

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO” - UNESP
INSTITUTO DE ARTES

RICARDO GOMES ALVES DOS SANTOS

PROCESSOS DE ILUSTRAÇÃO DIGITAL

SÃO PAULO
2023

RICARDO GOMES ALVES DOS SANTOS

PROCESSOS DE ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Unesp como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Rosangela da Silva Leote

SÃO PAULO

2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

S237p Santos, Ricardo Gomes Alves dos, 2000-

Processos de ilustração digital / Ricardo Gomes Alves dos
Santos. -- São Paulo, 2023.
61 f. : il. color.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosangela da Silva Leote.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais)
– Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto
de Artes.

1. Arte - Estudo e ensino. 2. Imagens digitais. 3. Arte e
tecnologia. 4. Arte - História. I. Leote, Rosangella (Rosangela da
Silva Leote). II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III.
Título.

CDD 740

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

RICARDO GOMES ALVES DOS SANTOS

PROCESSOS DE ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Unesp como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Trabalho aprovado em 22/11/2023

Profa. Dra. Rosangela da Silva Leote - Orientadora
Instituto de Artes da Unesp

Prof. Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Gostaria de dedicar esse TCC à minha mãe que sempre me apoiou de todas as formas possíveis a seguir meu sonho com a arte e batalhou muito para que eu e meu irmão pudéssemos ter educação de qualidade e ingressar no Ensino Superior. Muito obrigado, de coração.

RESUMO

Este trabalho apresenta e analisa a ilustração digital e seus processos de produção sob a óptica comparativa às mídias analógicas, tratando de descrever em detalhes como a relação entre o observador/interator e a obra pode ser influenciada, de forma consciente ou não, pelo espaço e suporte em que ela se encontra. Também revisitando movimentos da história da arte e analisando como o avanço tecnológico vem a afetar o curso das próprias produções artísticas, se baseando em temas como a perda do objeto aurático de Walter Benjamin e a desmaterialização da arte, a ruptura da arte representativa, evidenciada pelas vanguardas europeias por Priscila Arantes. Toda uma pesquisa realizada com o intuito de enunciar ferramentas e processos de criação voltados para a área de ilustração digital utilizados na atualidade, pensando suas origens e verificando os benefícios que variados tipos de processos, digitais ou analógicos, trazem para a pluralidade no mundo artístico no geral.

Palavras-chave: ilustração digital; processos criativos; aura; mídias; tecnologia.

ABSTRACT

This work presents and analyzes digital illustration and its production processes from a comparative perspective to analogue media, trying to describe in detail how the relationship between the observer/interactor and the work can be influenced, consciously or not, by the space and support it is displayed. Also revisiting movements in art history and analyzing how technological advances affect the course of artistic productions themselves, based on themes such as the loss of Walter Benjamin's auratic object and the dematerialization of art, the rupture of representative art, evidenced by the European avant-gardes by Priscila Arantes. All research carried out with the aim of enunciating tools and creation processes aimed at the area of digital illustration used today, thinking about their origins and verifying the benefits that different types of processes, digital or analogue, bring to plurality in the artistic world in general.

Keywords: digital illustration; creative process; aura; media; technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Sinterklaas (2021), autoria própria.....	11
Figura 2 - Fan art Braum (2017), autoria própria.....	12
Figura 3 - Susse Frères Daguerreotype câmara de 1839.....	15
Figura 4 - Quadro Preto Sobre Fundo Branco (1913).....	16
Figura 5 - Branco Sobre Branco (1918).....	16
Figura 6 - Esquema de diferentes suportes.....	21
Figura 7 - A Noite Estrelada (1889).....	22
Figura 8 - Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte (1884-86).....	29
Figura 9 - Área de trabalho do Photoshop para exemplo.....	35
Figura 10 - Aba de acesso para o mapa de gradiente.....	35
Figura 11 - Janela inicial do mapa de gradiente.....	36
Figura 12 - Aplicação de cores no círculo através do mapa de gradiente.....	36
Figura 13 - Aplicação de cores no fundo através do mapa de gradiente.....	37
Figura 14 - Etapa de esboços rápidos da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023).....	39
Figura 15 - Etapa de thumbnails da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023).....	41
Figura 16 - Etapa de thumbnails da ilustração fan art “Bardo” (2023).....	41
Figura 17 - Etapa de valores da ilustração fan art “Bardo” (2023).....	42
Figura 18 - Etapa de valores da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023).....	43
Figura 19 - Etapa de valores da ilustração “Imp-erfect” (2022).....	44
Figura 20 - Etapa de esboço de cores da ilustração “Imp-erfect” (2022).....	45
Figura 21 - Etapa de flat colors da ilustração “Shields Up” (2022).....	46
Figura 22 - Etapa de flat colors da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023).....	47
Figura 23 - Etapa finalizada da ilustração “Imp-erfect” (2022), autoria própria.....	48
Figura 24 - Etapa final da ilustração “Profano” (2022), autoria própria.....	49
Figura 25 - Etapa final da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023), autoria própria.....	51
Figura 26 - Shields Up (2022), autoria própria.....	59
Figura 27 - Fan art “Bardo” (2023), autoria própria.....	60
Figura 28 - Água-viva (2023), autoria própria.....	61
Figura 29 - Monja (2022), autoria própria.....	61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 DESMATERIALIZAÇÃO DA ARTE.....	14
3 SUPORTES.....	20
3.1 TELA DE PINTURA.....	21
3.2 IMPRESSÃO DE PAREDE.....	23
3.3 IMPRESSÃO EM LIVRO.....	25
3.4 INTERFACE ELETRÔNICA.....	26
4 ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	28
4.1 MAPA DE GRADIENTE.....	34
4.2 PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO COMERCIAL.....	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE - Trabalhos complementares utilizando mesmas técnicas.....	59

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso é um estudo sobre diferentes processos de ilustração digital, comparando-os brevemente com outros processos de pintura tradicional, principalmente as vertentes caracterizadas pela pintura a óleo, apesar desse meio de pintura ser amplamente utilizado na história da arte, como por exemplo pelos renascentistas no século XV, pelos barrocos no século XVII e XVIII, pelos impressionistas no século XIX ou pelos pós-impressionistas no mesmo século, entre outros. Contudo, o meio para se criar uma arte não define toda a sua potencialidade para produzir novos gêneros, novos paradigmas, novas experiências estéticas e novos estilos, por isso o ponto de comparação estabelecido são as obras de artistas neoimpressionistas do século XIX.

Antes de tratar sobre ilustração digital, é necessário relembrar do que é anterior a ela e, não só a engloba, como a outras correntes criativas, a arte digital como um todo, que se desenvolveu em inúmeros estilos e vertentes ao longo dos anos com os avanços tecnológicos, sendo eles consideráveis nas duas frentes que compõem um aparelho eletrônico, a parte de hardware que trata dos componentes físicos e limitações técnicas de cada época como discos de leitura mais rápidos, chips e microchips, maior capacidade para comportar mais processadores, processadores com mais núcleos ou *threads*, etc, e a parte de software que diz respeito aos códigos, sistemas operacionais, linguagens de programação e simplesmente os *softwares* que podem ser executados pelo aparelho em questão. E com estes diversos avanços, foi possível que os artistas envolvidos no meio dessem os primeiros passos da arte digital com inúmeras experimentações, desbravando o que seria este novo território digital e resultando em diversos processos e resultados artísticos muito díspares.

Dentre estes diferentes estilos artísticos vale mencionar alguns mais conhecidos atualmente como a pixel art (arte criada usando, ou emulando, a menor unidade de informação de cor de aparelhos digitais, o *pixel*), a arte vetorial (arte criada com linhas e formas vetoriais, que são essencialmente equações de direção interpretadas pelo *software*), photobashing (arte criada através do recorte, colagem e edição de imagens pré existentes para produzir algo que não necessariamente tem relação com as referências utilizadas na sua criação), imagem gerada por inteligência artificial (imagem gerada por um complexo algoritmo que ao ser

alimentado com obras artísticas se torna capaz de produzir misturas que atendam ao *prompt*, que traduzido do inglês significaria algo como “incitar” ou “induzir”, fornecido) e ilustração digital (arte criada por meio de *softwares* de pintura ou edição de imagem nos quais os artistas usam os fundamentos de desenho e pintura para produzir artes com um propósito comunicativo).

Sendo este último estilo mencionado acima o que mais se aproxima em termos de possibilidade e técnica do processo de pintura tradicional a óleo, ele é o objeto de estudo deste trabalho de conclusão de curso. Porém, mesmo reduzindo o objeto de estudo apenas a ilustração digital, ainda há muitas possibilidades de direções a serem tomadas dependendo tanto do estilo visual do artista, sua estética e marca como indivíduo, quanto do objetivo final para o qual a ilustração está sendo feita, por exemplo, uma arte para o personagem de um jogo será fundamentalmente diferente de uma arte publicitária do mascote de uma empresa, assim como um ilustrador de livros infantis terá uma produção díspar da de um ilustrador de livros de fantasia.

Por isso, meu foco para este trabalho de conclusão de curso é a ilustração digital voltada para o mercado de jogos, sejam eles jogos de MOBA, jogos de cartas, jogos mobile, jogos de estratégia, jogos de RPG, jogos de *gacha*, entre outros, sendo na internet que se encontra e acessa a maioria destes jogos digitais, onde é possível encontrar tanto entretenimento e diversão como conhecimento e cultura dependendo do usuário saber o que procura.

Um dos motivos de escolher esse segmento da produção de ilustração digital se deve à minha própria trajetória pessoal e profissional relacionada à arte, sendo que muito da minha criação artística ao longo dos anos esteve voltada para essa área que é repleta de fantasia, narrativas e experiências. Desde jovem os jogos têm sido uma constante em minha vida, primeiramente como puro entretenimento e estímulo para uma criança, depois como ponto de interesse para a minha capacidade criativa, com a criação de histórias e desenvolvimento artístico para representá-las.

O desenvolvimento crítico me levou a buscar melhorar minhas habilidades com o desenho, indo atrás de cursos, tutoriais, *speedpaints*, *artbooks* e o que mais fosse interessante do meu ponto de vista. Talvez por estar tão ligado a essa cultura *geek* de animes, jogos, histórias em quadrinhos e mangás nunca faltaram figuras, locais, ideias e narrativas que me motivassem a colocar o lápis sobre o papel para

criar as próprias produções, ou até mesmo *fan arts*, enquanto imaginava como era possível alguém pensar e representar de forma tão estética, imersiva e interessante estes mundos fantásticos repletos de vida.

Jogos que colocam o jogador como peça importante nas engrenagens do mundo, fazendo-o sentir que suas escolhas têm peso e alteram o curso da narrativa, jogos como os da série *Final Fantasy* (1987-) ou da série de *Dark Souls* (2009-2022), jogos que estimulam o raciocínio e a tomada de decisão estratégica como *Arknights* (2019-) e *Legends of Runeterra* (2020-), e também jogos que simplesmente trabalham muito bem o lado estético junto de uma jogabilidade engajante como *Sonic the Hedgehog* (1991) ou *Mega Man X* (1993-), para citar alguns exemplos.

Não é errado pensar que foram jogos como estes que me fizeram enxergar o mundo da arte e a possibilidade da minha produção artística como forma de trabalho. O que começou como uma vontade natural, pelo menos para mim, de representar ícones e situações foi se tornando ao longo dos anos em um desejo de auto-desenvolvimento técnico e criativo para apoiar no desdobramento destes interesses.

Figura 1 - Sinterklaas (2021), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal.

Como estudante de arte, eu já fiz cursos que ensinavam sobre o desenho básico, perspectiva, anatomia, *chiaroscuro* (do italiano, “claro-escuro”), gestual, composição, teoria das cores, fiz o Ensino Médio integrado ao técnico em Multimídia, onde aprendi sobre *Design*, *Gestalt* e fotografia. Entretanto, foi apenas durante meu tempo no Ensino Superior que eu comecei a trabalhar de fato com mídias digitais na minha produção artística, como se estivesse reaprendendo a falar, a linguagem digital abriu meu horizonte de possibilidades que simplesmente não me pareciam plausíveis no lápis, guache e caneta em papel.

Bastante inspirado pelos trabalhos de *splash art* dos personagens do jogo *League of Legends* (2009-), meus estudos buscavam compreender e recriar aquelas ilustrações icônicas onde os personagens se apresentavam com um gestual dinâmico, integrados a um cenário com uma história e propósito de vender a fantasia temática proposta pelo personagem. Ainda que eu não tenha mais tanto interesse neste jogo em específico, as temáticas e histórias que ele possui continuam a permear o meu imaginário como referências de mundos, personagens e criaturas fantásticas.

Figura 2 - Fan art Braum (2017), autoria própria



Caneta hidrográfica e lápis sobre papel. Fonte: arquivo pessoal.

Estudando técnicas de ilustração digital, eu conheci diversos artistas nacionais e internacionais que constroem a própria produção pessoal como forma de trabalho e também vários que trabalham para grandes empresas imprimindo um toque próprio nas suas produções. Entretanto, com uma produção tão plural no mundo da ilustração digital é importante exercitar o foco no que se deseja aprender, para qual finalidade e o que se pode fazer para tornar esse conhecimento parte do seu repertório pessoal.

Na internet também é fácil encontrar centenas ou até milhares de vídeos, páginas e postagens em redes sociais de tutoriais com receitas e promessas de como “aprender” a fazer arte digital, entretanto, boa parte desses tutoriais são muito parecidos, ou até mesmo iguais em certos aspectos devido às produções serem revisões, ou cópias propriamente ditas, por isso esses tutoriais acabam por se sobrepor em questão de técnicas (fundamentos do desenho, fundamentos de pintura, fundamentos de design, etc) e dicas (“regras” de composição, atalhos e ferramentas que facilitem a obtenção de certos resultados mais específicos, preferências estéticas, etc).

Assim, se faz necessário uma análise da forma e de como a arte no meio tradicional veio se alterando ao passar das décadas com o intuito de contextualizar a arte no mundo virtual. Portanto o caminho traçado é o seguinte: passando pelo processo de desmaterialização da arte e revendo como as tendências e novidades afetaram o mundo artístico, seguindo para a análise dos variados suportes/mídias utilizados nos últimos anos trazendo o foco para a diferença intrínseca entre as mídias analógicas e digitais, comparando suas aplicações para então lembrar das artes neo impressionistas do século passado de artistas como Georges Seurat, Paul Signac, Camille Pissarro, chegando por fim às ilustrações digitais e seus processos artísticos e criativos das últimas décadas.

2 DESMATERIALIZIZAÇÃO DA ARTE

Na Antiguidade Clássica, principalmente tratando da arte romana neste ponto porque quase nada sobreviveu ao tempo ou foi encontrado de pinturas da civilização grega clássica, produzir arte era mimetizar a natureza, buscando a mais alta fidelidade entre a obra e o objeto representado mesmo que o pensamento da época fosse voltado para o mundo das ideias, vide a filosofia de Platão que valorizava o Mundo das Ideias em detrimento do Mundo Sensível porque o primeiro seria imutável e perfeito, enquanto o segundo estaria constantemente se alterando e seria portanto imperfeito.

Quando o Renascentismo resgata os ideais clássicos nas primeiras décadas do século XV, com a transição de um sistema de sociedade feudalista (modelo econômico e social baseado na terra e na relação de fidelidade entre os indivíduos) para uma capitalista (sistema econômico que incentiva a busca pelo lucro e acúmulo de riquezas e é baseado na propriedade privada dos meios de produção), o retorno da racionalidade e pensamento empírico e o ser humano é colocado como o centro do mundo (conceito conhecido como antropocentrismo, em que há uma valorização da figura do ser humano como importante fator histórico e dotado de inteligência para realizar suas ações no mundo)

Assim, essas mudanças na sociedade, política, cultura e filosofia culminam no que ficou conhecido como o Iluminismo, um movimento cultural europeu que tinha como foco justamente trazer novas mudanças políticas, sociais e econômicas na sociedade da época através da disseminação da razão e do conhecimento, sendo que essa corrente de pensamento se estende pelo período do século XVII ao XVIII.

Entretanto, no século seguinte ocorrem grandes transformações irreparáveis nas artes devido ao avanço tecnológico, invenções importantes como os aparelhos fotográficos (como o daguerreótipo, por exemplo) ou o tubo de tinta portátil (que por ser tão comum hoje em dia pode parecer simples, mas justamente por ser usado até hoje em larga escala que se pode ver a relevância dessa invenção para a época em que foi feito) e estudos como o ensaio de Goethe “Teoria das Cores” (livro com conceitos referenciados até hoje em diferentes campos criativos, como o de design ou o de pintura por exemplo, como base para compreender melhor a relação das cores entre si).

Figura 3 - Susse Frères Daguerreotype câmera de 1839



Equipamento em exibição no Westlicht Photography Museum em Viena, Áustria. Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/57/Susse_Fr%C3%A9res_Daguerreotype_camera_1839.jpg

A invenção e evolução das máquinas fotográficas vai colocando em questão essa necessidade da arte de mimetizar a realidade, enquanto a tinta em tubo, uma opção muito melhor e mais prática que a bexiga de porco, permite aos artistas escaparem da estrita e restrita pintura de atelier, de um ambiente permanentemente controlado, imutável e engessado para representar seus motivos en plein air, o que seria “ao ar livre” traduzido do francês.

Neste contexto se desenvolvem os impressionistas na Europa do século XIX e com eles, a representação racional, matemática e meticulosa da pintura renascentista perde seu espaço na produção artística dos artistas europeus da época para dar espaço aos estudos da cor e luz naturais, e o uso da cor de forma arbitrária, onde a fonte de luz dita a paleta de cores que será utilizada, tornando as paredes e arcos de uma catedral hora laranjas, hora azuis. Nesse contexto histórico temos o que é considerado o começo do que Priscila Arantes, em seu livro de 2005 “@rte e Mídia: perspectivas da estética digital”, chama de crise da representação na arte, e que tende a uma expansão caótica que vai ficando mais evidente com a ascensão das vanguardas européias.

Figura 4 - Quadro Preto Sobre Fundo Branco (1913)

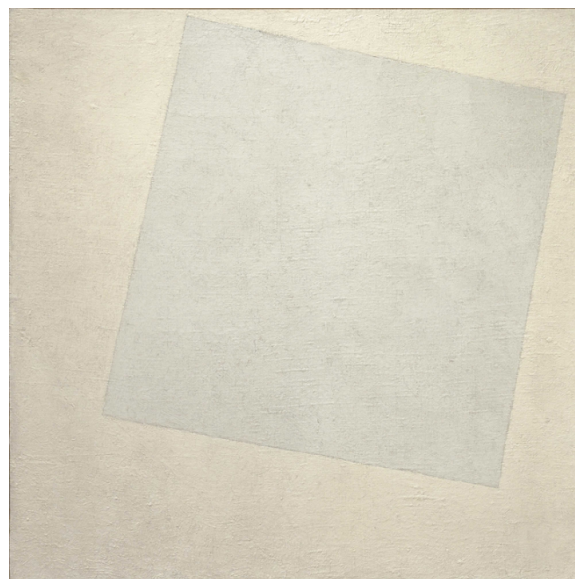


Óleo sobre tela, 79,5 x 79,5 cm - Kazimir

Malevich. Fonte:

<https://medium.com/revistaprisma/o-que-a-pintura-a-quadrado-negro-sobre-fundo-branco-de-kazimir-malevich-pode-nos-ensinar-sobre-a-64296eb51516>

Figura 5 - Branco Sobre Branco (1918)



Óleo sobre tela, 79,4 x 79,4 cm - Kazimir

Malevich. Fonte:

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/oposicao-ao-realismo-socialista-conheca-a-obra-branco-sobre-branco.phtml>

O *Quadrado preto sobre fundo branco* (1913), de Malevich, causou espanto geral por ter levado ao extremo o despojamento que manifestava a pintura ocidental em relação ao ideal de representação: nele, não apenas a forma atinge total simplificação, como também a cor desaparece. Em seu *Branco sobre branco* (1918), em que uma forma quadrada branca quase desaparece sobre um fundo também branco, Malevich reduz de forma radical seu vocabulário, decretando o fim da pintura representativa. (ARANTES, 2005, p. 33).

Em paralelo a essa mudança no paradigma estético que representa a crise na arte representativa, ocorre também uma ruptura do distanciamento entre o público e o objeto artístico através de artes menos contemplativas e mais interativas ou até mesmo menos físicas, e por meio do começo da prática exercitada pela Arte Conceitual, na qual o valor artístico da obra não está no objeto final em si (isso é, quando sequer sobra algum objeto, no caso de uma performance por exemplo) mas na ideia do artista por trás de sua criação ou em sua relação com o público, que é

afetado e instigado pelo ato artístico à reflexão sobre temas inesperados e inusitados.

Em consequência dessa aproximação da arte com o interator, o objeto aurático vai perdendo ao longo de vários anos o que Walter Benjamin (1892-1940) chamou de aura, vindo a culminar no futuro, através das artes interativas, das novas mídias e das técnicas de reprodução em massa na desintegração do objeto aurático nas obras de arte.

A esfera da autenticidade, como um todo, escapa à reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. Mas enquanto o autêntico preserva toda a sua autoridade com relação à reprodução manual, em geral classificada como uma falsificação, o mesmo não ocorre no que diz respeito à reprodução técnica, e isso por duas razões. Em primeiro lugar, relativamente ao original, a reprodução técnica tem mais autonomia que a reprodução manual.[...] Em segundo lugar, a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações inatingíveis para o próprio original. (BENJAMIN, 2012, p. 182).

Outro fator primordial para a desintegração do objeto aurático nas obras de arte foi o próprio avanço tecnológico do século XIX em diante, como o advento da fotografia, desde sua primeira imagem fotográfica realizada por Niépce em 1826, ao daguerreótipo e às câmeras com filme fotográfico em diante, do cinema, bastante ligado à revolução tecnológica causada pelas melhorias dos aparelhos fotográficos, mas que vem a disparar em popularidade mais tardiamente, nas últimas décadas do século XIX, com as exposições públicas dos irmãos Auguste e Louis Lumière, mídias estas que de acordo com os termos criados por Walter Benjamin, no livro *Magia e Técnica, Arte e Política*, podem ser categorizadas como instrumentos de reprodução técnica, instrumentos estes que tornam trabalhos manuais focados em copiar quase que completamente obsoletos.

Por meio destes novos aparatos midiáticos, se tornou possível criar e reproduzir obras em uma larga escala, muito maior e mais eficiente do que seria humanamente factível sem esse apoio tecnológico, e com isso a questão da autenticidade decola em termos de relevância pois enquanto a cópia manual sempre esteve sujeita ao original como uma versão de menor valor econômico e cultural, a reprodução técnica do mesmo possui a autonomia para explorar possibilidades distantes do que seria humanamente possível, além da réplica poder estar em situações inéditas, tanto de exposição como de contato com público, que poderá ter

uma experiência estética sem os limites impostos pela aura e pelas instituições em relação a um original.

Situações estas que se traduzem para os tempos modernos através das novas mídias tais quais os telefones celulares, os computadores pessoais, os notebooks, os tablets, as televisões, aparelhos reprodutores de áudios e outros tipos variados de aparelhos eletrônicos. Através deles, a réplica pode estar ao alcance do toque, pode ser recortada, dimensionada, rotacionada, escurecida, clareada, tudo por meio das interfaces digitais que mudaram de forma fundamental a relação que o receptor tem ao interagir, apreciar e experienciar a obra de arte digital ou digitalizada nos tempos atuais.

Ela pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva - ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação -, mas não acessíveis ao olhar humano. Ela pode, também, graças a procedimentos como a ampliação ou a câmara lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural. (BENJAMIN, 2012, p. 182).

Agora, quando se está falando em mídias digitais, mesmo que o contato entre a obra e o interator seja muito mais próximo do que costumava ser, ele ainda é sempre mediado, neste caso por uma interface, seja a tela do tablet, o teclado e mouse do computador, o capacete de realidade virtual, a página de um site ou os fones de ouvido de uma obra sonora. Por essa razão estarei me referindo a estes aparelhos como mídias “interfacetadas”, um conceito explorado por Priscila Arantes no capítulo '*Obra e sujeito interfacetados*' em seu livro *@rte e Mídia: perspectivas da estética digital*, que se refere a mídias que dependem de uma interface para serem operadas por um interator, e as artes veiculadas nelas como obras interfacetadas. Observando o seu ponto de vista, é também possível pontuar que as obras interfacetadas são não só as que foram criadas sinteticamente, ou seja, digitais propriamente ditas, criadas em um processo completamente digital desconectado do mundo físico, mas também as artes criadas por meio da digitalização, em que a obra virtual tem um referente físico, real e tangível, como no caso da fotografia e do cinema em que tudo que era filmado tinha que existir na cena para ser captado, é claro, exceto as obras mais modernas que contam com a tecnologia dos *softwares* 3D, edição de imagem e CGI (sigla do inglês, *Computer Graphics Imagery*, que se refere a imagens geradas por computador).

Assim, por meio deste processo, as mídias interfacetadas terminam de abrir espaço para um novo caminho na arte, uma vertente onde as obras ou deixam de

ser materiais através de conversões numéricas para se tornarem digitais, ou são nascidas no próprio âmbito digital por processos matemáticos, e o espectador ganha a liberdade de interagir aproximadamente e de formas não-destrutivas com as obras interfacetadas pois sempre haverá o arquivo base da arte seguro e inalterado na fonte de dados, seja no computador pessoal ou pendrive do artista que fez a obra interfacetada, ou no *host* do site que o interator encontrou a obra, ou ainda em um HD externo, entre outras opções.

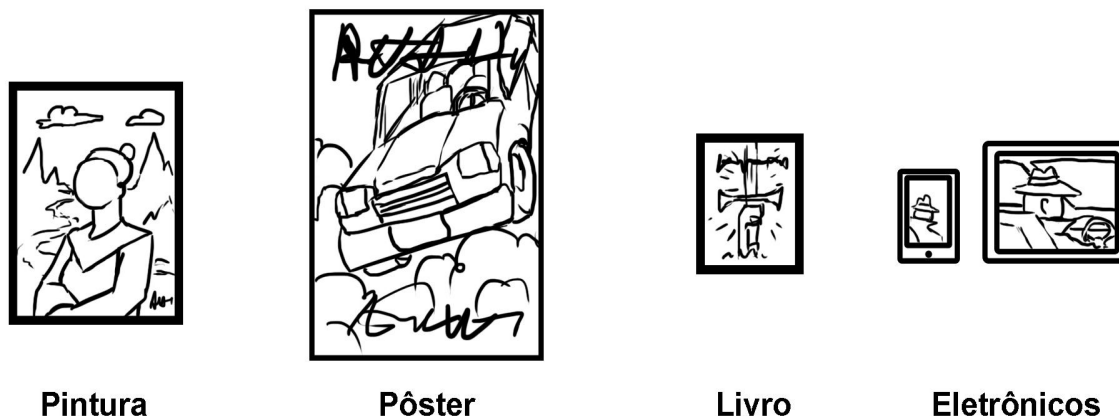
3 SUPORTES

Antes de tratar das técnicas e processos de criação da atualidade que compõem uma pintura, ou de seu conteúdo por si só, é interessante analisar o meio e a mídia em que esse tipo de arte interfacetada pode vir a se apresentar, ainda mais tendo em vista a grande variedade de mídias analógicas e digitais dos tempos modernos, como foi evidenciado no capítulo anterior com o advento tecnológico. Ou seja, é necessário verificar especificamente o espaço e suporte em questão que servirá de meio para a apreciação ou interação do espectador, comparando-os ao longo do processo para notar a relação do observador com a obra nas diferentes situações.

Os suportes escolhidos para esse estudo foram uma tela de uma pintura tradicional, ou seja um quadro de lona com óleo sobre tela sem data ou dimensões específicas mas não muito grande, nem muito pequeno, uma impressão para pôsteres e outros tipos de exposições impressas que caibam nessa mesma categoria como por exemplo, os *prints*, *banners* ou papéis de parede, uma impressão na página ou capa de um livro e uma interface eletrônica que é usada em televisores, monitores, tablets, *smartphones* ou até diferentes tipos de telas usadas para propaganda na rua (grupo de veículos de informação conhecidos como mobiliários urbanos ou mídias OOH, sigla do inglês *Out Of Home*) para acessar as imagens virtuais.

É válido ressaltar também o porquê de haver duas categorias diferentes de impressões, sendo que isso se deve à função social desempenhada e designada para cada uma delas. Enquanto a impressão para exibição como um pôster ou *print* funciona em um formato próximo ao de uma pintura tradicional em tela, seja por motivos de decoração, apreciação ou outros em um evento ou local específico público ou privado, a impressão na capa ou páginas de um livro segue no caminho oposto, se aproximando mais do formato e relação com o interator da interface eletrônica, sendo a impressão em livro mais próxima e permitindo mais liberdades que a feita para exibição.

Figura 6 - Esquema de diferentes suportes



Fonte: arquivo pessoal

Os critérios elencados para esta análise foram quatro: a materialidade do suporte, ou seja, aquilo que tange suas características formais como tamanho, tipo de pigmentação, superfície, entre outros; o formato em que ele é disposto e apresentado no espaço ou ambiente, tratando também de como isso é uma escolha que já afeta a relação do público com a obra dependendo da intenção de quem decidiu isso; a própria relação que se espera e é estabelecida entre o observador e a obra, que diferente do anterior que tratava de características físicas, este aspecto trata principalmente das características psicológicas e sociais envolvidas entre obra e observador; e por fim, sua reprodutibilidade técnica, fator que só se tornou relevante com o avanço dos meios de reprodução de massa como a impressão e aparelhos interfacetados. Com essa categorização será possível extrair o essencial e relevante para este trabalho de cada uma das mídias, evocando algumas de suas similaridades e diferenças.

3.1 TELA DE PINTURA

Começando pela pintura tradicional em uma tela, há dois fatores pivotais para sua materialidade, primeiramente a forma como a tinta foi utilizada e aplicada sobre o tecido, podem ter sido feitas várias camadas suaves e diluídas que tornam as cores mais transparentes e sobrepõem a trama da tela com uma camada mais lisa por consequência. Ou o artista pode ter usado pinceladas carregadas e enérgicas, as quais ficarão extremamente evidentes nos relevos da tela e trarão uma nova

dimensionalidade para a pintura a exemplo das pinturas de Vincent Van Gogh (1853-1890) como “A Noite Estrelada” (1889), “Estrada com Cipreste e Estrela” (1890) ou “A Vinha Encarnada” (1888). Ainda e se o pintor decidiu por usar a técnica neo-impressionista de aplicar diversos pontos coloridos na tela para criar uma pintura figurativa coesa? Ou até mesmo, e se foi feita uma pintura inspirada no Expressionismo abstrato de Pollock, cheia de respingos, espirros e pinceladas de tinta?

Figura 7 - A Noite Estrelada (1889)



Óleo sobre tela, 73,7 x 92,1 cm - Vincent van Gogh. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Noite_Estrelada#/media/Ficheiro:Van_Gogh_-_Starry_Night_-_Google_Art_Project.jpg

O outro fator a se considerar é a própria textura do tecido da tela, a trama xadrez que se estende pela obra, dando sustentação aos pigmentos aplicados sobre ela. Essa textura pode ser acentuada ou escondida até certo ponto dependendo do ângulo e da quantidade de iluminação do ambiente, podendo ter mais de um ponto luminoso, ou lâmpadas LED que iluminam o espaço de forma mais uniforme. Ademais, além da própria materialidade oriunda do suporte de tecido, as características intrínsecas da intencionalidade do artista como a força ou suavidade, o movimento enérgico ou vagaroso, o tipo de pincel, variando da origem do pêlo usado ao formato da ponta das cerdas, e a quantidade de tinta investida na tela

também se somam para afetar a percepção da materialidade da obra artística pelo observador.

Agora sobre sua apresentação e exposição, vale resgatar o uso da iluminação no ambiente como um instrumento para potencializar e guiar a experiência do indivíduo, que pode, ou não, ser um aspecto escolhido pelo artista que criou a obra apesar de na maioria dos casos não ser pois normalmente essas pinturas eram confeccionadas para a venda e depois que a obra se torna propriedade de outra instituição ou indivíduo não cabe mais ao artista se preocupar ou intervir sobre estas questões. A pintura, normalmente, estará pendurada em uma parede ou apoiada em um devido suporte para exposições como por exemplo as obras expostas no acervo geral do MASP (Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand) que ficam fixadas em placas de vidro fincadas sobre pedestais de pedra permitindo que sejam rearranjadas com mais facilidade e que o público possa transitar por entre as artes, rodeá-las e vê-las de diferentes ângulos que seriam impossíveis se as pinturas estivessem presas a paredes. Ainda assim, as obras se encontram afastadas do público através de marcações no chão, faixas e cordas ou caixas de vidros por questões econômicas (valor monetário desses patrimônios), sociais (propriedade privada ou institucional) e culturais (valor cultural e histórico das obras) a fim de preservar a integridade física das mesmas e que acaba também elevando o próprio status desses objetos e assegurando as suas auras perante o público.

Aura essa que distancia o público da tela no campo conceitual, tornando-a uma autoridade sagrada e inalterável, o que, apesar de poder despertar o interesse do observador por ser um objeto aurático enaltecido e canonizado por especialistas e apreciadores da área, também pode criar uma relação tóxica de superioridade moral e estagnação perante o público. Importante ressaltar que inerentemente ao objeto aurático, a reprodutibilidade técnica desse tipo de obras artística não existe como nos suportes seguintes, podendo ser feitas réplicas, novas versões e cópias fotográficas, mas elas nunca poderão ter o mesmo valor atribuído à própria tela original.

3.2 IMPRESSÃO DE PAREDE

Tratando da impressão de parede, sua materialidade estará ligada às características físicas do suporte, como por exemplo se a impressão for feita em

papel poroso, papel liso, papel kraft, papel couchê, papel fotográfico, entre outros tipos de papéis. Essa impressão também pode ser feita em chapas de M.D.F. (sigla para Medium Density Fiberboard ou, em português, chapa de fibra de madeira de média densidade, são painéis uniformes e sem orientação nas fibras, o que os tornam ideais para variados tipos de cortes customizados) ou chapas metálicas que variam de material podendo ser chapas de aço, chapas de alumínio, de latão e outros tipos mais.

Sem contar também o tipo de impressão que pode ser usada, porque supondo que seja uma impressão em algum dos tipos de papéis, a gramatura e acabamento da folha irá influenciar na sua porosidade e consequentemente em qual tipo de impressão será mais efetivo, enquanto ela também pode ser fina e lisa como no caso de um papel vegetal que chega a ser translúcido, ou grossa e rugosa como uma folha 300g ideal para pintura de aquarelas. Além disso, o tipo de folha também determina a reflexividade da impressão, se ela será opaca como em uma sulfite ou brilhante como em um papel fotográfico. O resultado final também está ligado a que tipo de impressão foi feita, se ela foi uma impressão a laser, a jato de tinta ou uma impressão *offset*, por exemplo, lembrando que dependendo do suporte, as opções de impressão também serão mais limitadas, por exemplo não se pode usar jato de tinta em uma impressão de M.D.F. ou chapa metálicas pois além da tinta não fixar corretamente nessas superfícies lisas, ela também não penetraria nem tingiria os materiais.

A forma de exposição da impressão ao público será semelhante à forma que a tela de pintura é apresentada, podendo ser pendurada em uma parede ou suporte vertical, ou ainda pendurada por fios entre outros tipos de apoio que serão sempre essencialmente a figura acoplada a alguma superfície que o observador consiga enxergar, podendo também apontar as possibilidades dela cobrir uma parede inteira já que suas dimensões podem variar de projeto para projeto, a possibilidade de ela estar no teto, cobrir ou envolver uma pilastra cilíndrica, por exemplo, ou até mesmo estar no chão, talvez sob um vidro temperado suspenso para que os observadores possam transitar por cima da obra e experienciar a figura de uma forma bastante diferente do comum.

Entretanto, o cuidado com o distanciamento entre o observador e a obra já é significativamente menor, portanto a sua aura também é reduzida e vai se perdendo. Mesmo que ainda não se toque na obra, o preciosismo e afastamento do espectador

com a imagem não são tão intensos e parte disso se deve à reprodutibilidade técnica da impressão, que mesmo se estivesse simulando a função social da pintura tradicional em tela, não possui a exclusividade da mesma, a escassez gerada pela existência de apenas um original, já que ela pode potencialmente ser reproduzida de forma idêntica em larga escala, característica que pode ser desviada através da impressão de um número limitado de cópias, o que cria uma escassez artificial e alavanca o seu valor monetário por exemplo.

3.3 IMPRESSÃO EM LIVRO

Sobre a impressão para o interior ou exterior de um livro, assim como a impressão para a parede de *pôsteres* e *banners*, sua materialidade também estará ligada às características físicas do seu suporte, porém neste caso, estará limitada a tipos diferentes de papel, como um papel couchê, um papel offset, ou um papel de folhas mais finas, lembrando que a gramatura influenciará na porosidade do papel, enquanto o tipo de folha pode vir a definir a reflexividade do mesmo, ou como a impressão irá se comportar no papel, podendo ter mais ou menos contraste, estar mais ou menos clara, e etc.

É difícil tratar da forma como a impressão em livro é exposta porque ela se diferencia bastante em propósito da impressão de parede que não faz parte de um objeto feito para ser manuseado. Tendo isso em mente, é notável que a impressão em livro é muito mais próxima do observador, ela pode ser sentida pelo observador através não só da visão para ver a imagem mas também do toque nas páginas e na capa para sentir suas texturas, e até mesmo do olfato dependendo do quão novo ou o quão velho o livro for. A apreciação da impressão no livro se dá de uma forma única que a impressão de *banners*, *prints* ou *pôsteres* não tem a capacidade de oferecer.

Por isso a relação entre a impressão para um livro com o espectador se torna mais próxima e de certa forma até mais íntima, porque geralmente o livro é uma posse pessoal sobre a qual o espectador tem considerável controle (como patrimônio individual, ele tem a liberdade para ler quando quiser, anotar o que quiser, sublinhar o que quiser, deixar de fazê-lo e até mesmo se livrar do próprio livro). Essa aproximação e liberdade intensificadas denotam também o efeito que a reprodutibilidade técnica da impressão tem em um processo de escala industrial massiva, ainda mais presente levando em consideração que os livros são,

geralmente, produzidos em muitas tiragens tendo milhares de cópias vendidas ou distribuídas e com a possibilidade de novas edições ou ainda reimpressões para o público geral.

3.4 INTERFACE ELETRÔNICA

Por fim, falta tratar da interface eletrônica usada para visualizar imagens digitais, lembrando que essas interfaces se apresentam em uma grande variedade de formas, tamanhos e valores e têm diferentes relações com o observador dependendo do aparelho em questão, podendo ser uma propriedade individual ou não. Sua materialidade é bastante singular em relação aos outros três exemplos apresentados anteriormente devido à natureza virtual das interfaces eletrônicas, a imagem exibida é simplesmente um padrão luminoso lançado sob uma tela de vidro em direção ao espectador, podendo variar de aparelho para aparelho, e até mesmo entre dispositivos similares mas de gerações diferentes, em características particulares como a definição, a resolução, o contraste, o equilíbrio de cores ou a intensidade luminosa, por exemplo.

Porém, por se tratar de uma mídia interfacetada, sua apresentação está ainda mais sujeita ao observador, que passa a ser encarado como um interator em função da liberdade e poder de escolha que recai sobre ele no momento de escolher como usufruir e experienciar a obra interfacetada. Por isso que a apresentação depende mais do interator do que qualquer um dos exemplos anteriores, pelo fato de ser possível ajustar as características citadas de acordo com a percepção visual do espectador.

Dependendo de seu repertório, o observador pode aproximar ou afastar as imagens, ele pode aumentar ou diminuir o brilho e contraste do aparelho interfacetado, agora ele tem o controle sobre a fruição da obra interfacetada e tem liberdade o suficiente perante ela para modificá-la como achar necessário, não havendo nenhum risco real de danos irreversíveis à obra ou da própria perda do original.

Nesse ponto, não faz mais sentido tratar da aura da imagem, porque ela deixa de existir quando a reprodutibilidade técnica da obra se torna quase que infinita em um arquivo de códigos numéricos disponível na rede integrada de computadores, podendo ser acessada ou “adquirida” através de downloads, ou por

métodos de transferência de arquivos *offline*, por uma quantidade incontável de dispositivos ao redor do mundo.

Com isso, é plausível conceber que existe uma relação pré-estabelecida e esperada para cada tipo de suporte apresentado, cada um carregado com suas próprias questões sociais, mas com o avanço tecnológico, foi se tornando cada vez mais acessível para o público geral fruir de obras que antes poderiam ser inacessíveis para a grande maioria. Também é válido ressaltar que cada formato tem suas particularidades, possibilidades e limitações específicas, por exemplo a perda crescente da materialidade da obra em troca de uma aproximação com o observador.

4 ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Antes de tratar da ilustração digital dos tempos modernos propriamente dita é interessante relembrar do movimento vanguardista europeu que surgiu na França no final do século XIX, vertente cuja as obras, telas e estudos artísticos de certa forma se assemelham à tela de um aparelho interfacetado da atualidade, como um monitor ou *smartphone*, por exemplo. Pintores estes que trabalhavam a mistura das cores através da percepção da retina nos olhos, fazendo com que elas se comportassem de forma similar à própria cor-luz por meio de uma ilusão óptica, os artistas dessa corrente estilística ficaram conhecidos na história da arte como os neo-impressionistas.

Estes artistas eram estudiosos que se valiam do conhecimento científico sobre a teoria das cores (por exemplo o ensaio mencionado anteriormente no capítulo dois, “Teoria das Cores”, publicado em 1810 por Johann Wolfgang von Goethe), sobre a fisiologia da visão e do modo de trabalho metódico e racional (afinal, eles estavam situados na Europa pós Iluminismo, movimento cultural que durou do século XVII ao século XVIII) em ateliê para fazerem suas pinturas, com a utilização de pontos de pigmentos sobre a tela para atingir a percepção de uma pintura mais saturada e luminosa que não poderia ser alcançada por meio da mistura tradicional de pigmentos em uma paleta naquele período. O termo Neo Impressionismo, entretanto, não foi cunhado pelos artistas que participaram do movimento, mas pelo crítico de arte Félix Fénéon ao presenciar a obra “Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte” em uma exposição da Sociedade dos Artistas Independentes em Paris.

O maior expoente desse movimento foi Georges Seurat (1859-1891), o pintor francês que estabelece a teoria do Cromoluminarismo em 1886, com a icônica obra “Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte” (1884-1886), na qual algumas técnicas de contraste como a justaposição de tons complementares, o “clareamento” (efeito atingido através do maior espaçamento entre os pontos de cor) ao longo da silhueta das figuras, mais evidente nas roupas de tons escuros e o uso de sombras cuidadosamente encaixadas na composição para recortar os planos da tela, para ajudar a definir as formas na pintura.

Seurat havia se decidido pela visão pontilhada. Seus pequenos salpicos de cor não se tocavam nem se misturavam; esse trabalho podia ser feito pelos

olhos do espectador. Ele intensificava a festa de cores preparando sua tela com uma brilhante tinta branca, que servia para aumentar a luminosidade dos pontos separados de pigmento puro e dar às suas pinturas uma superfície tremeluzente, vibrante. E a técnica proporcionava uma outra vantagem a um artista com senso de ordem: sua complexidade exigia que Seurat simplificasse as formas que estava pintando num grau ainda maior. (GOMPERTZ, 2013, p. 93).

Figura 8 - Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte (1884-86)



Óleo sobre tela, 2,08 x 3,08 m - Georges Seurat. Fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/A_Sunday_on_La_Grande_Jatte%2C_Georges_Seurat%2C_1884.jpg

Buscando trabalhar com a própria cor-luz em suas pinturas, os pontilhistas empregavam a técnica de pontos coloridos sobre a tela branca, eles iam pingando pontos de tintas em suas cores puras sobre a tela metodicamente e criando a ilusão de uma mistura de pigmentos através da sua aproximação entre si e a distância do observador da tela, muito provavelmente sem nem imaginar que muitas décadas depois essa técnica viria a integrar a tecnologia de telas de diversos aparelhos eletrônicos na Era Digital na forma de *pixels*, pequenos pontos de cor-luz em RGB (sigla em inglês para as cores primárias da luz, o vermelho, o verde e o azul) que

juntos formam imagens, palavras, códigos e tudo que pode ser observado por aparelhos interfacetados.

A arte digital, incluindo também a ilustração digital, entra neste contexto como um novo tipo de expressão artística através da qual o artista enfrenta dilemas similares aos da arte física, mas agora se valendo do artifício de ferramentas virtuais para criar obras sem, necessariamente, um referente físico no mundo real e sensível. Isso porque mesmo tendo se tornado um processo suportado por ferramentas virtuais, a maior parte do trabalho artístico com ilustração digital continua sendo um trabalho manual de se colocar na frente de um suporte, ponderar e exercer a própria capacidade criativa e criadora, o que ainda exige do artista os conhecimentos fundamentais de representação (desenho, simplificação, anatomia, perspectiva, teoria de cores, silhuetas, foco, luz e sombra, entre outros), harmonia e composição para criar obras que tenham impacto e consigam transmitir ideias, sentimentos ou narrativas.

Entre as ferramentas necessárias para a ilustração digital existem duas categorias de componentes, os virtuais e os físicos, como um teclado e *mouse*, uma mesa digitalizadora com sua caneta especializada (para utilizar funções como a inclinação da caneta, níveis de pressão aplicados, botões de atalhos, entre outras funcionalidades), esses são os periféricos que o artista utiliza para se comunicar e interagir com os aparelhos interfacetados, lembrando também da existência de aparelhos que dispensam periféricos ou fazem pouco uso dos mesmos porque a interação entre o artista e a máquina se dá diretamente no aparelho eletrônico através do *touchscreen*.

O computador, a tela do monitor, o *smartphone*, o *tablet* e outros aparelhos interfacetados também fazem parte dos componentes físicos, mas eles atuam principalmente como um mediador direto entre o meio digital e o interator, permitindo que ele não só veja o que está acontecendo no software como também lhe dá a liberdade de aplicar comandos e funções que serão interpretadas na forma de ações.

Por fim, há a categoria dos componentes virtuais como os *drivers*, os sistemas operacionais e os *softwares*, sendo alguns dos mais utilizados atualmente o *Adobe Photoshop*, *Clip Studio Paint*, *Krita*, *GIMP* e *Paint Tool SAI*. Os *drivers* e sistemas operacionais têm a mesma função dentro do computador como mediador porque ambos são parte de um mesmo processo de interpretação e tradução de

linguagem passando de códigos para representações visuais intuitivas, no entanto, os *softwares* são os componentes virtuais criados especificamente para a produção visual fazendo parte da comunicação entre os *drivers* e o artista interator, portanto variando bastante em diversos aspectos atrelados às empresas ou instituições que os criaram como preço, acessibilidade, função, especializações e integração com outros aplicativos.

Nestes *softwares*, como o *Adobe Photoshop*, por exemplo, há diferentes ferramentas que tornam processos bastante técnicos e complexos da pintura tradicional mais simples de serem realizados em uma obra interfacetada, como a criação de formas perfeitas e formas perfeitamente simétricas, transições de cores divididas igualmente, o uso de máscaras e recortes, um alto controle sobre as características dos pincéis à disposição, podendo manipular aspectos deles como o formato, o tamanho, a transparência, a textura, entre outros. Além de também trazer novas possibilidades que mudam o paradigma da produção visual como um processo de criação não-destrutivo e, principalmente, reversível, mesmo que apresente um limite que para ser contornado exige que o artista use táticas criativas e às vezes trabalhosas. Sendo os principais elementos virtuais a concederem essas importantes características a este processo de criação a função ‘desfazer’ e a capacidade do *software* de permitir que o artista interator trabalhe em camadas separadas em um mesmo arquivo ou projeto, tão definitivas para a produção digital que estão presentes e se tornaram uma constante em todos os *softwares* citados e são considerados elementos básicos necessários para esse campo de produção artística.

Entretanto, essas facilidades e funcionalidades também vêm acompanhadas de novas dificuldades e desafios para o artista digital, como a representação ou simulação de um aspecto orgânico ou natural para a imagem virtual, a falta de massa, peso, textura volumétrica (a textura que indica a tridimensionalidade de um plano no espaço físico) e outras características que seriam melhor percebidas por meio dos sentidos além da visão, que podem ser emuladas até certo limite do que é possível ser interpretado, ou até mesmo a própria tecnologia da modernidade, que pode ser limitada por questões técnicas e de acessibilidade, porque os projetos maiores e mais complexos exigem mais espaço no HDD (nome do inglês *Hard Disk Drive*, se refere ao dispositivo de armazenamento de dados do computador) ou na sua versão mais eficiente e popular da atualidade o SSD (nome do inglês *Solid State*

Drive, dispositivo com a mesma função de armazenamento do HDD mas que garante velocidades maiores de leitura e gravação de dados), exigindo também maior poder de processamento gráfico para ser capaz de executar as funções do *software* perante o excesso de informação, uma mesa digitalizadora com mais botões e combinações de atalhos que agilizem o processo criativo, com maior área útil para proporcionar uma liberdade de movimento na transcrição mesa *software* e mais níveis de pressão.

Exigindo uma melhor forma de visualizar a imagem virtual, com uma tela ou monitor maiores, com uma melhor definição de *pixels* por polegada, melhor fidelidade de cores, especialmente útil para projetos em que se planeja realizar uma impressão ou veicular a obra final em diversos dispositivos interfacetados, e assim segue uma lista de melhorias que podem facilitar ou até viabilizar uma criação ou projeto, valendo ressaltar a importância que tem uma ideia ou conceito por trás da obra interfacetada, que ainda tem que vir do artista digital como força criativa e criadora e que de nada adianta ter as melhores ferramentas nas mãos de um indivíduo inexperiente que não entenda os fundamentos artísticos ou que não saiba operar essas ferramentas digitais.

O artista, ao inventar novas regras e proporções na arte, não está simplesmente reproduzindo um saber artesanal: está criando uma nova técnica de abordar os materiais, formulando, assim, uma nova linguagem. Na arte moderna, a matéria torna-se expressiva, e a escolha de determinadas técnicas já é um ato expressivo. (GIANNOTTI, 2009, p. 67).

Assim como em outras áreas artísticas tal qual a escultura, a música, a pintura a óleo, a aquarela, a *land art*, a dança, entre outras, na ilustração digital também existem diversas formas que os artistas desenvolveram para criar suas obras, diferentes tipos de processos criativos que são adaptados de artista para artista como por exemplo fluxos de trabalho com o objetivo de reduzir o atrito entre a concepção de uma ideia, sua execução e sua finalização ou entrega. Alguns processos existentes foram trazidos e traduzidos do repertório da pintura a óleo, como por exemplo a aplicação de uma base no fundo do suporte para ditar o tom da imagem (muitas vezes um tom de vermelho terroso para contrastar o fundo com a figura e facilitar a obtenção de meio tons realçados por partes de alta reflexividade, os *highlights*).

Ou ainda a ilustração feita *alla prima* (termo traduzido do italiano, ‘de primeira’), nesse processo, o artista abdica do uso da função ‘desfazer’ e usa apenas uma camada no *software* de produção visual para criar a sua obra, tratando o meio digital como um espelho do tradicional, incorporando no resultado final as “imprecisões” naturais do gesto do artista e aceitando o processo bagunçado que as manchas dos pincéis com bordas duras e macias sobrepostas no suporte proporcionam. Realçando o controle e planejamento necessários para que as bordas dos objetos interajam com o resto da pintura de forma harmônica e orgânica de modo a criar contraste e áreas de foco onde as figuras estão mais definidas simplesmente através das pinceladas.

Também há os processos que se desenvolveram ao longo do tempo através de interações comerciais e troca de informações entre os artistas e os clientes, resultando em modelos utilizados e compartilhados em portfólios de artistas em sites focados no ambiente do mercado de trabalho de ilustração digital, por exemplo os sites *Behance* e *Artstation*. Estes modelos são usados tanto por artistas livres, conhecidos como *freelancers* ou autônomos, como por artistas de carteira assinada, também chamados de artistas *in-house*, e funcionam como passo-a-passos que mantêm uma tendência “auto-suficiente” porque os artistas no mercado atualizam seus portfólios com estes processos profissionais estruturados, os clientes requerem esses tipos de fluxos de trabalho e os novos artistas mimetizam esses modelos para aumentar suas chances de ingressar no mercado de trabalho. Entretanto, isso não é necessariamente uma coisa ruim pois estes modelos evoluíram dessa forma ao longo do tempo por uma questão simples de eles funcionarem e atenderem ao propósito de beneficiar o mercado.

Esses fluxos criativos possuem etapas definidas que permitem o artista nas etapas iniciais apresentar ideias e conceitos rápidos não finalizados ao cliente e ajudam a evitar possíveis mal entendidos ou divergências criativas, como por exemplo um *design* ou uma finalização que não condizem com os objetivos do cliente, nas etapas finais, o que traria sérios prejuízos de tempo, dinheiro ou emocionais para uma ou ambas as partes.

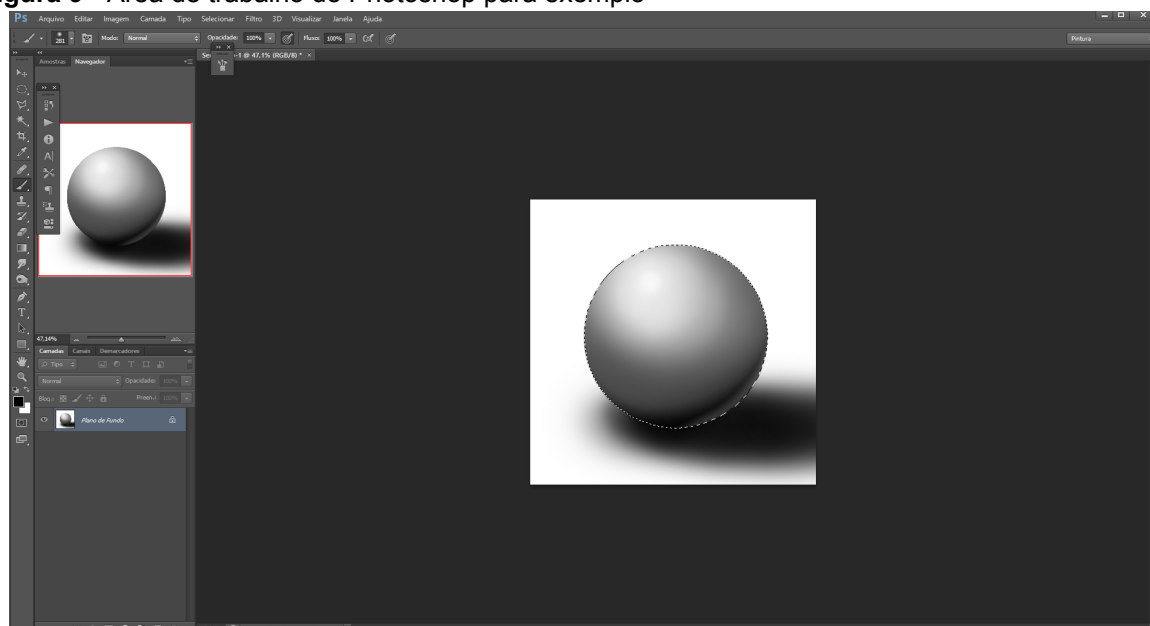
Esse processo possui variações mas pode ser dividido em seis partes principais: os esboços; as *thumbnails* (traduzido do inglês, ‘miniaturas’, são explorações com divisão entre os planos de leitura da ilustração); a pintura em escala de cinza (é a pintura inicial dos valores na ilustração, indicando as fontes de

luz e sua interação com os materiais na cena); o esboço de cores (também conhecido como *color sketch*, se refere à exploração e uso de cores nas etapas anteriores à finalização); *flat colors* (etapa em que as cores definidas são colocadas de forma chapada delimitando os objetos da ilustração); e por fim, a finalização (etapa também conhecida como *render*), geralmente ela é a etapa mais demorada e cansativa porque nela se trabalha do geral aos detalhes, aplicando os conhecimentos de cor, luz e materiais para provocar e prender a atenção do observador. Quando se está trabalhando com um cliente ou um diretor de arte, o comum após discutir o caráter da obra que se planeja criar é entrar em contato com ele durante as seguintes etapas: a de *thumbnails*, em que se define a composição geral e narrativa da ilustração; a dos esboços de cores ou a de *flat colors* com o intuito de definir a base da ilustração final tendo uma noção geral de como será resultado; e então seguir para o processo de finalização com atualizações menores, se necessário, para garantir que não haja mudanças inesperadas até finalizar o projeto e entregá-lo.

4.1 MAPA DE GRADIENTE

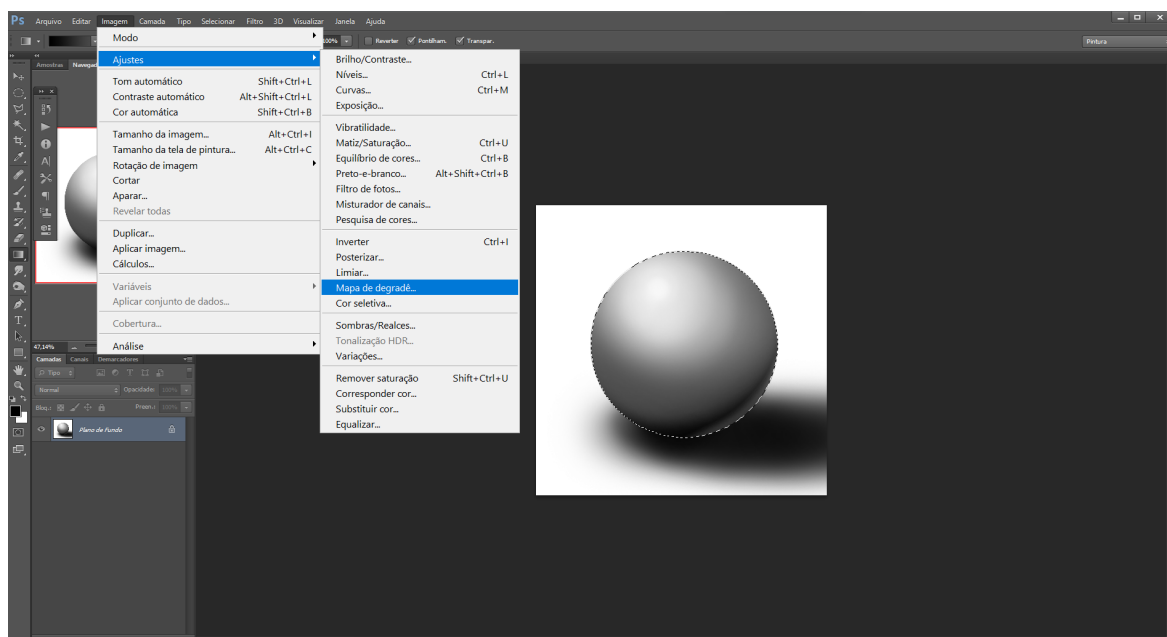
Outro tipo de processo similar, porém menos usual, envolve o uso de uma ferramenta específica chamada “mapa de gradiente” (do inglês, *gradient map*) presente em diferentes *softwares* de edição, por exemplo os aplicativos de vídeo como o *Adobe After Effects*, ou os de imagem como o *Adobe Photoshop* ou *Illustrator*. Neste método, o artista começa desenhando o esboço, produzindo as thumbnails e pintando a escala de cinza normalmente, como também é feito no processo anterior.

Figura 9 - Área de trabalho do Photoshop para exemplo



Fonte: arquivo pessoal

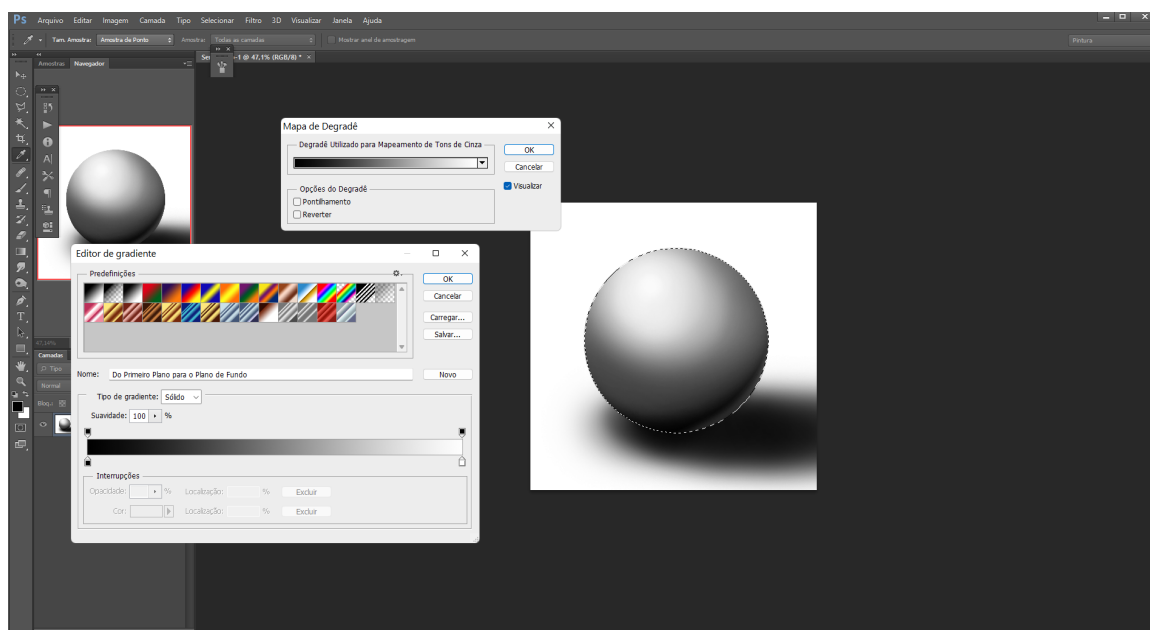
Figura 10 - Aba de acesso para o mapa de gradiente



Fonte: arquivo pessoal

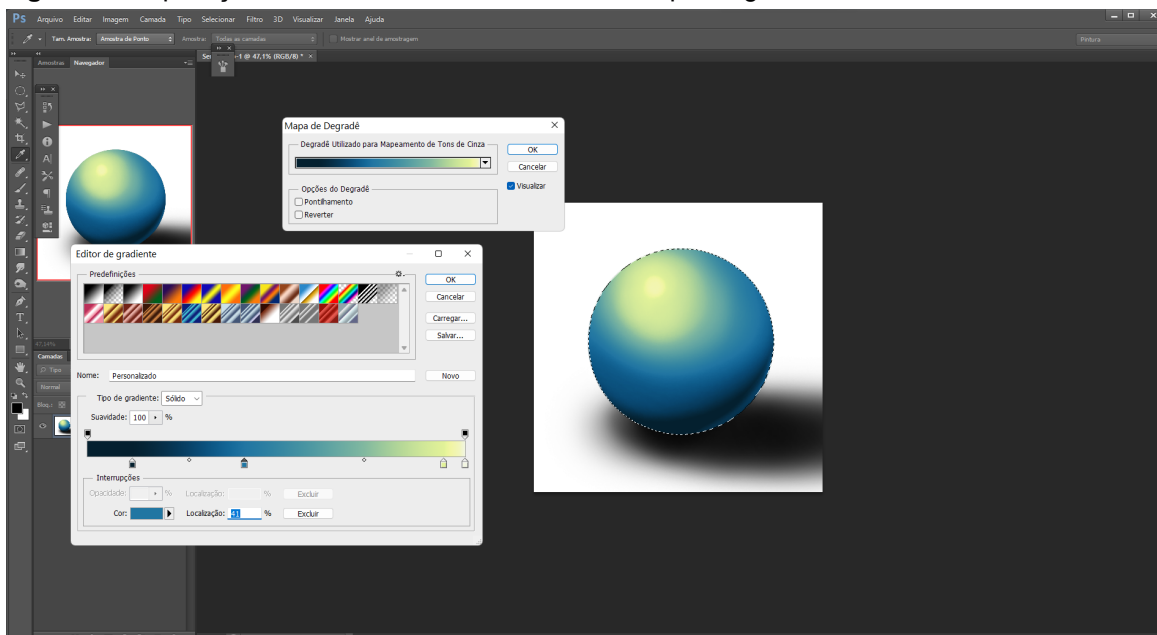
Porém, a próxima etapa consiste em selecionar cada material, seção ou figura separadamente e aplicar a ferramenta de ajuste “mapa de gradiente”, com ela é possível designar para cada valor, do preto 100% ao branco 100%, cores que se mesclam em um gradiente uniforme, resultando em uma ilustração próxima de uma versão final sem investir o tanto de tempo e esforço necessários para pintar as cores no suporte manualmente.

Figura 11 - Janela inicial do mapa de gradiente



Fonte: arquivo pessoal

Figura 12 - Aplicação de cores no círculo através do mapa de gradiente



Fonte: arquivo pessoal

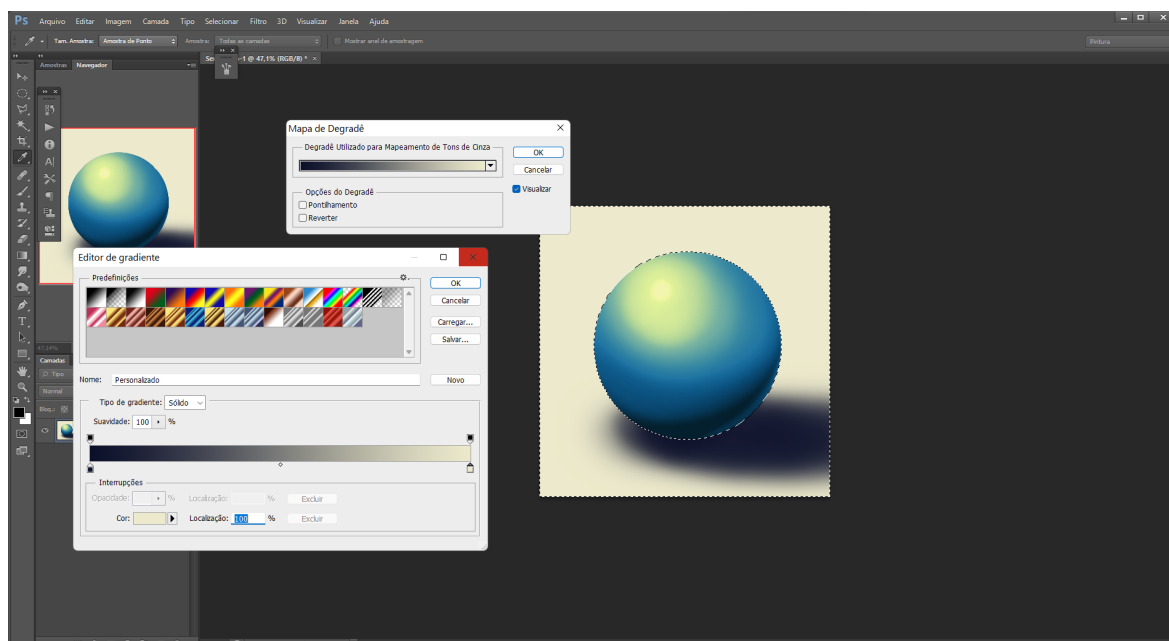
Por meio dessa ferramenta, o artista se torna capaz de agilizar essas etapas mais iniciais que exigem menos refino, pulando por completo etapas de esboço de cores e de flat colors. Repetindo esse processo de selecionar as figuras, aplicar e manipular as cores da ferramenta, a ilustração vai ganhando cores a uma velocidade fora do normal.

Com isso, após toda a aplicação do processo, se ele foi feito utilizando diversas camadas para separar os objetos, materiais e/ou personagens na cena, só

faltará achatar as camadas (função que junta todas as camadas em uma única) e continuar a pintura digital até uma finalização adequada, economizando bastante tempo. No exemplo utilizado é possível perceber que se utilizou apenas uma camada por conta de ser uma cena simples, então usar unicamente a ferramenta de seleção circular foi o suficiente para demonstrar como aplicar ajustes com o mapa de gradiente.

Outro ponto positivo do uso do mapa de gradiente na ilustração é a sua flexibilidade, pois ele permite que com poucas alterações na ferramenta, seja possível recolorir a escala de cinza inúmeras vezes em versões independentes, através do uso de camadas ou a própria criação de diferentes arquivos com um ponto inicial em comum, e com a qualidade de uma ilustração semi-finalizada perfeita para transmitir a ideia de como será o resultado final ao cliente. Porém, por este processo utilizar uma ferramenta bem específica que altera o fluxo de trabalho e delegar muita mais responsabilidade à etapa de escala de cinza, esse método não é tão popular quanto o mencionado anteriormente.

Figura 13 - Aplicação de cores no fundo através do mapa de gradiente



Fonte: arquivo pessoal

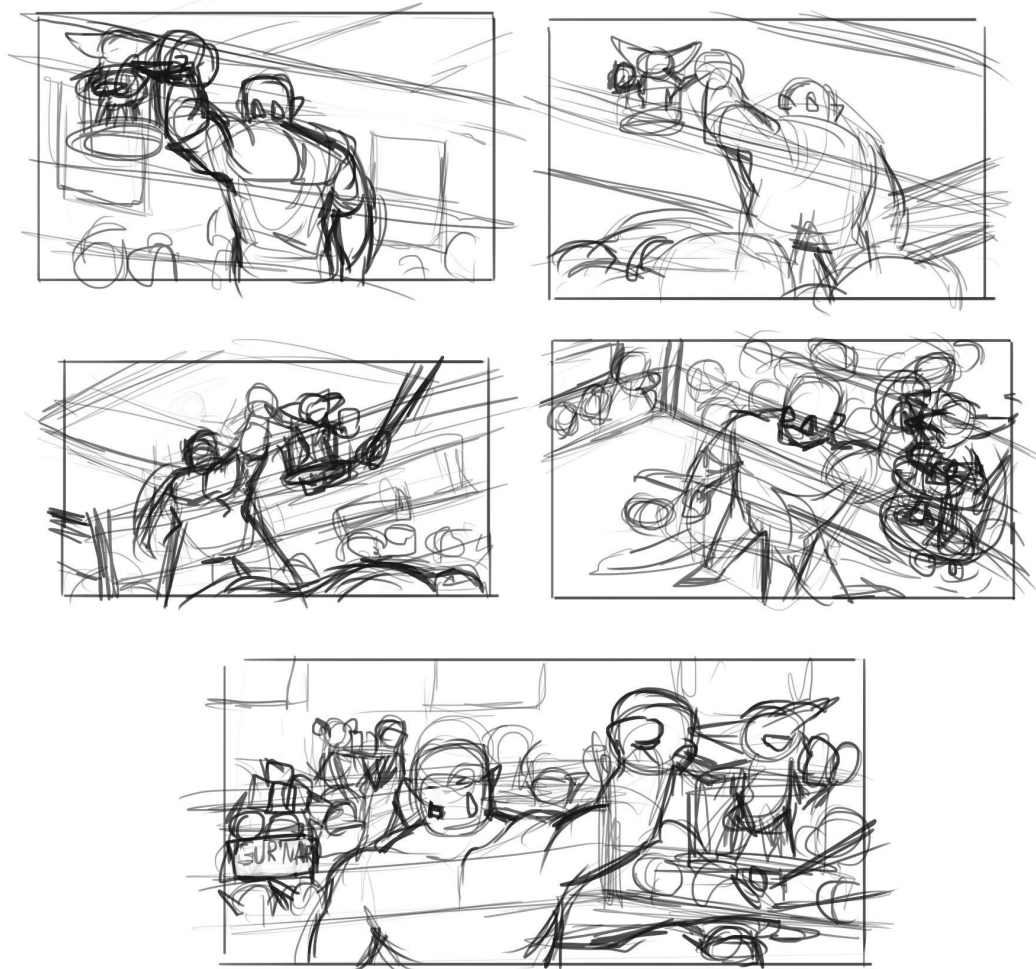
4.2 PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO COMERCIAL

Agora, segue uma análise do processo de ilustração comercial de seis etapas com apoio visual de algumas das minhas próprias ilustrações para exemplificar o que está sendo descrito.

Tudo começa com a ideia, seja ela vinda de um *briefing*, de uma inspiração ou de um problema que necessita de uma solução visual. Partindo dessa ideia ou do texto do *briefing* são feitos esboços iniciais para explorar as possibilidades narrativas dessa ilustração, por exemplo, se a ideia envolve um indivíduo vencedor de um duelo, este indivíduo será um ser heróico? Ou será um vilão ou anti-herói? De que tipo de duelo ele participou? Qual é o contexto do mundo em que ele está inserido? Foi uma luta marcada ou causada por um desentendimento? Como está o ambiente no momento da cena?

É nesse momento que parte das bases fundamentais do desenho são definidas, como as figuras, principalmente as presentes no primeiro e segundo planos, o ambiente da cena, que pode variar dependendo do mundo em que a ilustração está inserida ou do formato escolhido para o suporte, a relação composicional entre o espaço positivo e o espaço negativo na ilustração, ou seja, o que há de informação relevante e de áreas de respiro, o fluxo de leitura da ilustração, se as linhas imaginárias estão convergindo para o ponto focal ou se há uma clara hierarquia entre os elementos da composição, além da própria perspectiva e estrutura dos elementos que não precisam estar completamente corretos nessa etapa, mas deverão ser ajustados no futuro antes de entrar em contato com o cliente.

Figura 14 - Etapa de esboços rápidos da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

Com os esboços iniciais estabelecidos, o artista digital prepara as *thumbnails* mais promissoras com valores simples da escala de cinza, geralmente com apenas três ou quatro tons centrais, que auxiliem principalmente em quatro fatores essenciais para as bases de uma ilustração: a leitura, a narrativa, os planos e o uso de uma cor no ponto focal.

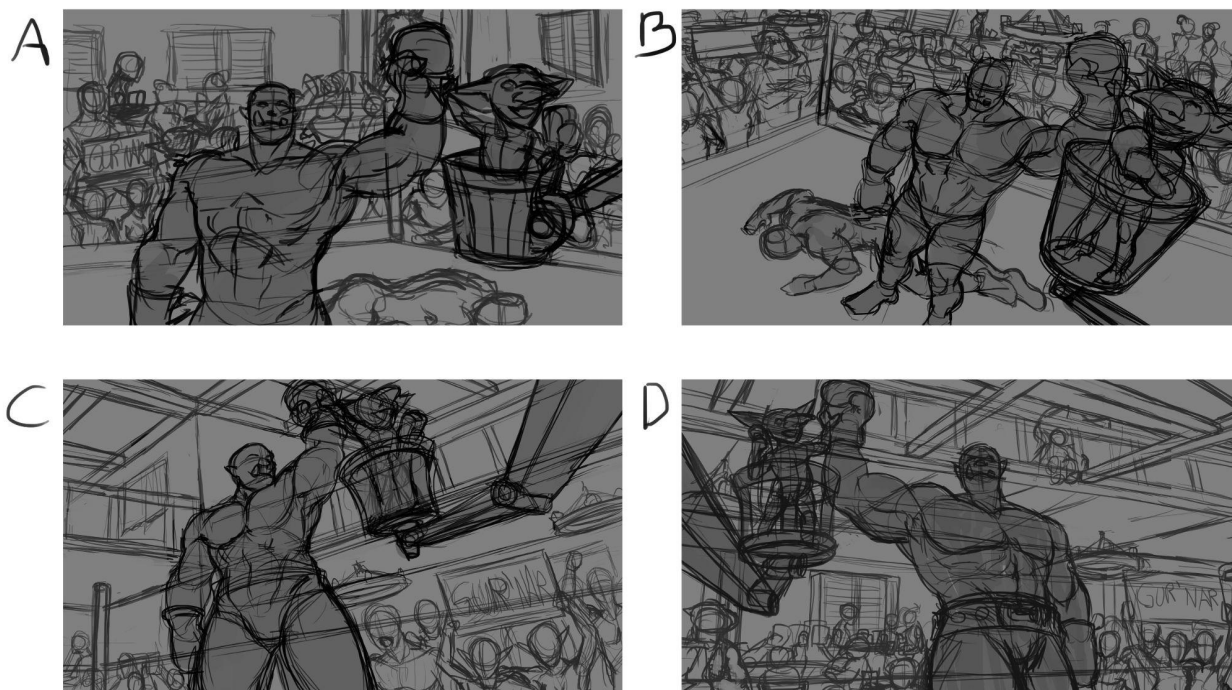
A leitura se refere à leitura imediata da composição, ou seja, o que o observador irá absorver no instante que seu subconsciente captar as silhuetas da pintura, este fator trabalha bastante com o conceito de *design* da *gestalt* (palavra de origem germânica que pode significar “forma” ou “figura”) que propõe a compreensão da totalidade para que possa haver a percepção das partes, como uma figura que ao mesmo tempo pode ser interpretada como dois rostos de perfil ou apenas um cálice.

A narrativa trata da compreensão da mesma como um todo, lembrando que características como o ângulo da “câmera”, atuação dos personagens e sua disposição no cenário irão influenciar bastante na narrativa da ilustração, por exemplo, utilizando as questões levantadas na etapa do *briefing*, supondo que o indivíduo central seja um justiceiro fora da lei em um cenário como o velho-oeste, boas opções explorariam ângulos de vista abaixo da linha de visão dele para mostrar a imponente que ele possui enquanto segura sua pistola fumegante recém-disparada e o povo da cidade olha pasmo e incrédulo ou festeja freneticamente a vitória do herói.

Os planos se referem à separação dos planos da obra em questão, sendo eles tratados geralmente como primeiro plano, segundo plano e terceiro plano. O primeiro engloba tudo que se encontra muito próximo da “câmera” da cena ou que até ultrapassa o limite da visão dela (por isso objetos e figuras nesse plano costumam sofrer distorções da perspectiva e ficar fora de foco). O segundo se refere ao plano médio entre a “câmera” e o resto do mundo, normalmente é nele que se encontra a ação principal do cenário e os personagens mais importantes para a narrativa. Já o terceiro plano trata de todo o fundo da cena, nele se encontram pistas da narrativa, seja na forma de antecipação ou de desfecho do que se pode interpretar do segundo plano.

E por último, às vezes se usa uma cor brilhante, chamativa, contrastante no ponto focal, sempre pensando em condizer com as possíveis cores na cena, como por exemplo um feiticeiro maligno preparando para lançar uma magia teria seu ponto focal no poder emanando de suas mãos e ele poderia ser de um tom de púrpura, ou verde, ou vermelho. Se fosse uma criatura espreitando nas sombras, o ponto focal poderia estar em seus olhos refletindo a luz do luar como duas lanternas de cores amareladas ou avermelhadas. O importante de ressaltar nesse fator é que se ele for aplicado às *thumbnails*, ele muito provavelmente irá ditar o rumo do esboço de cores, das *flat colors* e naturalmente da ilustração finalizada como um todo nas etapas futuras.

Figura 15 - Etapa de *thumbnails* da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

Figura 16 - Etapa de *thumbnails* da ilustração fan art “Bardo” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

A etapa seguinte é chamada de etapa de valores, ou de escala de cinza, momento da ilustração em que o artista se preocupa em pintar as *thumbnails* mais a fundo, pensando em como irá fazer para construir as luzes, as sombras e as cores locais da pintura. Entretanto, é importante ressaltar o ponto de que quando se fala de cor local nesta etapa não se está se referindo à cor em si propriamente dita, mas ao valor de cinza que representa a cor quando ela se encontra completamente dessaturada.

Figura 17 - Etapa de valores da ilustração fan art “Bardo” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

Nessa parte, normalmente o artista pinta as *thumbnails* utilizando uma escala monocromática, geralmente com valores do preto ao branco, sem nunca chegar no cem ou no zero, e tomando o cuidado de criar cenas interessantes, chamativas ou evocativas por meio da iluminação e contraste, mantendo sempre uma atenção para a legibilidade da ilustração como um todo e sem prejudicar a narrativa proposta que deve continuar em mente desde o começo do processo da ilustração, por exemplo uma iluminação vinda de trás do personagem recortando a sua silhueta lhe dará um ar de mistério e seriedade, se a fonte da iluminação vier de baixo do personagem ele provavelmente será interpretado como sinistro e ameaçador, com uma fonte de luz mais neutra, como de um ângulo de três quartos superior, pouco será inferido imediatamente sobre o personagem, sobrando para outros aspectos da ilustração guiarem a narrativa.

Figura 18 - Etapa de valores da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

Ao pintar os valores, o cuidado com a iluminação não pode se prender simplesmente ao ponto de vista naturalista, mas deve também se atentar para um ponto de vista mais artístico e criativo para que sua obra tenha um ponto de destaque perante tantas outras. Alguns dos pontos que o artista pode se atentar estão ligados a outras áreas da arte, a da fotografia e do *design*, se preocupando em pensar em ângulos da iluminação como o plongée, o contra-plongée, uma iluminação frontal ou traseira, por exemplo, pensando em sua intensidade luminosa, se o ambiente está bem iluminado uniformemente ou se ele tem poucos focos de luz, se não existe uma luz que realmente iluminaria o ambiente e o artista acabar

precisando criar uma iluminação ambiente para que se possa ver o que está ocorrendo na ilustração, exemplificativamente.

Ainda nessas faculdades, o artista pode pensar sobre o número de fontes de luz, se ele terá apenas uma luz principal, ou se ela terá o auxílio de outras luzes de preenchimento, se o ângulo dessas luzes servem o propósito da ilustração, se elas têm uma fonte na cena que está emitindo as luzes. Todo esse processo foi pensado para criar a atmosfera da ilustração, característica essa inclusive conhecida como *mood* (do inglês, algo próximo de humor, disposição ou estado de espírito), e que ela venha a contribuir para a narrativa, também bastante conhecida como *storytelling*, idealizada pelo artista ou requisitada pelo cliente.

Figura 19 - Etapa de valores da ilustração “Imp-erfect” (2022)



Fonte: arquivo pessoal

Neste ponto o artista, ou o cliente no caso de ser uma ilustração encomendada, ou ainda o diretor de arte no caso do artista ser um trabalhador contratado, define qual das thumbnails será escolhida para seguir no processo da ilustração, levando em conta aspectos como o objetivo inicial ou *briefing* do artista para entender qual seria a melhor opção para seguir no processo como versão guia definitiva.

A seguir é realizada a etapa com cores, em que o método de esboço de cores ou das *flat colors* podem ser escolhidos como processo criativo de exploração artística para melhor definir e apoiar as características decididas nas etapas anteriores, como a atmosfera, o *storytelling*, a atuação dos personagens e composição da ilustração.

O processo a partir do esboço de cores envolve uma pintura mais livre na qual o artista busca através de esboços com pinceladas menos precisas ou

definitivas “encontrar” a combinação de cores base mais plausível e aceitável na ilustração, trabalhando, é claro, com certos limites do que faz sentido, ou não faz, para o universo, mundo ou situação em que essa ilustração está inserida, e buscando também características como a temperatura, a saturação e a pureza dessas cores e das fontes de luz. Com esses esboços o artista adquire a liberdade para produzir variadas versões que não têm só matizes diferentes mas também possuem expressividades e intenções artísticas que variam da *thumbnail* escolhida pelo indivíduo responsável, seja ele o cliente, o diretor de arte ou o próprio artista, no final da etapa de valores.

Figura 20 - Etapa de esboço de cores da ilustração “Imp-erfect” (2022)

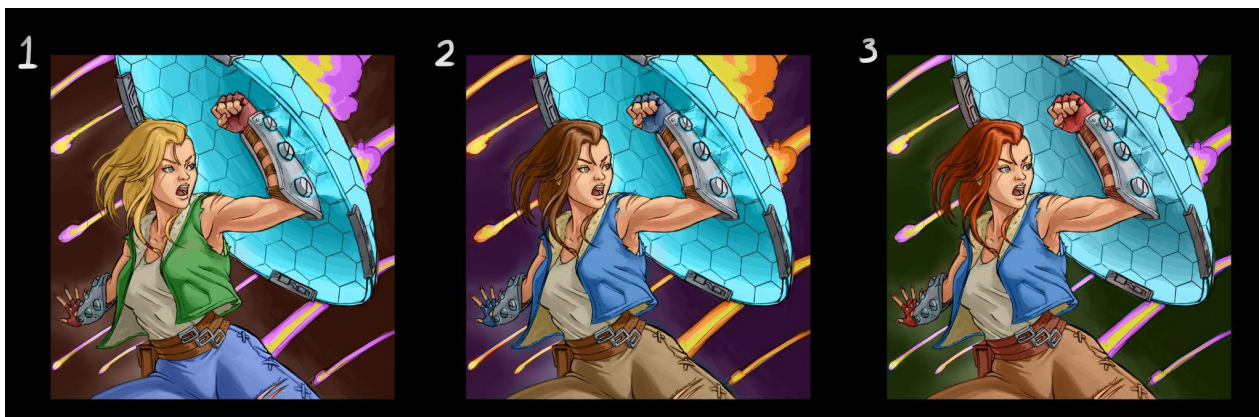


Fonte: arquivo pessoal

Diferentemente, o processo de *flat colors* não dá espaço ou liberdade para esse tipo de perspectiva, sendo que nele o artista delimita cores sólidas na ilustração para cada figura, material e seção, assim como é feito no processo utilizando a ferramenta mapa de gradiente, e pode então criar a partir de uma versão pronta, várias outras possibilidades rapidamente através do auxílio de duas funções, a de “trava de transparência” da camada e o filtro de ajuste “Matiz/Saturação”. A função de camada “trava de transparência” é simbolizada por um quadrado com padrão xadrez podendo ser ativada também pela tecla “/” por padrão no *Adobe Photoshop* e ela serve para impedir que novos pixels sejam criados ou aplicados em uma camada, dessa maneira, é possível preencher rapidamente uma área previamente pintada com outra cor sem ter que se preocupar se ele vai invadir

outras áreas da ilustração, fazendo um paralelo com a pintura tradicional, ela funcionaria como uma máscara rápida e precisa para figuras ou silhuetas na tela previamente definidas.

Figura 21 - Etapa de *flat colors* da ilustração “Shields Up” (2022)



Fonte: arquivo pessoal

Já o filtro de ajuste “Matiz/Saturação” funciona por cima da camada já colorida e nele há três controles deslizantes, também conhecidos como *sliders*, o controle da matiz, o da saturação e o da luminosidade. Ao arrastar o ponteiro da matiz, as cores da camada serão todas alteradas simultaneamente, basicamente como se o artista estivesse girando a própria roda do círculo cromático, e um ponto interessante a ressaltar é de que as relações de contraste como as cores complementares, as cores análogas, as suplementares, as complementares decompostas, as combinações de quatro cores, entre outros tipos de esquemas do círculo cromático, irão se manter fiéis ao original porque todas as cores estarão “rodando” o círculo cromático no mesmo sentido e ritmo, por exemplo uma pintura com a cor principal azul e as cores de apoio amarelo e laranja, ao arrastar o controle deslizante da matiz para a posição -100, a cor principal passará a ser um tom de verde enquanto as cores de apoio passarão a ser rosa e roxo, mantendo uma combinação de cores complementares decompostas na ilustração ou área selecionada.

Figura 22 - Etapa de *flat colors* da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023)



Fonte: arquivo pessoal

O controle deslizante da saturação tem como função influenciar na intensidade das matizes da ilustração, indo do +100 ao -100, sendo o menor valor sempre tons de cinza puro e o maior valor o equivalente ao dobro da saturação da cor. O controle da luminosidade irá alterar os valores da imagem também entre o +100 e o -100, porém ele apresenta uma particularidade muito relevante que o torna um método indesejável para ajustar os valores da ilustração, ele irá alterar todas as cores de uma única vez, portanto quanto mais afastado do valor zero inicial, menos contrastadas serão as cores da pintura, tanto indo em direção o preto ou ao branco absolutos.

Portanto, com o uso da ferramenta de “Matiz/Saturação” a fidelidade ao esboço estabelecido no começo do processo se mantém intacta, enquanto o artista consegue criar diversas opções de *flat colors* a uma velocidade extremamente superior a ir pintando figura por figura, material por material e tudo mais manualmente.

Por último, após estar escolhida a versão de cor ideal que atenda à demanda do projeto, seja da idealização do artista, da necessidade do cliente ou da direção de arte, é chegado o momento mais trabalhoso e mecânico para o criador da obra, é a hora de finalizar a ilustração, esta etapa também conhecida como *render*, ou fechamento.

Figura 23 - Etapa finalizada da ilustração “Imp-erfect” (2022), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Nessa parte o artista irá se debruçar e investir horas a fio definindo e sugerindo na ilustração aspectos e propriedades importantes que diferenciam os objetos em cena mais profundamente, trabalhando questões de materiais como a textura do que os objetos e figuras são feitos, a reflexividade se algo é mais poroso ou mais liso, levando em consideração a possibilidade dele estar coberto por água ou algum outro líquido, os ângulos das superfícies ou planos em relação ao observador e sua curvatura porque existe uma equação física chamada efeito Fresnel que resumidamente descreve a reflexão e a transmissão da luz quando incide em uma interface entre diferentes meios ópticos e o quão mais paralelo um plano estiver à visão do observador, mais reflexivo ele parecerá, por exemplo um

lago que reflete o horizonte quando visto do chão, porém se for visto de cima não será tão reflexivo.

Mais questões de materiais que o artista trabalha na etapa de finalização seriam aspectos como a interação dos objetos e figuras dispostos dentro da cena como as sombras projetadas que se deformam de formas complexas como um tecido de escuridão dependendo da superfície que elas cobrirem, as sombras de contato, também conhecidas como sombras de oclusão, elas se referem às frestas, vincos, dobrinhas e toques dos objetos ou figuras onde a luz não alcança diretamente e pouco de forma indireta, tornando essas regiões ainda mais escuras que a própria sombra do assunto devido a outra questão, o rebatimento das luzes, tópico esse que exige um cuidado redobrado do artista porque depende de diferentes fatores como a intensidade dos focos de luz, a quantidade de áreas na sombra, a cor e reflexividade dos materiais em cena, o local e horário da cena, isso porque em um local aberto, os objetos receberiam um rebatimento luminoso do céu, entre outros.

Figura 24 - Etapa final da ilustração “Profano” (2022), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Ainda é possível levantar mais questões que o artista tem que deliberar sobre, mesmo que de forma intuitiva, como a solidez dos materiais, por exemplo,

uma caixa seca de madeira irá refletir a luz de forma opaca e terá sombras duras, velas acesas em um santuário se comportarão de forma diferente em relação à incidência de luz nas mesmas, que terão uma reflexão sólida mas também terão parte da luz rebatendo em seus interiores por se tratar de um material mais próximo do translúcido, efeito este conhecido como *subsurface scattering* ou SSS. Outra característica para se pensar no momento da finalização, por exemplo, é a perspectiva atmosférica, que trata da densidade do ar e como ela afeta a nossa percepção das cores, quanto mais distante um objeto estiver do observador, mais camadas de ar terão entre a pessoa e ele, logo mais próximo à cor do ambiente o objeto irá parecer.

Apesar de ser a última etapa do processo de ilustração comercial e carregar diversas decisões determinadas nas etapas anteriores, a finalização é, na maioria dos casos, a parte mais demorada e repetitiva do processo como um todo, por essa razão normalmente não se altera decisões nela, o tempo e esforço mental investidos seriam custosos demais para serem desperdiçados por outras ideias, o artista foca nos detalhes que criam a sensação de verossimilhança, necessários para emergir o observador no mundo proposto pela peça final e que servem para compor o todo, mas não só detalhando áreas de interesse na ilustração como também deixando de detalhar tantas outras, ou até fazendo uso de efeitos e filtros para borrar outras áreas realmente simulando o foco de uma câmera para criar um contraste natural e harmônico que guia o olhar do observador tal qual faixas no chão indicando como uma fila deve se formar.

Figura 25 - Etapa final da ilustração “Boxe de Fantasia” (2023), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Em conclusão, com esse processo criativo de ilustração comercial é possível para o artista desenvolver uma obra interfacetada atualizando e recebendo direcionamentos, ou *feedbacks* (do inglês, significa algo próximo de comentários) do cliente, ou do diretor de arte ou de quem quer que seja a pessoa encarregada pelo projeto, mantendo a fluidez do fluxo de trabalho do artista. Também é importante adicionar que este é apenas um possível modelo de processo e é completamente normal e lógico que diferentes artistas trabalhem com diferentes variações deste modelo, mudanças que façam mais sentido para a rotina, aprendizado, costume ou posição deles.

Um *freelancer* menos experiente ou não tão familiarizado com a empresa, instituição ou cliente para qual está prestando serviço provavelmente realizará as etapas com mais cuidado, prestando atenção para não realizar ações definitivas antes de ter uma aprovação do outro lado da comunicação e entrará em contato com o cliente repetidamente com novas atualizações até o fim do trabalho para não acabar interpretando de forma errônea o *briefing* ou a visão do cliente e entregar um produto que não lhe agrade, ou que crie complicações, estresse e acabe fechando portas no futuro.

Diferentemente, um artista contratado pleno ou um *freelancer* que presta serviços com frequência para uma mesma empresa ou instituição poderá ter menos

necessidade de atualizar o cliente do progresso da ilustração, como no passo-a-passo mostrado anteriormente, com tanta frequência por já estar familiarizado com o tipo de resultado esperado, com o funcionamento da comunicação com a empresa, com o produto veiculado por eles, entre outros motivos.

Também há os casos especiais de artistas reconhecidos no seu meio ou gênero que são contratados para criar ilustrações no seu próprio estilo visual, às vezes com um pequeno *briefing* ou direcionamento que a empresa, cliente ou instituição gostaria de ver no resultado final. Nesta situação, o artista tem toda a liberdade possível com o seu processo de criação, sem nem precisar se preocupar com a trajetória até o resultado final, porque ele é quem melhor sabe como fazer para criar as obras que carregam a sua marca, ou contam a sua história, ou instigam algum tipo de debate ou incômodo, ou ainda apresentam a sua sensibilidade e criatividade.

Neste modelo de mercado que se criou com o passar do tempo e por meio das trocas de informação, as obras de ilustração digital funcionam como produtos confeccionados pelo profissional sob medida para atender a uma demanda de um outro indivíduo ou entidade, ou também para atender a uma vontade própria, assim como a prática que existe há tanto tempo, remontando a antes do período da Renascença quando os artistas eram patrocinados por mecenas, de encomendar uma obra, seja para fins particulares de uma instituição, família ou indivíduo, seja para fins públicos como de uma celebração, um projeto político ou cultural ou até para decoração.

No entanto, relembando da questão da aura que se perde em obras de caráter digital ou em dispositivos interfacetados devido à sua reprodutibilidade técnica quase que infinita, essas obras possuem a tendência de serem menos valorizadas por motivos que fogem à capacidade técnica ou criativa do próprio artista e que estão mais ligadas ao meio e suporte em que ele escolhe exercer o ato da criação artística. Por isso é importante que o artista tenha sempre respeito com si mesmo, com sua produção artística e sua trajetória de vida, sendo ele o ator principal do que será seu legado no futuro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este trabalho de conclusão de curso foi possível relembrar e comentar sobre a pintura e seu contexto social de séculos atrás até os tempos modernos, passando pelos séculos com a Antiguidade Clássica, o Renascentismo, o Impressionismo e também seus sucessores, o Neo Impressionismo e o Pós-Impressionismo, o Suprematismo russo, entre outros. Revisando a filosofia de Platão sobre o Mundo Sensível e o Mundo das Ideias, sobre como a verdade seria perfeita e imutável, diferentemente de tudo no mundo real, rebaixando a Arte à mera mimese da natureza. Pensando sobre como a troca do sistema feudalista para um sistema capitalista com a ascensão social da burguesia e a nova busca por objetos artísticos vêm a acelerar o desenvolvimento do Renascentismo e a culminar, juntamente com outros fatores, no que será o Iluminismo séculos depois.

Abordando também como o avanço científico e tecnológico como o, tão comum hoje em dia, tubo de tinta portátil, as câmeras fotográficas, o cinema, os computadores e outros aparelhos eletrônicos vieram a impactar de forma definitiva no curso da Arte, trazendo sua desmaterialização e uma mudança no paradigma estético em relação às artes representativas, bem exemplificado pelas diferentes vanguardas européias ou também pela Arte Conceitual. Resgatando ainda os textos de Walter Benjamin (1892-1940) sobre as novas mídias que estavam surgindo e sobre como os instrumentos e as técnicas de reprodução em massa desintegraram o objeto aurático nas obras de arte, onde o aspecto da autenticidade perde o sentido quando tanto o primeiro, o segundo e o terceiro, assim como os seguintes, não são mais diferenciáveis entre si.

Também tratando de agrupar as novas mídias sob o nome de mídias interfacetadas devido à sua característica de interagir com, ou ser manipulada por, um usuário sempre através de uma interface. Inclusive definindo dois processos de criação de obras interfacetadas, o de digitalização (em que há um referente físico e real na criação da obra, como a fotografia, o cinema, *photobashing*, entre outros) ou de síntese (em que a obra é criada de forma exclusivamente digital através de *softwares*, como o *Adobe Photoshop*, o *Cinema 4D*, o *Blender*, o *Adobe Illustrator*, o *OpenToonz*, entre outros).

Antes de concluir, considerou-se além disso os suportes de obras interfacetadas ou não de forma comparativa para verificar especificamente a relação

que o observador terá com a obra dependendo da mídia em que ela está veiculada e do espaço em que ela está exposta. Os quatro tipos de suporte foram uma tela de pintura tradicional, uma impressão para pôster, uma impressão em livro e uma mídia interfacetada, sendo que cada um desses tipos de suportes apresentam uma função social diferente.

Relembrando que o objeto aurático e o distanciamento do observador interator com essas mídias foram se reduzindo progressivamente ao longo dos exemplos até o ponto em que não faz mais sentido pensar sobre a aura se o observador possui o controle sobre a forma de fruição da obra, principalmente quando se pondera sobre as mídias interfacetadas em que o observador pode ter o papel ativo de interator.

Por fim chegando à ilustração digital, sem antes abordar de forma sucinta o movimento artístico do final do século XIX, na França, conhecido como neo impressionismo e a icônica pintura de Georges Seurat (1859-1891), “Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte” (1884-1886), sobre como os artistas dessa vertente estavam trabalhando com pontos de cores pigmento puras sobre a tela branca, criando imagens mais luminosas que telas pintadas por meio da mistura das cores.

Isso porque eles trabalhavam de forma metódica e através do conhecimento científico e experimentações com a cor-luz e a ilusão de óptica causada pelo nosso cérebro ao tentar processar muitas informações simultaneamente, a percepção da mistura das cores acontece na própria retina do observador. Os neo impressionistas exploravam esse conceito sem saber que no futuro isso seria uma das partes fundamentais para a base do funcionamento da tela de aparelhos eletrônicos interfacetados modernos como os aparelhos celulares, os monitores, os televisores, as câmeras digitais, entre outros.

Então tratando da arte digital, mais especificamente da ilustração digital, primeiro foi visto que existem dois tipos de componentes necessários para a sua produção, os físicos (como os periféricos, os processadores, o monitor, às vezes o próprio aparelho tal qual o caso de *smartphones* e *tablets*) e os virtuais (como *drivers*, *softwares* e sistemas operacionais, por exemplo). E a obtenção desses componentes se torna uma dificuldade em si dependendo do tamanho e extravagância do projeto devido ao custo de melhores componentes e até da própria limitação tecnológica em outros casos.

Também foi explicado brevemente as funções e ferramentas de *softwares* como o *Adobe Photoshop*, com uma grande capacidade para a criação de obras que exigissem formas perfeitas, simetrias, transições de cores uniformes ou máscaras de recorte, e um grande potencial com o nível de adaptações permitidos aos pincéis (formato, difusão, tamanho, direção, mistura de pincéis, textura, transparência, entre outros) e com um processo criativo não-destrutivo proporcionado pela função ‘desfazer’ e o uso de diferentes camadas em um projeto, permitindo que o artista consiga trabalhar em diferentes partes como se tivessem folhas de acetato sobre a tela, parecido ao modo que era feito na indústria da animação antigamente para dar vida aos desenhos.

Entretanto, as ferramentas digitais também trouxeram novas dificuldades como a tentativa de representar texturas e objetos orgânicos, a falta de massa no pigmento ou a falta da terceira dimensão que pode ser relevante até em pinturas tradicionais. Então se foi explicado sobre como existem diversas variações de processos de criação no mundo da ilustração digital e se iniciou com a *alla prima*, processo em que o artista trabalha a ilustração sem fazer o uso do ‘desfazer’ ou de camadas para amalgamar em sua obra todas as “inexatidões” naturais do próprio gesto, assim enfatizando cada pincelada e cada decisão tomada até a finalização da pintura.

Também foi tratado do processo com a ferramenta “mapa de gradiente”, em que o artista digital realiza sua ilustração interfacetada em escala de cinza e faz uso da ferramenta de seleção, ou da possibilidade de criar diferentes camadas, para aplicar a “mapa de gradiente”, tornando os valores pintados em coordenadas de cor que o *software* traduz em uma janela com uma barra que vai do preto absoluto ao branco puro. Com isso o artista pode rapidamente colorir e criar a impressão de diferentes tipos de materiais, agilizando o seu processo ao troco de uma preparação mais metódica.

Por último foi analisado o processo de ilustração comercial que é dividido em seis partes, sendo elas: os esboços iniciais guiados pelo *briefing* (uma ideia ou texto curto que direciona o artista no começo da ilustração); as *thumbnails* (explorações visuais com a indicação da composição e hierarquia na obra); a escala de cinza, ou etapa de valores; o esboço de cores (quando o artista tem mais liberdade para explorar o uso de cores); as *flat colors* (quando o artista tem que ser mais restrito e definitivo com as cores); e a finalização, também conhecida como *render* (em que o

artista investe toda a sua concentração e conhecimentos para atingir o resultado estético desejado).

Eu acredito que este processo comercial foi um ótimo guia enquanto forma de estruturar minhas ilustrações, como um meio mais metódico para enfrentar a complexidade da criação artística. Entretanto, ele não precisa ser seguido à risca e naturalmente a tendência dos artistas é ir adaptando seu processo com o decorrer do tempo e com a experiência adquirida. Neste Trabalho de Conclusão de Curso eu busquei expor e catalogar processos de ilustração digital com os quais tive e tenho contato até hoje, revisitando suas origens e história como forma de conservar sua memória para o futuro presenciando como o avanço na tecnologia digital tem estado em uma crescente vertiginosa. Como um artista digital, eu espero, e acredito, ter atingido através das páginas deste trabalho um esquema de processo artístico prático e útil para quem busca se aventurar pelos caminhos da ilustração digital na atualidade.

Tendo tudo isso em vista, é notável que a ilustração digital tenha tantas possibilidades de processos e atenda a diversas necessidades criativas com seu grande leque de ferramentas, funções, *softwares* e componentes tecnológicos que proporcionam explorações inusitadas através de métodos virtuais por códigos e cálculos interpretados pelas interfaces. Além de possibilitar a criação de arquivos de *backup*, não só para garantir que caso algo ocorra ao arquivo original, será possível recuperar parte do processo ou a obra como um todo, mas também para funcionar como registro histórico, ou até mesmo diversos registros, da evolução daquela ilustração.

Não podendo deixar de mencionar a capacidade de correção ilimitada que funciona como uma faca de dois gumes para a fluência do processo porque em mãos experientes ela pode funcionar como uma facilitadora para a experimentação e pinceladas arrojadas, enquanto se usada em demaseio por alguém menos preparado, ela pode causar ansiedade com o processo e expectativas irrealistas com o próprio trabalho.

Já os processos tradicionais trazem consigo uma materialidade inalcançável para as mídias interfacetadas e evidenciam com expertise a essência e autenticidade da mão do artista, que trabalha com um processo definitivo, mesmo que indireto, para exprimir a sua vontade artística de criação. Um exemplo seria o processo *alla prima*, que apesar de ter sido explicado no contexto virtual de mídias

interfacetadas, veio diretamente dos processos tradicionais e foi traduzido para o digital na busca dessa essência artística de trabalhar com pinceladas decididas e permanentes.

Cada um dos tipos de processos, seja o digital ou o tradicional, mesmo possuindo diferentes dificuldades, desafios e subterfúgios ligados ao meio inseridos, também apresentam suas próprias características positivas como, recompensas, facilidades e resultados estéticos que devem ser pesadas na balança de preferência e estilo pessoal do artista para que possa extrair o máximo do potencial da sua criação artística.

Essas características divergentes entre os processos representam o avanço tecnológico ao longo da história humana em relação à produção de objetos artísticos e refletem na expressão artística do indivíduo. A instantaneidade e fluidez do processo digital entra em conflito com o equilíbrio e destreza dos processos tradicionais, contribuindo para o enriquecimento cultural do mundo da arte, através da diversidade, e criando um valioso diálogo entre gerações de artistas, entre transformação e praxes, que cria pontes e possibilidades para a técnica, a vontade e a criatividade de toda uma geração, agora imersa na Era Digital.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 8. ed. rev. São Paulo: Brasiliense, 2012.

GIANNOTTI, Marco. **Breve história da pintura contemporânea**. São Paulo: Claridade, 2009.

GOMPERTZ, Will; BORGES, Maria Luiza X. de A.; MORESCHI, Bruno. **Isso é arte?**: 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GURNEY, James. **Color and Light**: a guide for the realist painter. Kansas City, Missouri: Andrews McMeel Publishing, 2010.

HOCKNEY, David, and José Marcos. Macedo. **O conhecimento secreto**: redescobrimo as técnicas perdidas dos grandes mestres. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 1998.

SCHMID, Richard. **Alla Prima**: everything I know about painting. S. I.: Stove Prairie Press, 1999.

APÊNDICE - Trabalhos complementares utilizando mesmas técnicas

Figura 26 - Shields Up (2022), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Figura 27 - Fan art “Bardo” (2023), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Figura 28 - Água-viva (2023), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal

Figura 29 - Monja (2022), autoria própria



Fonte: arquivo pessoal