerais dos dois meios.

4º capítulo - *Estudos iniciais da prática dos dois processos*: o fazer das ilustrações - Apresentação de alguns trabalhos executados por estes dois meios, indicando algumas diferenças através de experiências obtidas na prática. São exemplos de ilustrações que estão relacionados ao objeto do estudo, principalmente no que se refere ao tipo de acabamento, seu estilo e o uso no contexto da mídia impressa. Estes trabalhos foram selecionados de forma que pudessem apresentar as suas características visuais e também confrontá-los nestes aspectos. São abordados depoimentos e trabalhos de alguns ilustradores que vivenciaram a prática da ilustração nestes dois processos.

Com a crescente evolução tecnológica que envolve o campo da ilustração e isto desencadeando novas possibilidades de ilustrar, que aspecto deve-se considerar para que haja o melhor desempenho na produção de ilustrações para mídia impressa? O que se pode apontar como relevante neste processo de ilustrar? Estas questões serão discutidas também neste capítulo, auxiliado por análises feitas nas ilustrações não-digital e digital produzidas especialmente para esta pesquisa, com registro de passo-a-passo de suas etapas e procedimentos. Estas ilustrações são somente para aplicar um exercício de suas realizações, enfocando as técnicas aplicadas. Desta forma, buscou-se revelar os aspectos da produção.

O apoio teórico serviu para discutir as idéias e foi embasado por autores, cuja bibliografia diz respeito a essa temática. Citamos, para isso, Bonsiepe, Mu nari, Plaza, Parente entre outros.

A metodologia para trabalhar a questão proposta foi a da leitura e produção de imagem, desconstruindo e construindo uma, posteriormente, para fins de elucidar processos ilustrativos que incluem o digital e o analógico.

Do embasamento teórico e da prática da confecção de ilustrações, tanto no modo não-digital como, também, via computador, na etapa referente à metodologia, usou-se materiais de ilustração, tais como: papéis diversos, tintas guache e acrílica, lápis, aerógrafos e outros convencionais; além do computador iMac 366, mesa digitalizadora 12x12”, impressora e outros periféricos. Do registro das etapas realizadas na confecção, comparou-se os dois processos, indicando os prós e os contras, e estabeleceu-se os aspectos fundamentais a serem considerados nos processos da ilustração.

A investigação destes processos se faz justificável pela importância que isto tem apresentado com o aparecimento, de cada vez mais, de novos recursos tecnológicos. Segundo Bonsiepe (1997), o processo de inovação passa por diferentes fases - ciência, tecnologia e design; na falta de um elo nesta cadeia, a inovação fica sem ressonância econômica e social, ao se separar a ciência das outras duas etapas, chega-se ao academicismo; olhando a tecnologia separada das outras duas etapas, chegamos ao tecnocratismo. Quando o design é visto isoladamente, corre o risco de cair na armadilha do formalismo estético. O design é o último elemento da cadeia através da qual a inovação científica e tecnológica vem introduzida na prática da vida cotidiana. Por isso, o design contém um considerável potencial se estiver integrado aos institutos de pesquisa científica e tecnológica. Neste contexto, considera-se que a ilustração também faça parte do processo produtivo do design gráfico, mais especificamente na mídia impressa.

As novas tecnologias aparecem e o design procura incorporá-las na sua atuação. Neste sentido, todas as inovações passam a interessar no contexto do design, mesmo quando elas ainda se apresentam com algumas dificuldades de se adaptarem. Bonsiepe (1997) confirma que os termos “inovação” e “design” superpõem-se parcialmente, muito embora não sejam sinônimos. Design, sem componente inovador, é obviamente uma contradição. Porém, ação inovadora que produz algo novo não é condição suficiente para caracterizar o design na sua plenitude; por isso precisamos nos referir ao conceito “*concerns*” (preocupações), com o qual se estabelece uma relação com a ética.

## **BIBLIOGRAFIA**

Parente, André. Sobre o cinema do simulacro. Cinema existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo. Editora Pazulin, 1998.

PLAZA, Julio et TAVARES, Monica. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998