

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES
BACHARELADO E LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

PÂMELA PALMA GOMES

O FLUXO DE TRABALHO DENTRO DO PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

SÃO PAULO

2022

PÂMELA PALMA GOMES

O FLUXO DE TRABALHO DENTRO DO PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel no curso de Artes Visuais.

Orientador: Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO

2022

Ficha catalográfica

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

G633f	<p>Gomes, Pâmela Palma, 1996- O fluxo de trabalho dentro do processo de ilustração / Pâmela Palma Gomes. - São Paulo, 2022. 59 f. : il. color. + anexo</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes</p> <p>1. Arte. 2. Arte narrativa. 3. Imagens, ilustrações, etc. 4. Autorretratos. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 740.285</p>
-------	---

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

PÂMELA PALMA GOMES

O FLUXO DE TRABALHO DENTRO DO PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel no curso de Artes Visuais.

Aprovado em: 23 de fevereiro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Unesp - IA

Prof. Esp. Daniel Amaral Herrera

Universidade Guarulhos

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram para a realização deste TCC que mudou tantas e tantas vezes de tema. Espero que ele possa servir de referência para as novas gerações de ilustradores digitais que virão, e que seja um pequeno compilado de todo o conhecimento que pude absorver durante esses anos.

Um obrigada imenso ao professor orientador Pelópidas pela paciência e apoio durante toda a produção deste material, ainda mais dentro de um ano conturbado como foi esse.

Aos amigos, colegas e ex-alunos que acabaram sendo incluídos direta ou indiretamente neste texto, inspirando-me a continuar produzindo cotidianamente.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso busca servir como um guia para estudantes que estão começando suas carreiras em ilustração digital. Representa um compilado de toda a informação que pude absorver sobre o assunto durante os anos de graduação, mais os anos de experiência lecionando aulas sobre o assunto em uma escola de ensino técnico. Caracteriza-se por uma pesquisa experimental e majoritariamente qualitativa, ao passo que considera informações subjetivas que não possuem uma abrangência numérica expressiva, mas que podem auxiliar na produção artística de ilustradores iniciantes. Através da reprodução de um autorretrato procurarei dialogar sobre as ferramentas que podem ser utilizadas dentro do processo de ilustração digital apresentando alguns conceitos técnicos e experiências feitas durante a produção.

Palavras-chave: Retrato. Autorretrato. Ilustração Digital.

ABSTRACT

This Course Completion Work aims to serve as a guide for students who are starting their careers in digital illustration. It represents a compilation of all the information I was able to absorb on the subject during my undergraduate years, plus years of experience teaching classes on the subject at a technical education school. It is characterized by an experimental and mostly qualitative research, while considering subjective information that does not have an expressive numerical scope, but that can help in the artistic production of beginning illustrators. Through the reproduction of a self-portrait, I will try to talk about the tools that can be used within the digital illustration process, presenting some technical concepts and experiences made during production.

Keywords: Portrait. Self portrait. Digital Illustration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cidade de Whoville	12
Figura 2 – Print de tela da página Selfless Portraits.....	15
Figura 3 – Print de tela do perfil pessoal de Instagram	16
Figura 4 – Retrato em aquarela sem nome	17
Figura 5 – Print da tela do site Pinterest	20
Figura 6 – Pôster Me Too de Magdiel Lopez	21
Figura 7 – Fluxograma do processo de criação	23
Figura 8 – Print da tela inicial do site Miro.....	25
Figura 9 – Print da tela de criação do site Miro	26
Figura 10 – Moodboard criado no Miro	27
Figura 11 – Print da tela de criação de documento do Photoshop	29
Figura 12 – Representação de duas diferentes densidades de pixel	30
Figura 13 – Ilustração em nanquim de cervo	31
Figura 14 – Print de tela da etapa de rascunho.....	32
Figura 15 – Processo de ilustração de cabeças presente no livro “Drawing the Head & Hands”	33
Figura 16 – Processo de ilustração de cabeças II presente no livro “Drawing the Head & Hands”	34
Figura 17 – Esquema ilustrando a divisão da cabeça em setores	35
Figura 18 – Rascunho inicial da cabeça com baixa opacidade	35
Figura 19 – Etapa de contorno com uso de linha colorida em tons de sépia	37
Figura 20 – Capa do livro Cartoon Animation de Preston Blair	38
Figura 21 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de pincel	39
Figura 22 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de configurações ..	40
Figura 23 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de configurações de pincel.....	41
Figura 24 – Estudo de valores na pintura na obra de Rafael Mourão	42
Figura 25 – Print das camadas do Photoshop.....	43
Figura 26 – Ilustração em etapa de pintura base	44
Figura 27 – Autorretrato com camada base de pintura e presença do contorno.....	45
Figura 28 – Print de tela do Maya da estrutura poligonal da modelagem de um sabre	46

Figura 29 – Imagem final do sabre de luz com colocação de materiais e ambientação	46
Figura 30 – Representação dos planos da cabeça e sua relação com a luz	47
Figura 31 – Representação dos planos da cabeça e sua relação com a luz II	48
Figura 32 – Exemplo de zonas de cor em rosto caucasiano	49
Figura 33 – Representação das zonas de cor II.....	50
Figura 34 – Exemplo de ilustração flat	51
Figura 35 – Imagem final da composição do autorretrato	52
Figura 36 – Ilustração digital Hécate	53
Figura 37 – Ilustração digital sem nome.....	53
Figura 38 – Ilustração digital “Rainha de Mewni”	54
Figura 39 – Frame teste de animação 2D	55
Figura 40 – Ilustração digital, 2020 – Sem título	56
Figura 41 – Ilustração digital, 2021 – “Auto-retrato”	56
Figura 42 – Ilustração digital, 2019 – “Arobobô Oxumaré”	57

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS.....	11
3 O INÍCIO, UMA VILA DE NATAL	12
3.1 A INSERÇÃO NO MEIO DIGITAL.....	13
4 O REGISTRO GERAL DE UM RETRATO.....	18
4.1 REFERÊNCIAS.....	19
5 ETAPAS DE PRODUÇÃO.....	23
5.1 CLIENTE E MOODBOARD	24
5.2 DOCUMENTO E RASCUNHO.....	28
5.3 RASCUNHO E CONTORNO.....	30
6 COR BASE	42
6.1 FINALIZAÇÃO OU RENDER	45
6.2 ESTILO.....	52
7 CONCLUSÕES.....	58
REFERÊNCIAS.....	59

1 INTRODUÇÃO

Segundo a definição do dicionário, ilustração é a ação ou efeito de ilustrar, de publicar algo por meio de gravuras ou desenhos. Um meio técnico, superfície ou linguagem, para artistas, designers, entre outros, expressarem conteúdo de forma visual podendo ou não possuir um significado associado a ela. Este trabalho representa o ápice de minha produção artística durante os anos de graduação no Instituto de Artes da Unesp de São Paulo.

Aqui procuro explicitar os processos técnicos e experimentais utilizados para a produção artística cotidiana, qual foi a trajetória escolhida e como ela influenciou diretamente a minha formação profissional através dos anos, utilizando a criação de retratos como base para isso.

O processo de ilustração digital será aqui abordado, em sua maioria, de forma técnica através da coleta de dados realizada durante a criação de um autorretrato pensado especificamente para esse trabalho, revisitando minha primeira peça produzida para o Instituto de Artes, também um autorretrato, realizado durante a prova de habilidades específicas. Será abordado todo o fluxo de trabalho, ou *pipeline*, termo que representa o modo como são organizadas as etapas de trabalho a fim de manter uma sequência lógica para o artista para a execução de sua obra. E também a exposição do material registrado em formato de vídeo e imagens editados em um perfil de Instagram com o usuário @de.ipse, termo escolhido que pode ser traduzido do latim como “Sobre mim”. O perfil pode ser acessado através desta url: <https://www.instagram.com/de.ipse/>.

O intuito principal é, além de demonstrar o processo evolutivo obtido durante a graduação, também realizar uma documentação técnica das etapas de produção que possa ser utilizada posteriormente por artistas, ilustradores, que buscam algum conteúdo relacionado à área, além de demonstrar, através deste levantamento, a interdisciplinaridade do processo de criação, que pode ser transcrito para outros setores, como a modelagem 3D ou a edição de vídeo, por exemplo.

2 OBJETIVOS

Com a execução deste trabalho, temos como resultado:

I. O levantamento sobre minha produção artística realizada durante os anos de graduação no Instituto de Artes com maior foco no processo de ilustração digital e;

II. Fornecimento de material de base teórica e técnica, de caráter experimental, para ilustradores, com conteúdo que pode servir como um referencial para a organização de seu processo de criação artístico.

3 O INÍCIO, UMA VILA DE NATAL

Todo o processo artístico em que me reconheço se iniciou bem antes dos estudos de graduação em 2016. É possível afirmar que minha primeira ilustração deve ter sido realizada aos 5 ou 6 anos de idade, em uma tentativa de representar uma vila de natal em seu ápice comemorativo, época da qual não possuo mais registros para ilustrar, porém, ainda de memória consigo me recordar das casas ilustradas ao estilo “Campos do Jordão”; pinheiros tortos, provavelmente uma influência do filme que mais assistia na época: “Como o Grinch Roubou o Natal”, dos anos 2000, baseado na obra de mesmo nome de Dr. Seuss. Podemos ver na Figura 1 a cidade de Whoville, onde se passa a narrativa do filme. Casas e estruturas mais orgânicas, com curvaturas mais salientes, bem próximas àquilo que reproduzia nas ilustrações.

Figura 1 – Cidade de Whoville



Fonte: Disponível em <https://www.moriareviews.com/fantasy/how-the-grinch-stole-christmas-2000.htm>. Acesso em 12 de dezembro de 2021.

Ilustrar a vila acabou virando um pequeno evento anual que se prolongou por alguns anos, e, a cada novo ano, alguma nova “tecnologia” era adicionada à vila, que era toda reformada, ganhando novos contornos e características provindas das técnicas aprendidas durante aquele ano. Em um ano a vila ganhou profundidade ao passo que as casas passaram a ser desenhadas em planos diferentes, distantes

umas das outras; em outro ganhou cores, com novas técnicas de colorir com lápis de cor, e assim sucessivamente.

O processo de criação da vila natalina durou cerca de dois ou três anos. Após esse período houve um grande hiato criativo. O interesse por outras áreas acabou fazendo com que a criação de ilustrações ficasse em segundo plano. O retorno às produções só aconteceu muitos anos depois, com uma maior comunicação com o meio virtual.

3.1 A INSERÇÃO NO MEIO DIGITAL

Os novos interesses pareciam completamente incompatíveis com a manutenção dos estudos artísticos, talvez parte influenciados pela época. Ser multidisciplinar ainda não era algo tão difundido e minha família reproduzia isso em seu discurso, então, caso você se reconhecesse como uma pessoa de exatas, muito dificilmente iria flertar com algum segmento de humanas, por exemplo. Porém, é importante ressaltar o caráter individualista da última observação feita.

O desejo de cursar astrofísica cresceu a ponto de considerar uma graduação mais à frente. Aqui deixo um comentário fora do tópico de que até hoje acho engraçado o fato do Instituto de Física se localizar ao lado do Instituto de Artes em São Paulo.

Na época, durante a adolescência, tive ótimos professores de história e literatura que sempre levantaram pontos de interrogação durante suas aulas, indo além do ensino de suas respectivas matérias. Até aquele momento ainda me considerava um protótipo de astrofísica e as ilustrações que fazia se resumiam a representações de cenas cotidianas em um canto do caderno, ou em pedaços de papel aleatórios, que dificilmente eram expostos.

Era comum encontrar em cadernos ou pedaços soltos de papel desenhos de mim e de colegas em cenas engraçadas, com balões de fala e rabiscados com caneta esferográfica, sem quaisquer preocupações ou vínculo estético; conteúdos dos quais também não possuo registros.

Os pontos levantados pelos professores sempre me deixavam com uma certa angústia sobre o caminho que estava considerando seguir. Não que representassem algo imutável, mas na adolescência cada passo parece realmente ser o último e a ideia de cometer uma escolha errada pode ser associada constantemente ao fim do

mundo. “O que irei fazer no futuro?” “Qual será minha contribuição real para a sociedade?”, “Com a astrofísica, será que conseguirei, de algum modo, ser útil?”.

Essas eram as perguntas que sempre me vinham à cabeça durante essas aulas e, após prestar vestibular para Física, tendo todas as provas já realizadas e notas recebidas, decidi voltar atrás e cursar Artes Visuais. Simultaneamente a essa escolha, iniciava-se o meu processo de inserção no meio digital. Estava aprendendo a “trabalhar” com o design de sites, criando blogs e escrevendo histórias; usando softwares como o Inkscape e Photoscape, programas voltados para ilustração e edição de imagens respectivamente, sendo então diferenciados por seu produto final, enquanto com o Inkscape é possível realizar a criação de ilustrações de caráter vetorial. No Photoscape temos um análogo gratuito mais simples do Photoshop, onde é possível realizar a edição das imagens.

Eu utilizava os dois programar para criar *layouts* para sites, blogs e composições de imagens que representassem os personagens desenvolvidos nas narrativas. Todo o conteúdo criado estava mais ligado à ideia de design do que à de artes visuais até então, o que poderia justificar a escolha por uma graduação vinculada à área.

Porém a escolha foi realizada baseada na reação das pessoas à minha volta. Percebia que ilustrar era algo que trazia um retorno maior das pessoas com quem convivia, e que influenciava suas vidas de maneira mais intensa criando desenhos, e não montando e diagramando sites. Então, na época, pareceu ser a opção mais lógica a ser seguida, até porque para o eu da época, não havia como relacionar esses dois segmentos. Com isso surgiu a necessidade da criação de um portfólio para a graduação, o que fez com que eu retomasse os estudos, voltando a produzir ilustrações.

Durante esse processo de criação, redescoberta e inserção no meio digital, entrei em contato com um projeto chamado Selfless Portrait das Minas, pelo Facebook. Traduzindo de maneira mais livre temos algo como: Autorretrato das minas. Esse projeto se baseava na troca de retratos entre, exclusivamente, mulheres. Não existia uma obrigação de a execução das peças serem digitais, sendo assim, era comum encontrarmos ilustrações tradicionais posteriormente digitalizadas e entregues às respectivas mulheres.

Inicialmente uma página de Facebook, que também acabou criando sua filial no Instagram, onde algumas postagens com os retratos eram feitas com o intuito de divulgar o projeto e a artista responsável por ele, respectivamente.

Na Figura 2 trago um print da página do projeto no Facebook, que apesar de ainda existir dentro do site, teve sua última postagem compartilhada no dia 24 de novembro de 2014.

Figura 2 – Print de tela da página Selfless Portraits

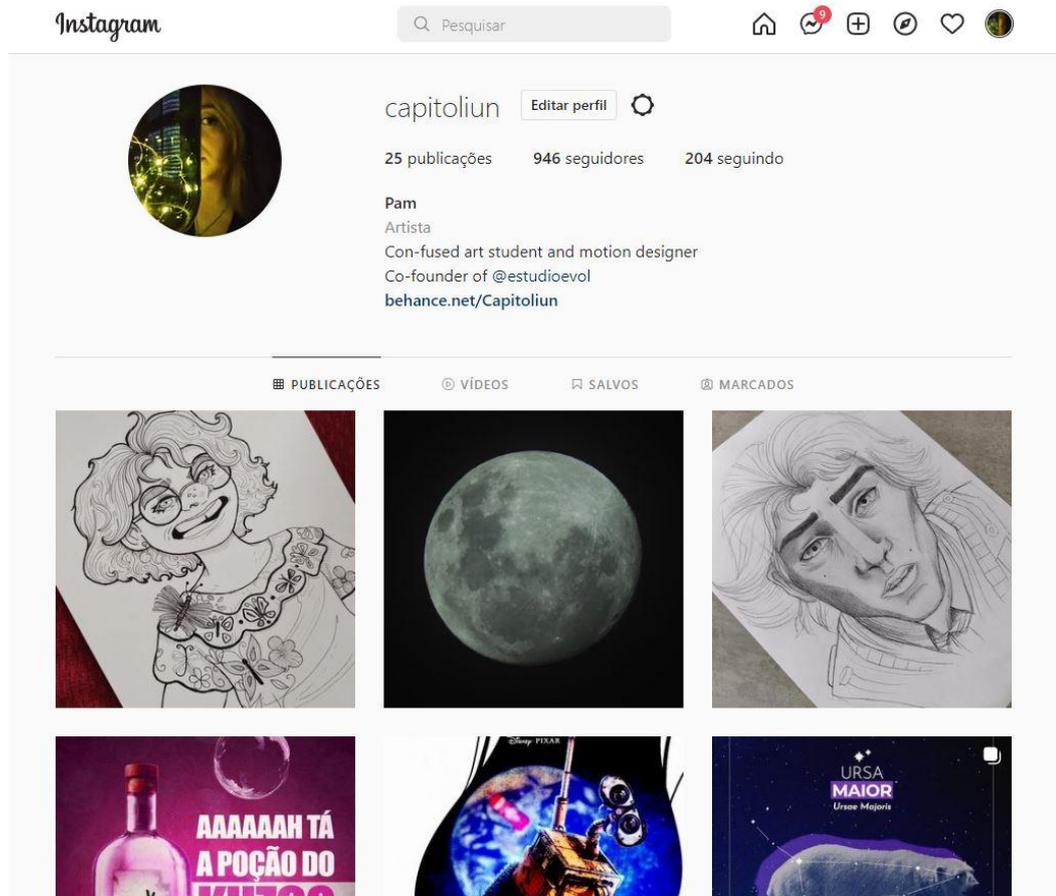


Fonte: Disponível em <https://www.facebook.com/SelflessPortraitsdasMinas>. Acesso em 12 de dezembro de 2021.

O contato com o grupo representou o pontapé para que eu começasse uma produção artística mais palpável, com maior dedicação. Como dito anteriormente, meus primeiros rascunhos já estavam ligados à ideia da retratação de pessoas, normalmente meus colegas de escola em situações do cotidiano. Com a participação no grupo “Selfless” tive a primeira experiência com exposição de conteúdo em redes sociais. Na mesma época, influenciada pelo grupo, criei uma conta no Instagram com o nome “capitoliun” (que pode ser acessada aqui: <https://www.instagram.com/capitoliun/>) para postar e divulgar meu trabalho; conta que mantenho até os dias de hoje sob o mesmo nome.

Na sequência, com a Figura 3, temos o *print* de tela do meu perfil de Instagram, realizado no dia 07 de março de 2022, com as peças e descrição equivalentes ao período de retratação.

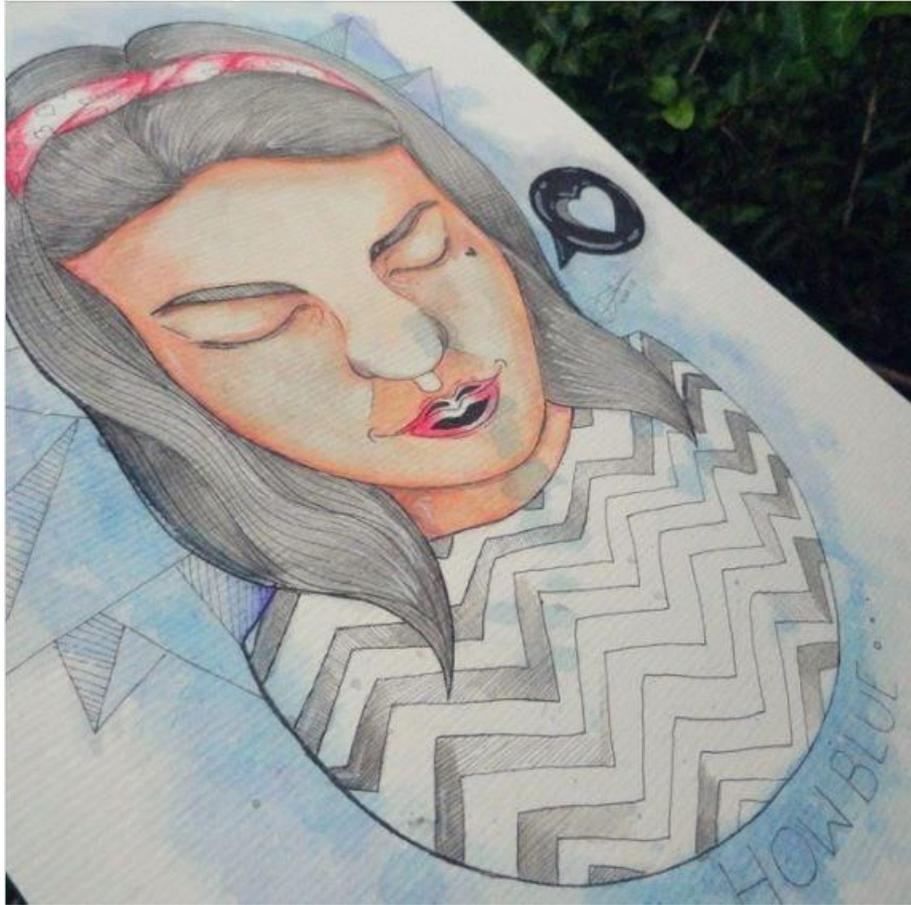
Figura 3 – Print de tela do perfil pessoal de Instagram



Fonte: Disponível em <https://www.instagram.com/capitolium>. Acesso em 7 de março de 2022.

Na Figura 4 temos um exemplo de como eram esses retratos, normalmente executados de maneira tradicional, utilizando aquarela e papel próprio para o seu suporte. Era inexperiente em praticamente todos os meios, logo tudo o que produzia tinha como embasamento vídeos em *timelapse*, o processo de criação gravado em vídeo e acelerado que encontrava em redes sociais ou tutoriais assistidos no Youtube e semelhantes.

Figura 4 – Retrato em aquarela sem nome



Fonte: Elaborado pela autora (2017).

4 O REGISTRO GERAL DE UM RETRATO

De todas as fotos 3x4 que tiramos durante a vida, provavelmente a mais recordável seja a do RG. Talvez por ser a de uma documentação com a qual lidamos com maior frequência, ou simplesmente porque existe todo um arco dramático que a envolve. Quem nunca conheceu alguém que reclamou de como saiu em sua foto 3x4, ou então foi a própria fonte de reclamação? Essa era a única documentação pessoal que portava durante a execução da prova de habilidades específicas da UNESP anos atrás.

Durante o ano de execução de minha prova, uma das atividades solicitadas foi justamente a criação de um autorretrato e a foto 3x4 veio bastante a calhar dentro desse contexto. Importante mencionar que não estaremos falando a partir daqui de uma regra, mas sim de uma possibilidade, técnicas, que podem ou não ser utilizadas dentro do cotidiano do artista, que dependem sempre de sua preferência, estilo, narrativa e objetivos, respeitando sempre a individualidade da produção de cada um.

Por preferência, majoritariamente, costumava retratar outras pessoas e a ideia de construir um retrato meu acabou sendo bastante desafiadora visto que não possuía boas memórias associadas às minhas próprias feições. Por isso, digo acima que a presença do RG acabou facilitando bastante o processo, servindo como referência para a ilustração.

Mesmo com a primeira referência em mãos o questionamento sobre quais seriam os próximos passos a serem seguidos no processo acabou se tornando uma questão.

O fato era que, com tantas possibilidades, precisava de um método para organizar e direcionar minha produção para a atingir seus objetivos, que, no caso da narrativa, seria a realização da prova de habilidades específicas. Mesmo que de forma simples, essa experiência de criação acabou direcionando bastante toda a metodologia que utilizo para organização dos processos que irei debater a seguir.

4.1 REFERÊNCIAS

Aqui entramos, efetivamente, na base pensada para a concepção do autorretrato, tanto da prova, quanto do que produzi para este trabalho, novamente lembrando que não há uma regra; aqui falo somente das experiências que tive dentro e fora da faculdade e que cunharam a artista que sou até o momento.

Pessoas lidam com criação e execução de maneiras distintas, porém, o que pude notar ao criar as peças para o Selfless, no dia da prova, e, posteriormente, no período em que lecionei conteúdos relacionados a design e ilustração em uma escola de artes gráficas, é que nem todos são capazes de criar uma ilustração a partir do zero e que, para esse grupo de pessoas, no qual me incluo, a existência de um material de referência é necessário para criar a base sobre a qual o artista irá desenvolver o seu trabalho.

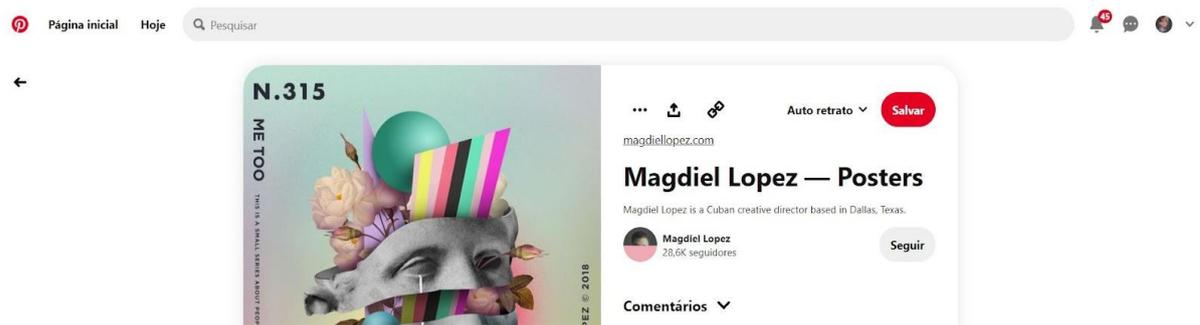
Uma tela em branco pode ser um desafio ou um empecilho, dependendo de como você a observa. Ter a liberdade de criar qualquer coisa pode ser libertador ou opressor; agir como fator limitante ou como incentivo, novamente considerando sempre a abordagem do artista e sua individualidade de processos.

Lembro de uma frase de um dos meus professores da adolescência, citados lá atrás: “Pensar em nada é pensar em absolutamente tudo”, ou seja, não ter um caminho definido abre margem para inúmeros outros, o que é libertador e assustador.

Para a prova em questão, quis trazer para a ilustração a ideia de que eu, como estudante, estava em processo de construção e queria que o retrato passasse a sensação de algo que estivesse completo, porém, ao mesmo tempo, também entregasse a ideia de algo incompleto, algo que estivesse em ainda desenvolvimento.

Já na época havia consolidado o hábito de procurar por referências em sites como Pinterest e WeHeartIt, onde ainda é possível encontrar materiais desde fotografias até outras ilustrações, paletas de cor entre outros elementos. Como podemos ver no exemplo, através da Figura 5, um *print* de parte de uma página retirada do site Pinterest.

Figura 5 – Print da tela do site Pinterest



Fonte: Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/33917803435021068/>. Acesso em 5 de dezembro de 2021.

A criação dos retratos que eram direcionados para o projeto Selfless se tornou comum, além do processo de pesquisa de imagens das próprias retratadas que visitassem esses sites e procurassem por referências de pose, elementos como flores ou animais que pudessem ganhar novo significado dentro da ilustração. Todo esse processo de pesquisa acabou formando um acervo de referências que trago comigo até hoje. No caso do autorretrato para a prova, tentei puxar a ideia da “construção e desenvolvimento” para elementos do meu cotidiano que fossem simples, mas que trouxessem consigo, a partir da inserção na ilustração, um novo significado.

Durante os processos de pesquisa prévios, feitos para a concepção de outras ilustrações, deparei-me com figuras muito parecidas, como a Figura 6, que sintetiza bem o estilo de referência que trouxe na época para representar o conceito do incompleto no projeto executado. Trata-se de uma composição feita pelo diretor criativo cubano Magdiel Lopez.

Figura 6 – Pôster Me Too de Magdiel Lopez



Fonte: Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/33917803435021068/>. Acesso em 5 de dezembro de 2021.

Nela temos uma figura central, seccionada e preenchida por elementos aparentemente “randômicos”. Apesar de não ter sido exatamente essa a obra utilizada como referência direta, a ideia da cabeça fatiada, vista também em outros projetos de outros artistas, foi minha principal premissa para o desenvolvimento do retrato para a prova e também servirá de apoio para a nova versão projetada para esse trabalho.

Em suma, a pesquisa por elementos pode servir como base para a concepção de uma biblioteca visual, que pode auxiliar na criação de uma ilustração. Partimos da premissa de que é mais fácil desenhar um lápis a partir do momento em que se tem a ideia de como ele se parece. Essa ideia também funciona com artistas que buscam um fotorrealismo maior, ou seja, que desejam produzir peças que se assemelhem ao objeto, cenário ou indivíduo retratados da maneira mais fidedigna possível. Desta forma, a pesquisa, e consequente formação de uma biblioteca visual, pode servir como elemento auxiliar nos estudos anatômicos a partir da mesma ideia do lápis citado anteriormente. Conhecendo a anatomia, pode-se criar retratos cada vez mais realistas. Conhecendo-se sobre perspectiva e campo de

profundidade, podemos criar paisagens mais próximas das vistas por nós no mundo real.

Ter uma referência ou um banco de referências não é uma obrigação para o artista, independentemente de seu nível de conhecimento. Quase nada é realmente obrigatório, na realidade, mas, quando existem objetivos a serem cumpridos, ela pode facilitar e acelerar o processo de produção.

A pesquisa de referências também auxiliou na criação de projetos em diversas disciplinas durante a graduação e tem um peso significativo, mesmo atualmente, no cargo de diretora de arte e *“motion designer”*, áreas que, apesar de compartilharem da mesma veia artística, tratam de assuntos diferentes dos da ilustração.

Com o *“motion design”* temos o processo de animação, normalmente digital, de elementos que podem ser textuais, ou formas, ou ilustrações, texturas ou até mesmo imagens. Uma forma de arte bastante comum nos dias atuais e presente em propagandas, filmes e canais de Youtube em formato de vinhetas, por exemplo.

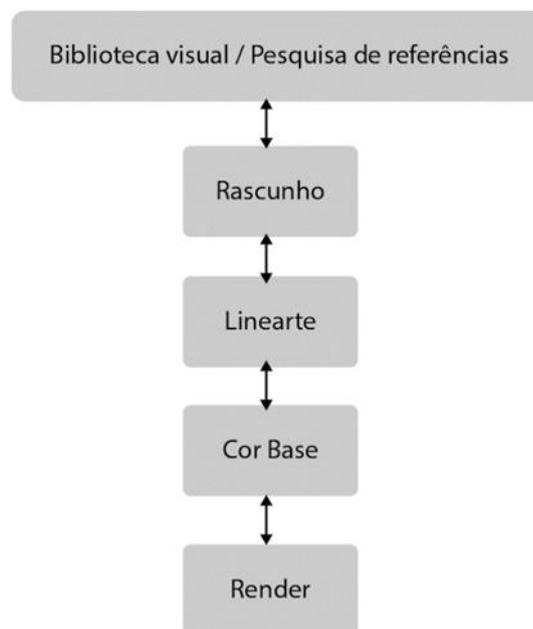
Dentro desse processo, é interessante que se tenha boas referências a fim de se entender o que já foi feito, como foi feito e como aquilo poderá, no futuro, ser agregado à sua própria produção artística. Esse procedimento de desconstruir o que já existe a fim de compreender os processos de criação e modifica-lo pode ser compreendido como *“engenharia reversa”* e pode ser útil para o estudo de outras áreas também.

5 ETAPAS DE PRODUÇÃO

A pesquisa, ou biblioteca visual, pode representar uma base sólida para alguns artistas, mas, definitivamente, não é a única etapa que podemos mencionar seguindo uma metodologia de composição mais técnica dentro de uma ilustração. Os pontos que irei levantar a seguir também são arbitrários e levam em consideração minha metodologia pessoal, influenciada também pelas aulas de Mídia e Desenho ministradas no Instituto de Artes.

Para melhor exemplificar o processo, criei um fluxograma com as etapas, para que fique mais elucidativo. Normalmente, um fluxograma é utilizado para exemplificar os processos de criação indicando as etapas a serem seguidas e suas respectivas ordens para a realização de um processo criativo organizado, facilitando, assim, o entendimento geral sobre a cadeia produtiva. Segue abaixo a Figura 7 com o fluxograma:

Figura 7 – Fluxograma do processo de criação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Importante mencionar que esse fluxo de trabalho, ou *pipeline*, não é único. Existem artistas que podem pular determinadas etapas ou fundi-las. Para fins didáticos, escolhi manter essa organização em cadeia, que se mostrou eficiente durante o período que lecionei ilustração e em meus processos pessoais.

Precisamos ir além da ferramenta e da escolha de técnicas. Nesse fluxograma podemos destacar as setas, que indicam o fluxo a ser seguido durante o processo. Se observarmos, elas não indicam uma direção única, mas são bidirecionais, demonstrando que as etapas sinalizadas não são estáticas, mas, sim, dinâmicas. Significa dizer que o processo de criação não é uma receita de bolo, onde a ordem dos fatores pode alterar o resultado. Não podemos jogar o ovo após a massa ter ido ao forno; ao menos, não esperando como resultado um bolo dito tradicional que contenha ovos em sua receita.

O questionamento é essencial para a criação, independente da mídia para a qual o artista produz. Podemos transportar esse fluxograma para a criação de peças em 3D, ou para a criação de uma peça audiovisual. Claro que para cada uma surgirão novos nomes para a representação de suas respectivas etapas, mas, em suma, a ideia principal é a mesma: compreender o processo.

5.1 CLIENTE E MOODBOARD

Uma das abordagens possíveis é, inicialmente, questionar-se sobre para quem você produz, quem é o seu cliente, qual a finalidade da sua peça, qual público deseja atingir. Esse primeiro questionamento leva ao direcionamento da primeira etapa mencionada no fluxograma, o da pesquisa visual/de referências já abordada anteriormente.

Produzirmos, de acordo com a necessidade e os anseios, uma ilustração do tipo autorretrato para uma prova, provavelmente tem uma finalidade e um público diferentes de uma peça criada para uma agência de marketing cujo objetivo principal é impactar clientes em potencial da marca representada, convertendo isso em possíveis compras.

Para o autorretrato (lembrando que durante a prova não havia consulta a meios digitais, então as referências em questão deveriam estar consolidadas na memória) os conceitos utilizados estavam ligados a elementos que havia pesquisado anteriormente, como as imagens de cabeças fatiadas presentes em diversas obras como a de Magdiel Lopez. Várias outras imagens do cotidiano, como a de laranjas sendo descascadas, com a espiral da casca vindo a compor a cabeça, agregaram a ideia da construção. Lembro também de ter utilizado um ninho como elemento de topo, com alguns ovos e sem pássaros, indicando a ideia de um novo “nascimento”

a partir daquele momento. Todas as referências escolhidas estavam alinhadas com o meu “cliente”, no caso, a própria artista, vinculados ao conceito que gostaria que a peça expressasse.

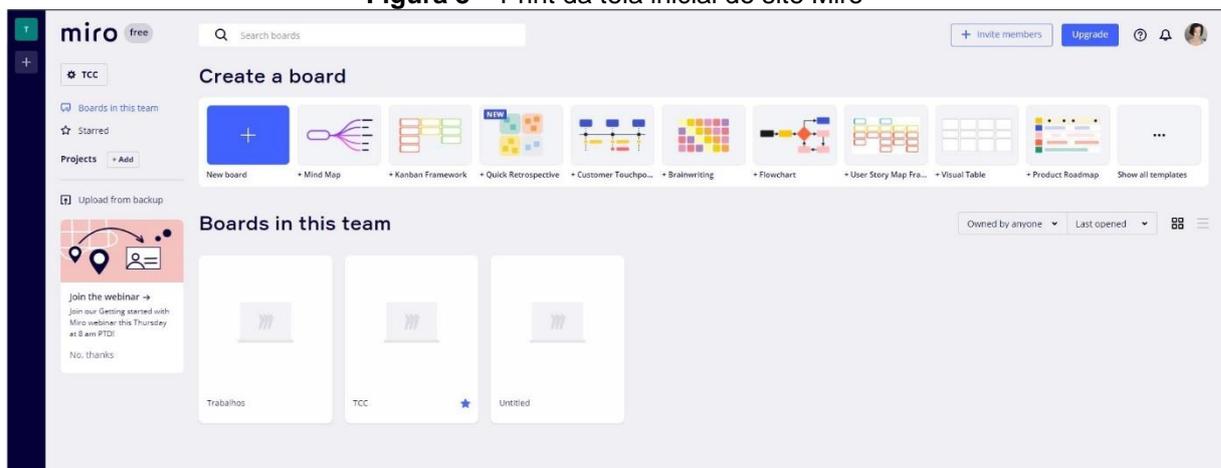
Mais tarde, durante as aulas de semiótica, veria que parte do processo descrito acima se consolida na inserção de novos significados a signos já existentes a fim da materialização do conceito.

Novamente, estamos falando sobre um processo livre que irá ganhar características diferentes dependendo de quem está no comando da criação, porém, quando vamos trabalhar com várias referências no digital, o ideal é juntá-las em uma única tela, facilitando, assim, a observação do conjunto como um todo e formando um painel de referências ou *moodboard*, como também pode ser chamado.

Esse painel pode ser criado de diferentes maneiras. É possível abrir um documento no Word e simplesmente incluir as imagens dentro dele, assim como também é possível jogar as referências diretamente no documento criado no software de preferência. Para o projeto, decidi utilizar uma plataforma chamada Miro, onde é possível criar painéis de maneira bastante intuitiva.

Na Figura 8 temos o *print* da tela inicial do site Miro. Importante mencionar que existe a versão paga desse site com acesso à criação de um número ilimitado de painéis. Caso opte por utilizar a versão gratuita, é possível criar apenas 3 painéis diferentes.

Figura 8 – Print da tela inicial do site Miro

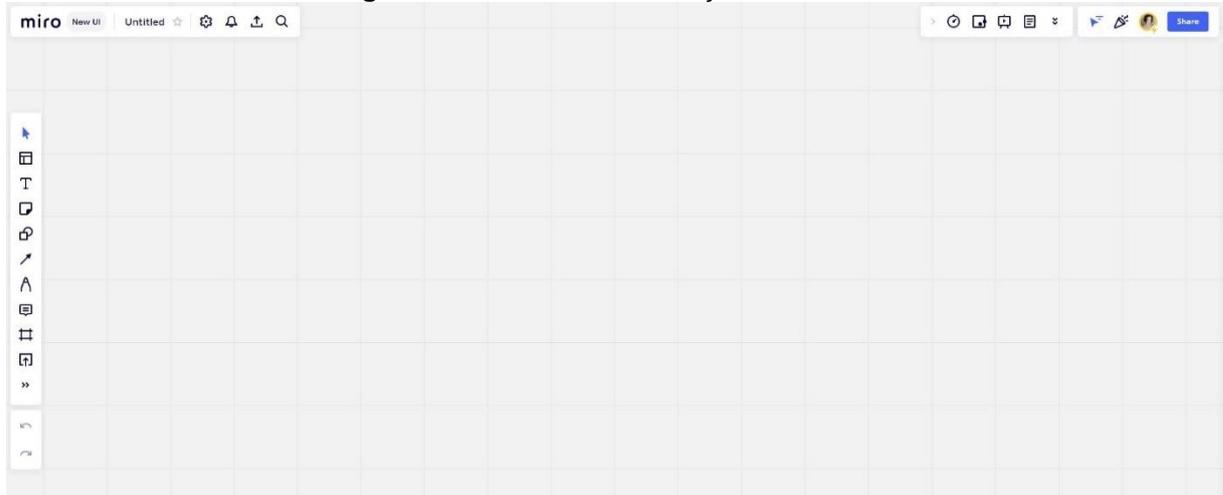


Fonte: Disponível em <https://miro.com/>. Acesso em 30 de fevereiro de 2022.

O site oferece a opção de trabalhar com *layouts* prontos, ou com a criação de um novo, do zero. Caso siga pela segunda opção, ele fará o direcionamento para a

tela da Figura 9, onde temos a área de trabalho e a barra de ferramentas lateral.

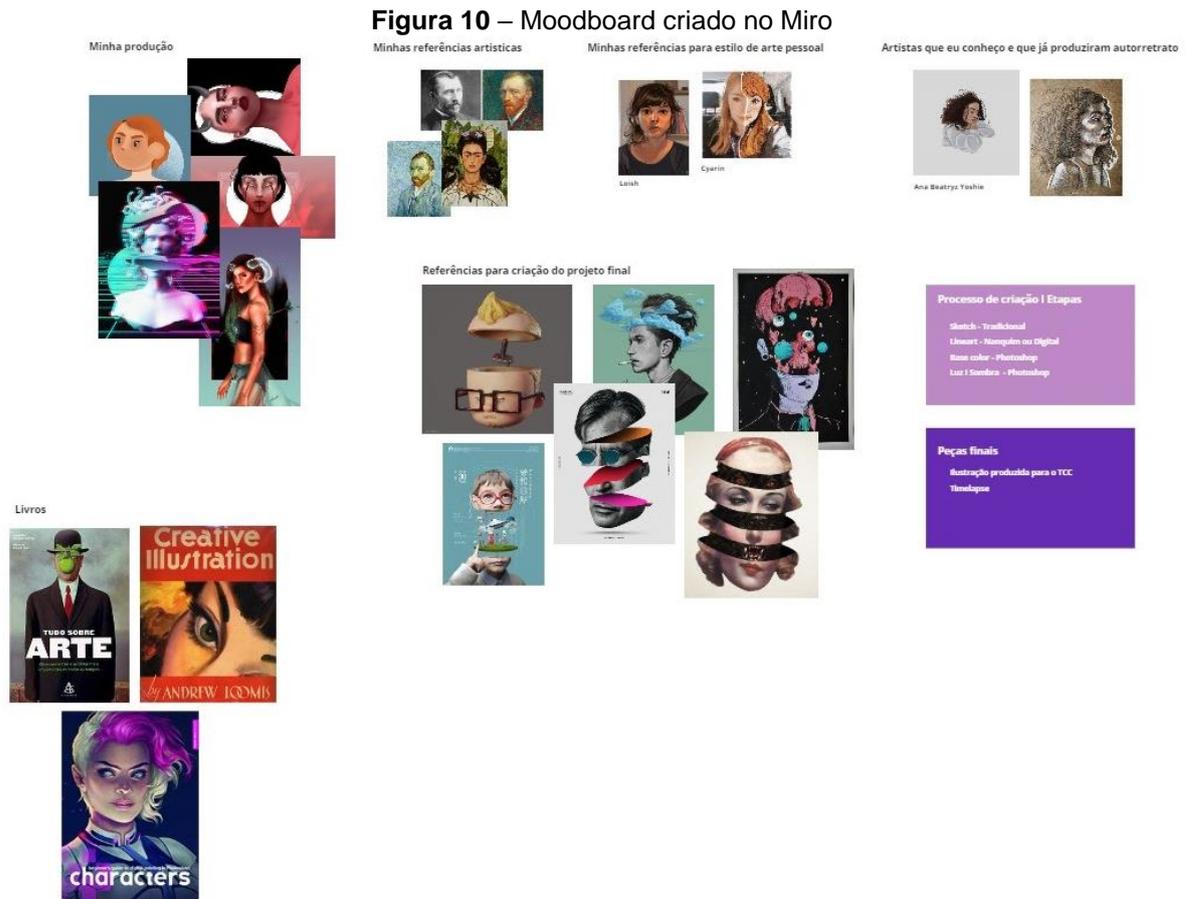
Figura 9 – Print da tela de criação do site Miro



Fonte: Disponível em <https://miro.com/>. Acesso em 30 de fevereiro de 2022.

Para utilizar o Miro, é necessário arrastar as imagens baixadas para sua tela no navegador ou utilizar as ferramentas da barra lateral para isso. É possível inserir também textos, setas e desenhar alguns elementos e formas básicas, o que torna o painel bastante personalizável.

Na Figura 10 deixo o exemplo do painel criado por mim, que também foi utilizado na criação do novo autorretrato:



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Dividi esse painel em algumas áreas, blocos, e, em cada um, inseri informações que seriam relevantes durante o processo. Dentre os blocos podemos encontrar minhas produções anteriores na mesma temática, referências visuais de artistas que admiro; alguns conteúdos bibliográficos que, em algum momento, fizeram parte do processo criativo. Um panorama geral sobre onde estava e para aonde desejava ir; sobre qual era o resultado esperado daquela produção.

5.2 DOCUMENTO E RASCUNHO

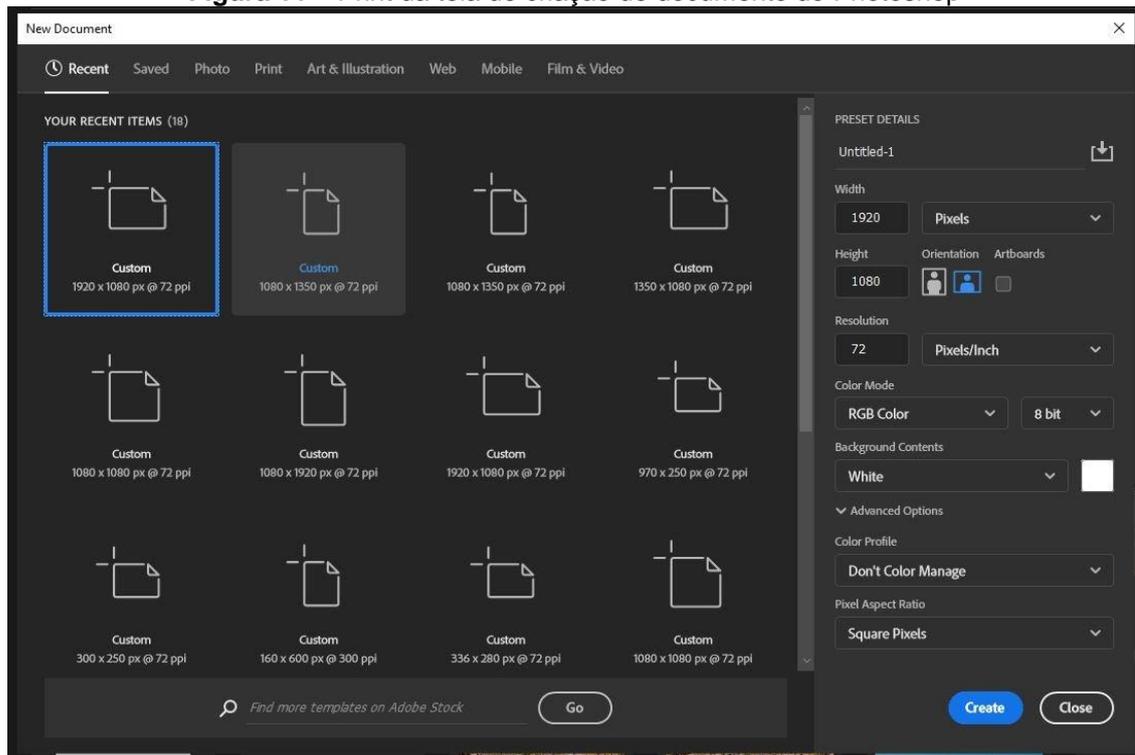
Após a definição do conceito, e com as referências em mãos, o próximo passo seria falar sobre o rascunho. Porém, considerando o fluxo de trabalho, existe um ponto a ser considerado independentemente do programa a ser escolhido para a produção da peça.

O questionamento sobre a finalidade da obra nos traz outras questões importantes que influenciam no processo de criação. Ao definir que seria um produto digital, preciso garantir que as configurações do documento a ser criado atendam às respectivas necessidades deste. Precisamos configurar corretamente características como resolução e modo de cor, além de escolher um tamanho de documento adequado.

Essas configurações podem ser encontradas normalmente na tela inicial dos programas após escolher a opção da criação de um novo documento. Aqui utilizarei o Photoshop como exemplo, porém, as mesmas configurações são utilizadas nos demais programas.

Esta é a tela que normalmente vemos quando abrimos o novo documento dentro da versão 2021 do Photoshop. Na Figura 11, podemos ver a tela subdividida em dois grandes setores. À esquerda, temos algumas predefinições de documento. E do lado direito, as configurações manuais específicas, e que podem ser alteradas, dependendo apenas do objetivo do artista.

Figura 11 – Print da tela de criação de documento do Photoshop



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Com a definição de que o projeto seria, de fato, digital, precisei adequar suas configurações. Primeiro, escolhi o tamanho que esse documento teria. Como esperava como resultado uma peça para Instagram, recorri às proporções de 1080x1080 *pixels*, que se adequa melhor ao formato de post da plataforma, mantendo uma visualização estética mais agradável quando postado.

Porém, como podemos ver no *print*, existem outros tamanhos predefinidos fornecidos, como formatos para internet, celular ou até arte e ilustração. Cada uma dessas opções traz ao artista a configuração pronta nas proporções mais utilizadas em cada meio, tornando desnecessária a manipulação dos valores na barra direita, visto que já vêm prontos para uso.

No caso do autorretrato, além da proporção citada, mantive a unidade em *pixels*, também ligada à produção voltada para o meio digital. O *pixel* pode ser interpretado como a menor unidade da imagem, ou como seu elemento formador. Ele é a nossa referência para tamanho quando trabalhamos em meios digitais. Caso a finalidade fosse a impressão, precisaríamos alterar essa propriedade para a unidade correspondente a ela como centímetros, por exemplo. Além da proporção e da unidade também é necessário configurar a resolução e o modo de cor.

Na Figura 12 temos a representação de diferentes densidades de *pixels*, ou, como podemos colocar, de diferentes resoluções. A imagem a seguir foi retirada do site da Adobe, que também define a resolução como a nitidez de detalhes em uma imagem bitmap e cita que sua unidade de medida é feita em *pixels* por polegada (ppi). Também no site a marca faz uma relação entre a quantidade de *pixels* e a resolução, afirmando que, para uma imagem que será posteriormente impressa, quanto maior o número de *pixels* por polegada, maior a resolução e, conseqüentemente, melhor a qualidade final.

Figura 12 – Representação de duas diferentes densidades de pixel



Fonte: Disponível em <https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/image-size-resolution.html>. Acesso em 15 de dezembro de 2021.

5.3 RASCUNHO E CONTORNO

Após a configuração do documento e com as referências em mãos, o próximo passo é falar sobre o rascunho. Importante não confundir o rascunho com o trabalho finalizado. Durante minha experiência no I. A. vivi algo semelhante a um pânico ao desenhar. Estava habituada até aquele momento a desenhar objetos, pessoas e ambientes com traçado mais firme, normalmente com lapiseiras ou lápis HB menos intensos, traçados que eram posteriormente refeitos com canetas nanquim de pontas bem finas.

O pânico advinha da ideia de ter que desenhar de maneira mais livre nas aulas de modelo vivo e de desenho de observação de ambientes. Existia uma espécie de trava que me compelia a sempre tentar produzir peças com o menor

número de erros possível, o que, posso dizer, por anos foi um fator limitante. Permitir-se errar durante o processo também é um aprendizado, mesmo que o projeto seja posteriormente inutilizado. Se não aprendemos como fazer, temos aí um novo modo de como não executar tal tarefa. Na Figura 13, deixo um exemplo de estilo de ilustração e material que costumava utilizar. Podemos ver, na imagem, uma ilustração tradicional feita com canetas nanquim.

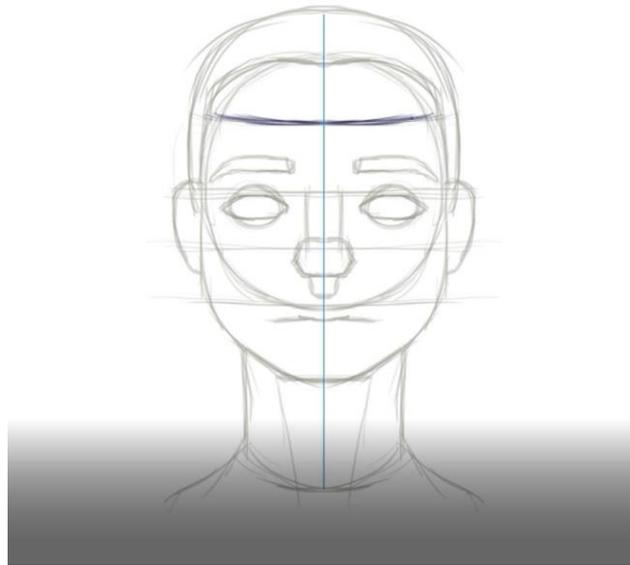
Figura 13 – Ilustração em nanquim de cervo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Os processos da releitura do autorretrato para este trabalho foram registrados em vídeo, que foi posteriormente editado em versão acelerada, ou timelapse, como também é chamado, e também estará exposto junto às fotos das etapas em uma conta de Instagram criada para o projeto sob o usuário @de.ipse, que pode ser encontrada no endereço: <https://www.instagram.com/de.ipse/>. Na Figura 14, deixo um frame referente à etapa de rascunho executado diretamente no Photoshop sem intervenção de meios tradicionais.

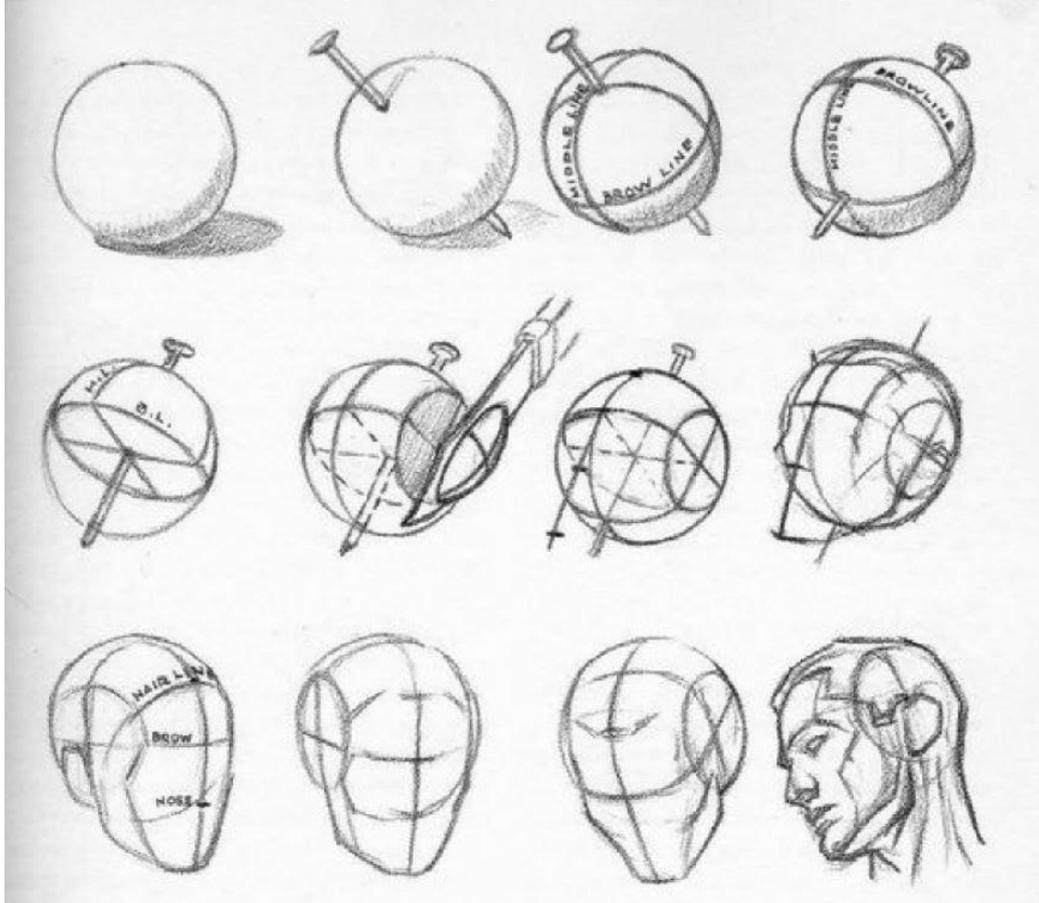
Figura 14 – Print de tela da etapa de rascunho



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Para a referência técnica dessa etapa, trago o livro “Drawing the Head & Hands” de Andrew Loomis (1956), onde ele descreve seus processos para a criação de retratos, apresentando-os por etapas. Na Figura 15 temos o print da página 25 deste mesmo livro, onde o autor descreve o processo de composição de uma cabeça através de um sistema que pode ser conhecido como blocagem, onde o artista tenta simplificar a forma a ser estudada, começando seu trabalho por formas geométricas simples, ou “blocos”, compondo a ilustração final, elemento a elemento, bloco a bloco. Para o crânio humano é comum observarmos elementos como bolas ou esferas servindo como base para a composição.

Figura 15 – Processo de ilustração de cabeças presente no livro “Drawing the Head & Hands”

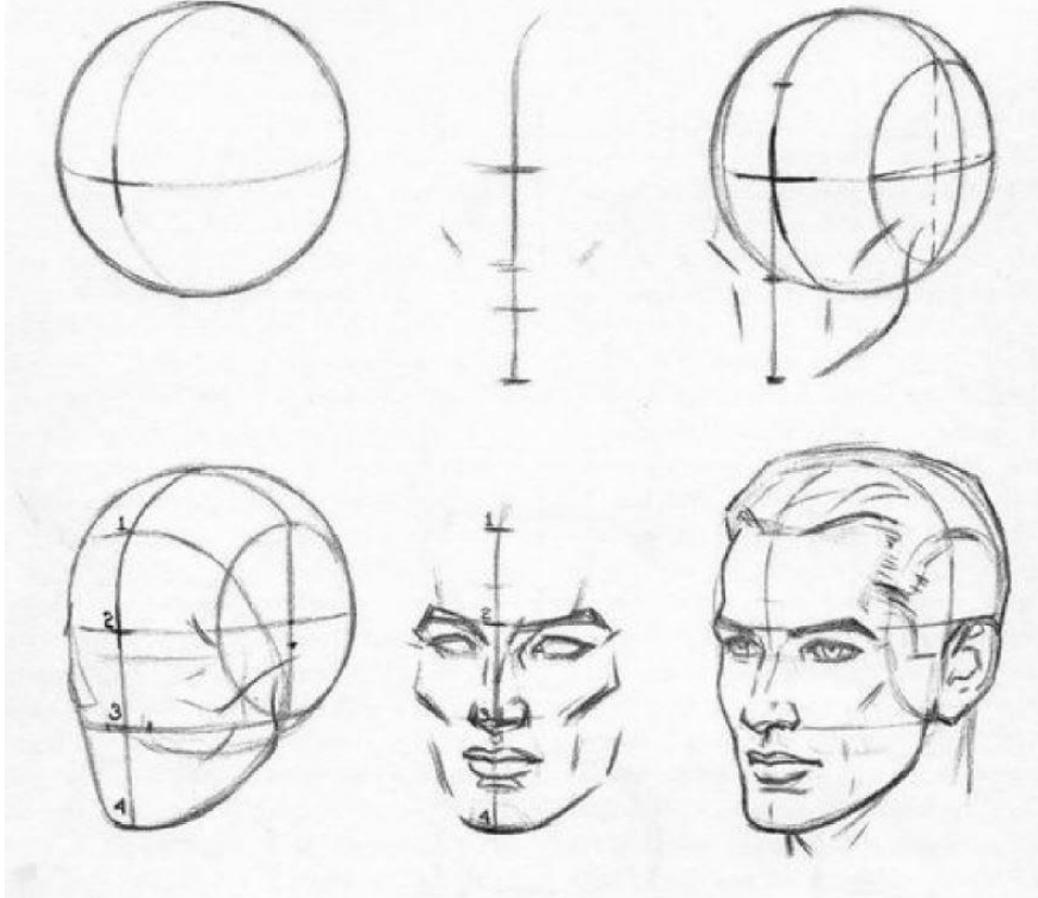


Fonte: Livro “Drawing the Head & Hands” de Andrew Loomis, p.25.

A cabeça humana não tem um formato totalmente esférico, como o de uma bola; existe um achatamento nas laterais do crânio, que é representada aqui pelo “fatiamento” da estrutura. Com a eliminação “do excesso” das laterais criamos novos planos em ambos os lados. Isso funciona muito bem para ilustrações que buscam uma maior fidelidade a anatomia e pode ser melhor observado quando essa cabeça está posada em uma angulação diferente da frontal.

No caso da releitura, optei por fazer o retrato frontal seguindo a mesma linha da foto 3x4 presente no original. Para manter as proporções mais fidedignas, usei o mesmo princípio de Andrew para demarcar os pontos principais do rosto, como podemos ver na Figura 16, retirada da página 26 do mesmo livro.

Figura 16 – Processo de ilustração de cabeças II presente no livro “Drawing the Head & Hands”

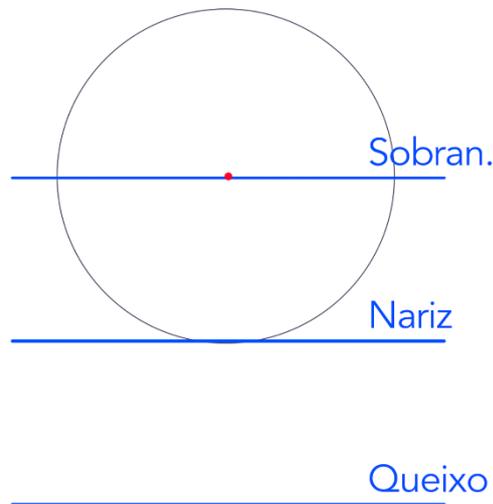


Fonte: Livro “Drawing the Head & Hands” de Andrew Loomis, p.26.

Inicialmente, marquei o meio da esfera usando-a como ponto de apoio para as sobrancelhas. Tracei uma linha horizontal delimitando essa marcação e, posteriormente, uma nova linha, também horizontal, na base da esfera paralela à primeira, dividindo-a em duas partes simétricas.

Com a referência da medida criada entre essas duas linhas foi acrescentado mais meia esfera abaixo da linha inferior, fazendo com que a base para a ilustração agora possuísse uma esfera e meia. Sob essa base foram assinaladas as regiões que correspondem à sobrancelha, nariz e boca, como é possível observar na representação da Figura 17.

Figura 17 – Esquema ilustrando a divisão da cabeça em setores



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Como o objetivo final era trazer um retrato que ficasse no meio-termo entre *cartoon* e realista, adaptei algumas posições enquanto desenhava os elementos principais do rosto, quebrando um pouco das proporções realistas, o que gerou o rascunho que se segue com a Figura 18.

Figura 18 – Rascunho inicial da cabeça com baixa opacidade



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

É possível notar o traçado pouco firme e riscado que tem por objetivo situar a posição possível dos elementos do rosto. Sobre aspectos ferramentais podemos

citar alguns pontos que podem ser úteis ao se trabalhar com o Photoshop. Aqui torno a mencionar esse software em específico, por ser o que tenho maior familiaridade no momento, porém as mesmas ferramentas normalmente estão presentes em outros programas, ainda que tenham nomes diferentes.

Importante frisar novamente, usando como referência o texto Metodologia de Pesquisa, da Prof^a. Liane Carly Hermes Zanella, que essa pesquisa tem caráter majoritariamente qualitativo, e não quantitativo.

Segundo Zanella (2013, p. 63) “A abordagem qualitativa ou pesquisa qualitativa trabalha com dados qualitativos, com informações expressas nas palavras orais e escritas, em pinturas, em objetos, fotografias, desenhos, filmes etc. A coleta e a análise não são expressas em números.”

Enquanto o método quantitativo de pesquisa preocupa-se com a medição dos dados, o método qualitativo não emprega a teoria estatística para medir ou enumerar os fatos estudados. Preocupa-se em conhecer a realidade segundo a perspectiva dos sujeitos participantes da pesquisa, sem medir ou utilizar elementos estatísticos para análise dos dados. (ZANELLA, 2013, p. 100).

Assim, este trabalho leva em consideração que os aspectos levantados até o momento são fruto de observação dos processos de criação pessoais desenvolvidos durante os anos de graduação e da experiência ao lecionar por dois anos para um pequeno grupo de estudantes.

As ferramentas que serão ou já foram citadas, softwares e processos aqui descritos são o resultado também da troca de experiência entre profissionais da área com quem pude trabalhar e de experimentações próprias, além da constante troca com ex-alunos.

Assim, sob aspectos ferramentais, para o processo de composição da ilustração dentro do meio digital, temos alguns pontos que são fundamentais para qualquer desenvolvimento. Anteriormente citei Andrew Loomis (1956) como uma referência técnica. Considerando a composição do retrato mais verossímil para transcrever a base teórica para o meio digital é interessante pensar em algumas características desse meio.

Como mencionado anteriormente, é importante que nos questionemos quanto aos motivos que nos levam a produzir, principalmente quando saímos um pouco do meio artístico e adentramos, por exemplo, em design, onde cada peça normalmente tem uma função a executar. É interessante pensar para quem se produz. Como dito,

isso pode direcionar o artista para a linha de referências mais próximas daquilo que deseja produzir, facilitando o processo.

Na Figura 19 temos a finalização do rascunho que podemos chamar de contorno ou *line art*.

Figura 19 – Etapa de contorno com uso de linha colorida em tons de sépia



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Assim como no meio tradicional existem múltiplas abordagens para esse processo, no meio digital também não seria diferente. O questionamento sobre a finalidade retorna, e mais uma vez estamos diante do mesmo questionamento sobre o objetivo da peça que foi um guia, até então, para as configurações de documento, por exemplo.

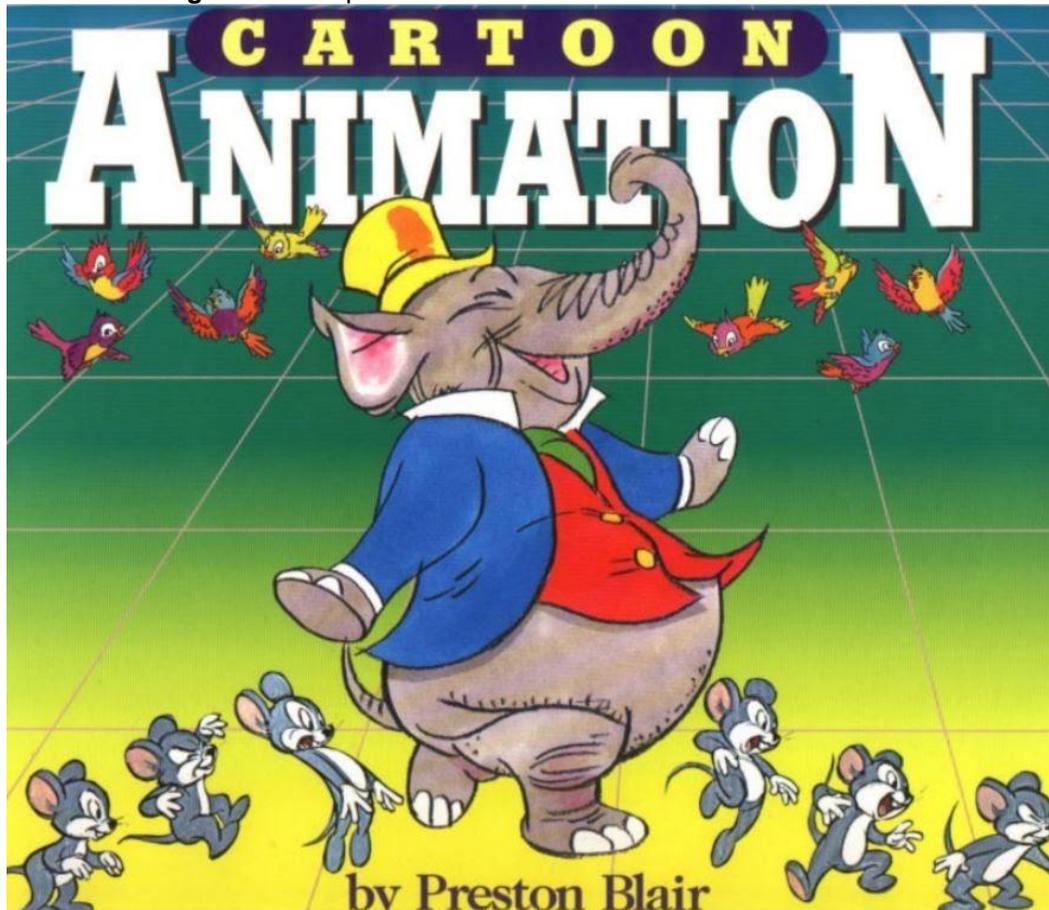
Para esse autorretrato, quis manter a ideia de algo intermediário entre realismo e *cartoon*, então a presença da linha, desse contorno mais definido, pareceu ser uma abordagem mais interessante do que sua eliminação total ou parcial.

Essa decisão é derivada da observação do comportamento da incidência de luz sobre superfícies, que será abordado mais adiante, quando discutirmos sobre o processo de finalização da pintura.

Podemos observar essa característica em elementos ou personagens de aspecto do tipo “*cartoons*”, nos quais é comum o uso de um contorno mais definido como podemos ver na Figura 20 neste recorte da capa do livro Animação de

Cartoon, de Preston Blair. O uso das linhas auxilia no rompimento com o realismo, ajudando também a delimitar os segmentos do personagem.

Figura 20 – Capa do livro Cartoon Animation de Preston Blair



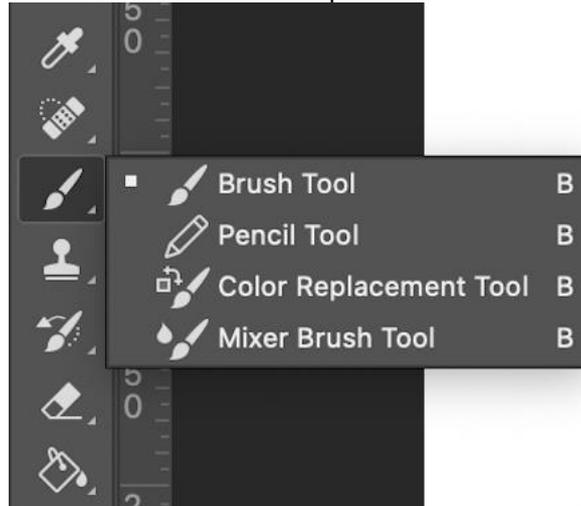
Fonte: Disponível em https://issuu.com/alibayle/docs/cartoon_animation__by_preston_blair. Acesso em 15 de dezembro de 2021.

Ainda utilizando como exemplo a ilustração anterior, conseguimos observar que o personagem principal tem segmentos muito bem delimitados. É possível distinguir facilmente suas roupas e acessórios do corpo, por exemplo. E, mesmo em regiões onde existe um mesmo material, como a pele, conseguimos entender o seccionamento e os limites através das linhas desenhadas, como as dobras de pele, representadas por linhas menores e desconexas da silhueta principal.

Dentro do Photoshop a construção do contorno, ou *line art*, pode ser realizada de diversas maneiras. Caso o artista possua uma mesa digitalizadora ele poderá seguir um processo muito semelhante ao tradicional, “riscando” a mesa com a caneta do conjunto. Será necessário configurar o pincel ou *brush* do programa a fim de deixa-lo mais confortável para seu traçado.

Porém, caso o artista não possua uma mesa, poderá se valer de outras ferramentas e técnicas para ilustrar. O próprio programa possui ferramentas como a caneta, *pen tool*, onde é possível desenhar através da construção de linhas, como as vetorizadas, com maior controle sobre curvaturas e estabilidade, evitando linhas trêmulas, por exemplo.

Figura 21 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de pincel



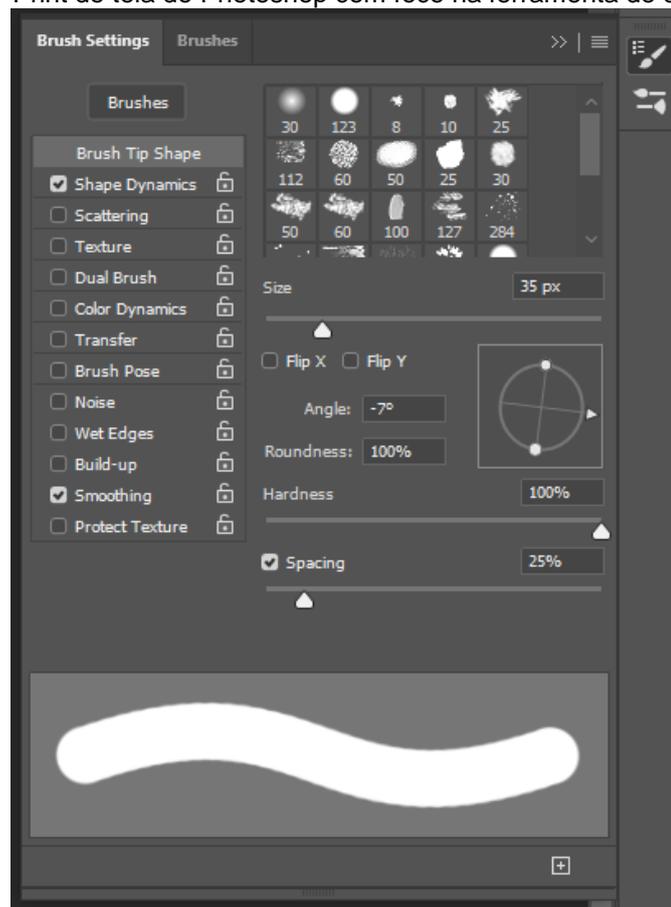
Fonte: Disponível em [https://www.ww-](https://www.ww-99.xyz/products.aspx?cname=using+brush+tool+in+photoshop&cid=1)

99.xyz/products.aspx?cname=using+brush+tool+in+photoshop&cid=1. Acesso em 10 de janeiro de 2021.

Na Figura 21 temos o *print* da ferramenta de pincel ou *brush tool* visto em zoom retirado da internet. Além das opções iniciais de escolha de pincel vistas no recorte anterior, também é possível configurar o *brush* para emulação de materiais ou simulação de características de ferramentas normalmente presentes no tradicional.

Podemos trazer para o digital a sensação de uma pintura em aquarela, por exemplo, ou criar pincéis que simulam a textura de nuvens ou de grama a partir da configuração das características do *brush*. Na Figura 22 temos o *print* da caixa de configurações avançadas de pincel do Photoshop habilitável com a tecla F5.

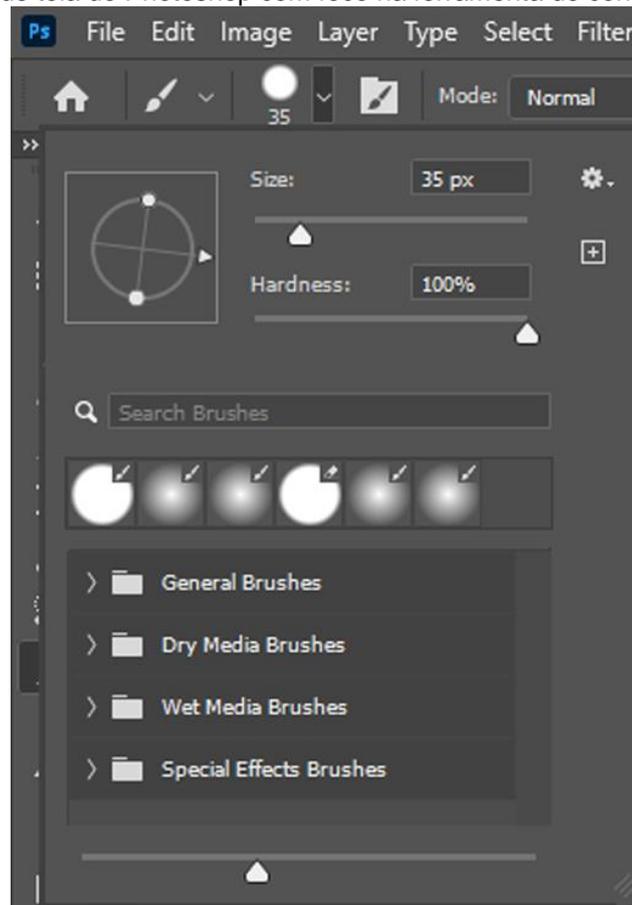
Figura 22 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de configurações



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Para o processo de contorno, considerando as referências coletadas e a característica mais *cartoon* desejada, foi necessário manter o aspecto mais rígido da linha, aproximando-o de um contorno semelhante ao feito por uma caneta, por exemplo. Então o pincel foi configurado para que consiga reproduzir esse efeito. A caixa de configurações pode ser vista na Figura 23.

Figura 23 – Print de tela do Photoshop com foco na ferramenta de configurações de pincel



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Nas configurações básicas do pincel, o valor sinalizado como *hardness* (que representa a dureza do *brush*) é mantido em seu máximo (100%) para que a linha saia de maneira contínua, com poucas falhas. Já o tamanho, ou *size*, como está na imagem, fica a critério do artista, já que representa a espessura do traçado a ser criado.

6 COR BASE

Sequencialmente, temos, no caso da composição em questão, a etapa de colorização base. Aqui é interessante citar alguns “hábitos” que surgiram em decorrência da necessidade de se utilizar um sistema de pintura mais adaptável durante o período em que eu lecionava.

Existem vários métodos para pintura. Alguns mais livres, como simplesmente ir adicionando as cores na área de trabalho, como adicionamos tinta a uma tela, outros mais técnicos, que necessitam de um estudo maior sobre incidência de luz e planos de profundidade, com o uso de valores como base da pintura como podemos ver na Figura 24: um *print* de um estudo de Rafael Mourão, de 2018, postado em seu canal do Youtube e que ainda pode ser acessado e assistido.

Figura 24 – Estudo de valores na pintura na obra de Rafael Mourão



Fonte: Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=49_ihnxRhAA. Acesso em 15 de dezembro de 2021.

O estudo de valor utiliza como base a variação de cores encontrada entre o preto e o branco, ou seja, tons acinzentados, criando a pintura através da interpretação de luz. Áreas com maior incidência de luminosidade recebem tons mais claros enquanto áreas de sombra e penumbra vão para o outro lado, recebendo tons mais escuros.

Como citado até aqui, não existe um método mais correto, o ideal é encontrar um que se adapte às necessidades do artista. Durante a experiência com as aulas,

eu necessitava de um método que fosse rápido e cujo resultado pudesse também ser facilmente modificado sem a necessidade de se refazer todo ou boa parte do processo, caso desejasse trocar as cores do projeto para demonstração.

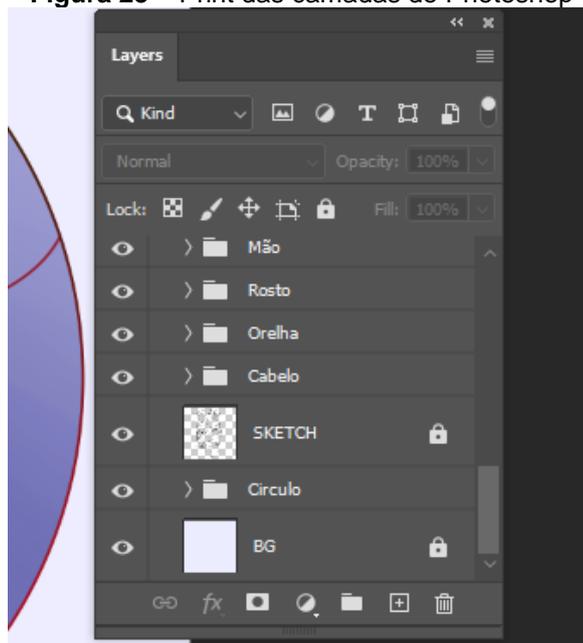
Assim sendo, nessa etapa ocorre a separação das bases de pintura por materiais. Para essa separação utilizamos um sistema encontrado no Photoshop denominado “*layers*” ou camadas. Dentro do programa crio uma camada para cada material que desejo representar e, utilizando o pincel, faço a coloração com a cor base respectiva a ela.

O sistema de camadas acaba sendo um dos mais funcionais dentro da criação digital. Através dele é possível criar um sistema organizado, o que poupa bastante tempo em relação a possíveis modificações ou na necessidade de se passar o trabalho para outra pessoa. Também auxilia a se orientar dentro do arquivo.

Na Figura 25 podemos ver um exemplo de organização de camadas dentro do Photoshop. Esse painel pode ser habilitado com o comando F7. Em seu rodapé temos alguns ícones que indicam as funções que podemos utilizar dessa ferramenta.

Os mais interessantes no momento são os de “nova camada” e o de “excluir camada”, representados por uma folha com um símbolo de positivo e a lata de lixo, respectivamente.

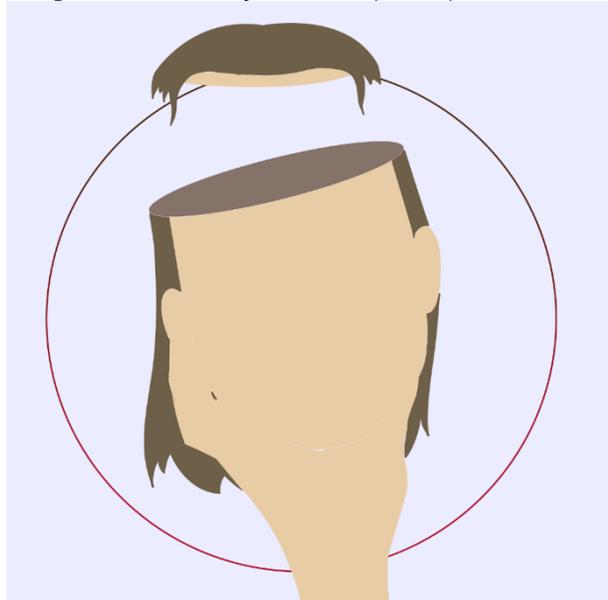
Figura 25 – Print das camadas do Photoshop



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Para a delimitação da região da pintura, alguns artistas preferem utilizar as ferramentas de seleção presentes no programa desenhando o contorno ou, simplesmente, selecionando a região a ser colorida e, posteriormente, preenchendo-a como fazíamos no antigo Paint, num sistema parecido com o de “balde de tinta”. Na Figura 26, do retrato, o interessante é observar como a ausência da linha torna os elementos bastante confusos. Claro que essa pode ser a intenção do artista, porém aqui esse fator torna difícil o reconhecimento dos elementos presentes na ilustração.

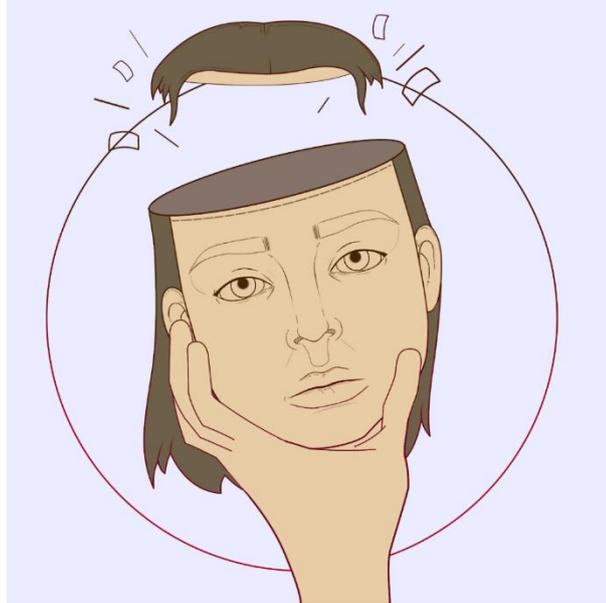
Figura 26 – Ilustração em etapa de pintura base



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na sequência, na Figura 27, deixo a mesma imagem, porém com o acréscimo do contorno.

Figura 27 – Autorretrato com camada base de pintura e presença do contorno



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A escolha da utilização do contorno, como dito anteriormente, está atrelada principalmente à ideia da manutenção de uma caracterização mais aproximada de uma estética *cartoon*, não tão realista, embora tenha seguido inicialmente as proporções de Andrew Loomis para o rascunho. A ideia principal, o “conceito” deste retrato, é caminhar entre o meio-termo. Então, é interessante que o rosto seja lido como proporcional a um real, mas que possua elementos que o caracterizem como cartoonizado.

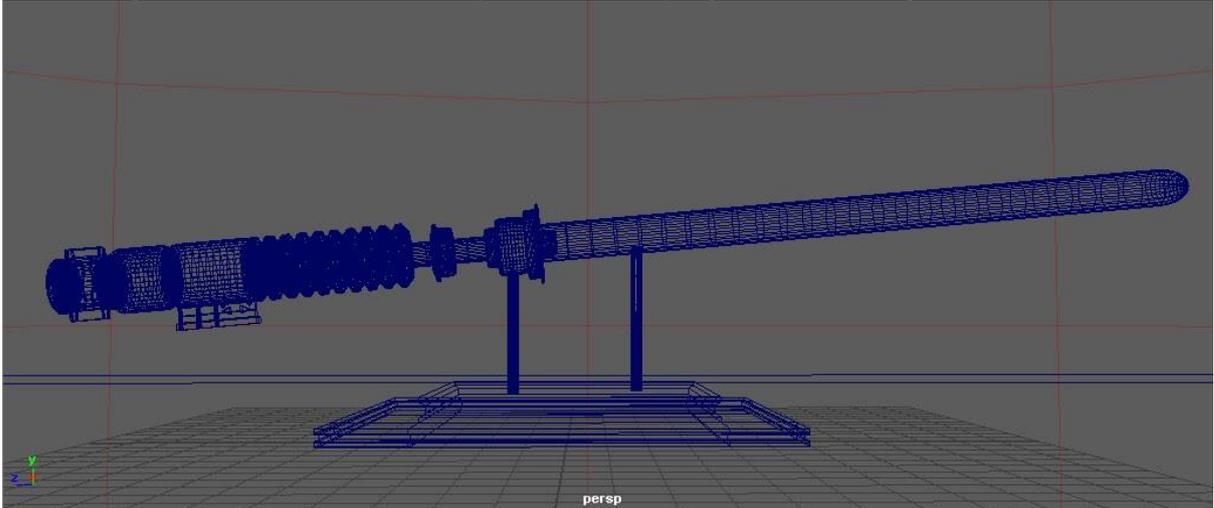
6.1 FINALIZAÇÃO OU RENDER

A finalização ou render são termos normalmente associados à última etapa do projeto, seja ele dentro do campo bidimensional ou tridimensional. Quando o artista está finalizando sua modelagem 3D e deseja convertê-la em uma imagem final, ou quando está no processo de testes de iluminação e textura e deseja ter um vislumbre do resultado final, costumamos dizer que ele está “tirando um render”. O mesmo vale, por exemplo, para o resultado final de uma animação do tipo “*motion*”. Então aqui, para padronizar, irei nomear o processo de conclusão da pintura como finalização.

Para exemplificação, na Figura 28 deixo como referência um dos meus primeiros trabalhos em 3D dentro do software Maya. A primeira imagem corresponde

ao objeto dentro do programa, em uma visualização mais técnica, com sua estrutura poligonal à mostra. A segunda imagem, Figura 29, corresponde à imagem final, já considerando o uso de materiais e iluminação.

Figura 28 – Print de tela do Maya da estrutura poligonal da modelagem de um sabre



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 29 – Imagem final do sabre de luz com colocação de materiais e ambientação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Dentro da ilustração digital o conceito de produto final é bastante amplo. Independente da abordagem, seja ela mais artística ou voltada para uma produção de mercado, é comum que o artista ou designer tenha um objetivo a ser cumprido com sua obra. Como venho dizendo durante este texto, não existe obrigatoriedade

ou um método de unificar isso para todos, não existe metodologia mais ou menos correta.

Para os casos em que se existe um objetivo a ser cumprido podemos considerar algumas vertentes que podem guiar o processo de finalização da arte.

De maneira geral, independente do processo, é interessante se valer do uso do sistema de camadas. Para situações onde existe um maior vínculo com o realismo podemos utilizar esse sistema para organizar os elementos que serão vitais no processo de pintura, para que a interpretação visual de uma arte mais realista seja feita, como iluminação, sombreamento e texturas. Para esse tipo de composição é extremamente importante considerar a iluminação ambiente e como ela se comporta diante dos materiais.

Quando trabalhamos com a emulação do real, a observação de referências também é de grande valia para uma composição final bem-sucedida. Composições mais realistas tendem a ter uma menor dependência do uso de linhas e contornos, uma vez que a noção de volume é dada através do gradiente que pode ser também interpretado como a interação da luz com os respectivos materiais simulados na ilustração.

Isso não anula a possibilidade de se mesclar técnicas ou de se adicionar linhas ou elementos mais “sólidos”, como linhas continuadas, à composição. Na Figura 30 temos um recorte da página 90 do livro *Beginner’s Guide To Digital Painting In Photoshop – Characters*, com a seguinte ilustração.

Figura 30 – Representação dos planos da cabeça e sua relação com a luz



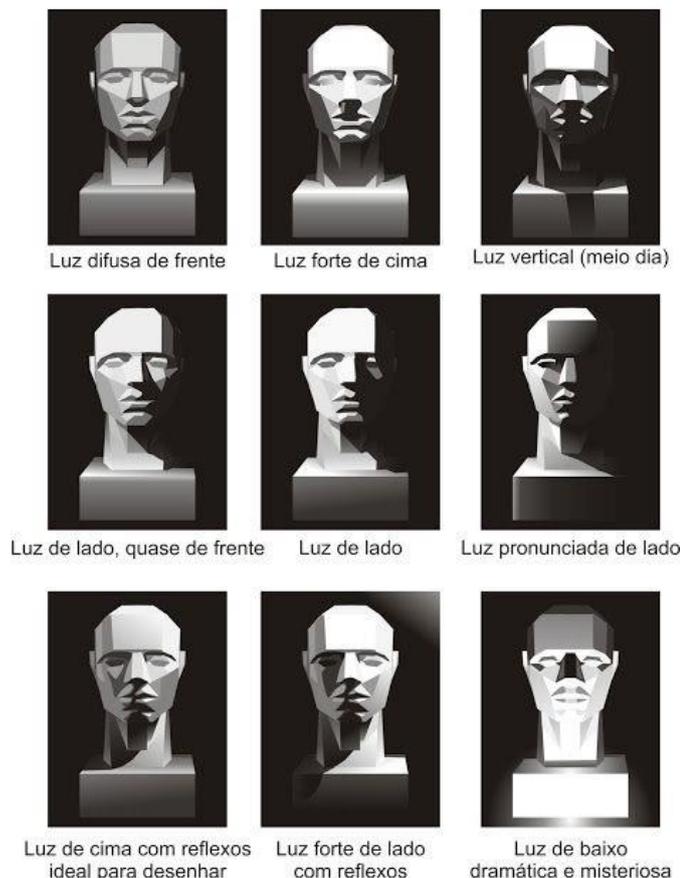
Fonte: *Beginner’s Guide To Digital Painting In Photoshop* de Charlie Bowater e Derek Stenning p.90.

Ela representa um rosto humano subdividido em planos. Uma versão simplificada da face, onde temos uma demonstração da variação de relevo normalmente encontrada em uma face. Simplificar um objeto pode representar um bom começo para o estudo de sua forma, independente da área. No ensino de modelagem 3D, por exemplo, para modelarmos uma cabeça iniciamos o processo com as formas primitivas que mais se assemelham a ela, normalmente uma esfera.

No processo de rascunho, trabalhado anteriormente, também foi utilizado este mesmo processo nomeado como blocagem. Comecei o rascunho desenhando um círculo – a forma mais simples para começar a representação do rosto.

A mesma interpretação sobre os planos citada pode ser vista na Figura 31, imagem retirada no site de Danilo Sá Artes. Essa segunda imagem, porém, traz um maior número de exemplos, que mostram como a variação na iluminação ambiente modifica o modo como interpretamos visualmente os relevos e nuances de um rosto.

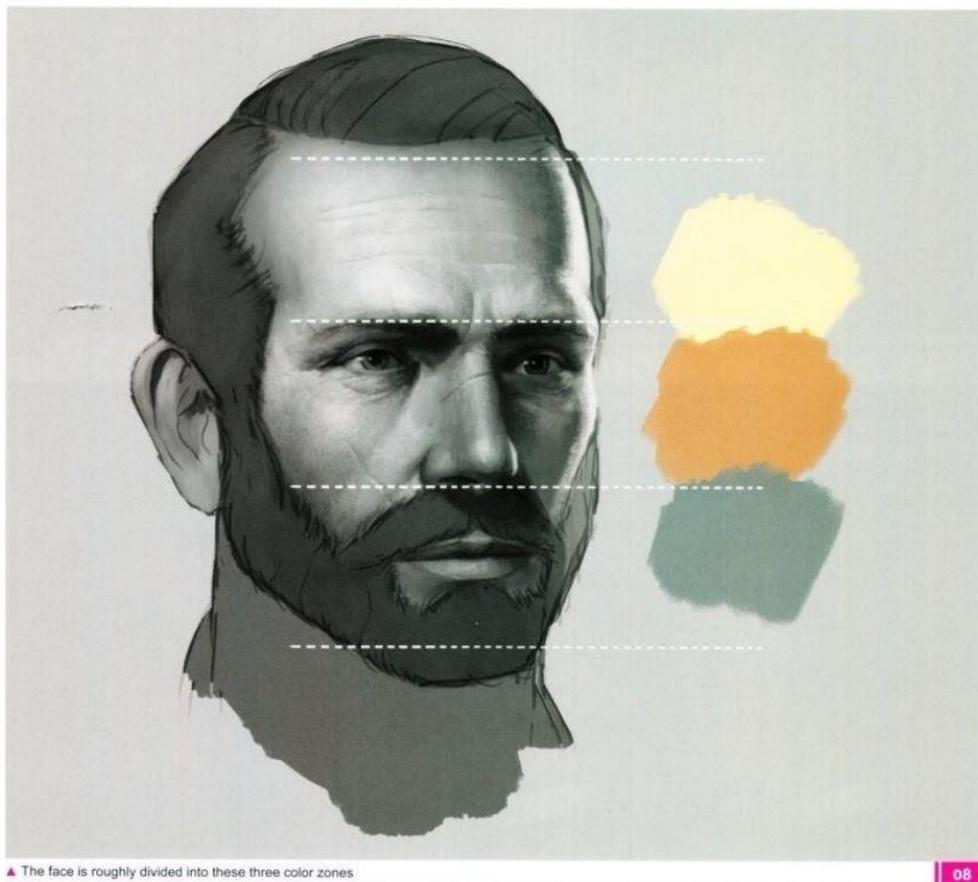
Figura 31 – Representação dos planos da cabeça e sua relação com a luz II
Ao desenhar figuras e objetos, se deve eleger um dos planos de iluminação.



Fonte: Disponível em <http://danilosaartes.blogspot.com/2013/07/luz-e-sombra.html>. Acesso em 15 de dezembro de 2021.

Para a concepção de uma ilustração mais realista é interessante pensar nesse aspecto e como ele irá interagir com sua produção, característica que, adaptada, também vale para outras abordagens como ilustração de objetos e cenários. Além da luz, as cores auxiliares utilizadas também são extremamente importantes para agregar a sensação de realismo. Na Figura 32, recorte da página 92 do Beginner's Guide, temos a representação do conceito de zonas de cor.

Figura 32 – Exemplo de zonas de cor em rosto caucasiano



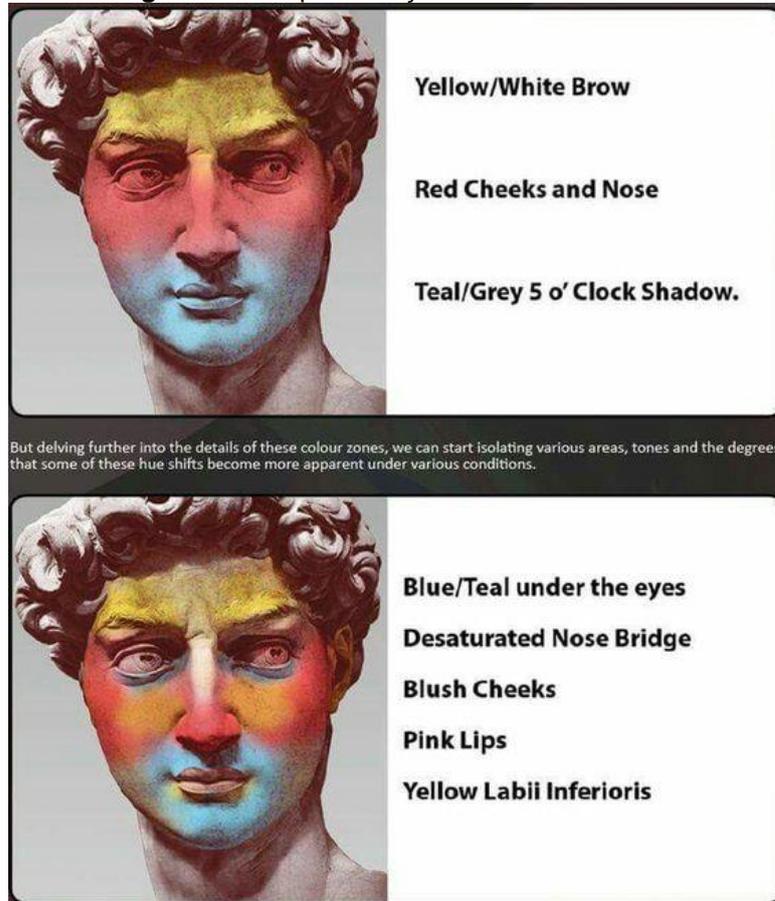
Fonte: Beginner's Guide To Digital Painting In Photoshop de Charlie Bowater e Derek Stenning p.92.

Uma divisão aplicada que deve considerar a iluminação ambiente e cor base da pele, inicialmente. Logo, as cores do exemplo acima não são universais para todos os tipos de pele, mas uma representação da aplicação dessa ideia considerando o rosto de um homem caucasiano.

Dentro desse tópico é importante considerar a tonalidade base da pele retratada, que irá refletir uma subtonalidade específica, a presença ou não de pelos que, como visto na imagem anterior, pode acabar influenciando no subtom com a inserção de tons mais frios, como o cinza, na ilustração.

Outra característica que pode influenciar o resultado final é a análise e recriação das áreas com maior circulação sanguínea. Regiões normalmente com uma maior incidência de subtons avermelhados, como podemos observar na Figura 33.

Figura 33 – Representação das zonas de cor II



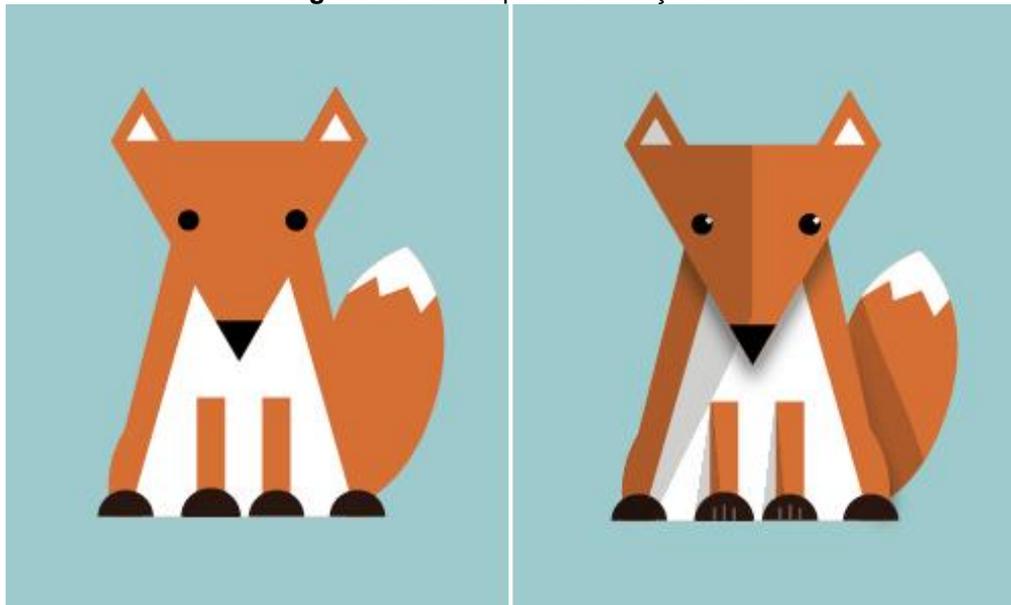
Fonte: Disponível em <https://twitter.com/artofyorigami/status/1330419706524807168>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

Essas são características importantes e que devem ser levadas em consideração quando desejamos produzir algo mais realista. A emulação do real passa pelo estudo da observação da forma, mas também da relação da luz com os objetos e do comportamento dos materiais para com ela.

Na ilustração do autorretrato desenvolvido para esse trabalho, decidi utilizar na pintura uma metodologia mais simples, sem tanto refinamento. E quando digo mais simples é importante dizer que isso não caracteriza seu nível de dificuldade. Como o objetivo inicial era o de construir uma peça intermediária e que possuísse características tanto do *cartoon* quanto mais realistas em sua forma, a maior inspiração ou base para a pintura foi uma abordagem denominada mais “*flat*”.

O *flat* aqui é um termo que está ligado à característica da pintura. Podemos pensar em paralelos. O contrário de *flat* é o realismo, uma pintura que tem por objetivo se aproximar do real e que, para isso, utiliza-se de técnicas para alcançar tal objetivo. O flat se caracteriza por tentar contrapor o realismo oferecendo um resultado mais simples sem a presença marcante de sombreamento e iluminação, como podemos ver no lado esquerdo da Figura 34.

Figura 34 – Exemplo de ilustração flat



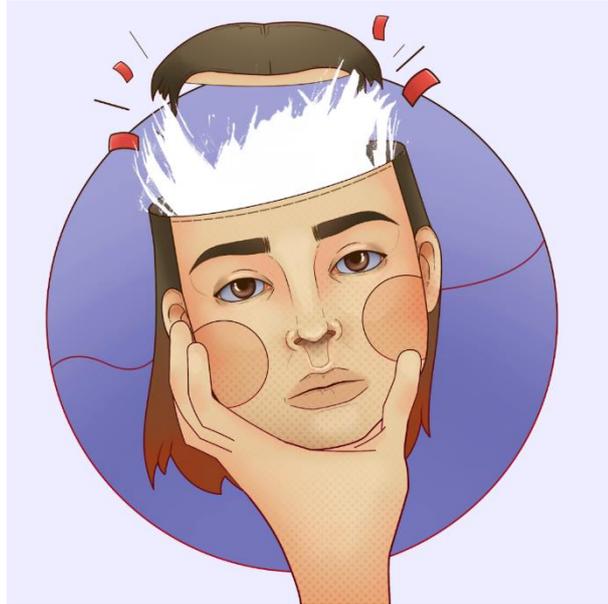
Fonte: Disponível em <https://c2ti.com.br/blog/voce-sabe-o-que-e-o-estilo-flat-design-design>. Acesso em 8 de março de 2022.

Dentro do autorretrato, então, com as camadas separadas por material, executei mais uma separação criando duas outras camadas para cada uma, de material existente, e nomeando-as como luz e sombra. Importante fazer essa separação para que os elementos criados sejam independentes um do outro, ou seja, para que possamos modifica-los sempre que necessário e sem maiores dificuldades.

Levando em consideração o caráter “meio-termo” levantado durante o texto e com o pincel configurado, as cores equivalentes foram sendo acrescentadas nas novas camadas, criando pequenas nuances de iluminação e sombreamento, que não são o suficiente para caracterizar a peça como realista, nem como totalmente flat.

Como resultado final, a peça vista na Figura 35:

Figura 35 – Imagem final da composição do autorretrato



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

6.2 ESTILO

O estilo pode ser entendido como o conjunto de características da ilustração que normalmente são mais reproduzidas pelo artista. O padrão, repetição, que normalmente é seguido; realismo, ilustrações do tipo *cartoon*, alguma estilização como cabeças mais redondas, olhos maiores etc.

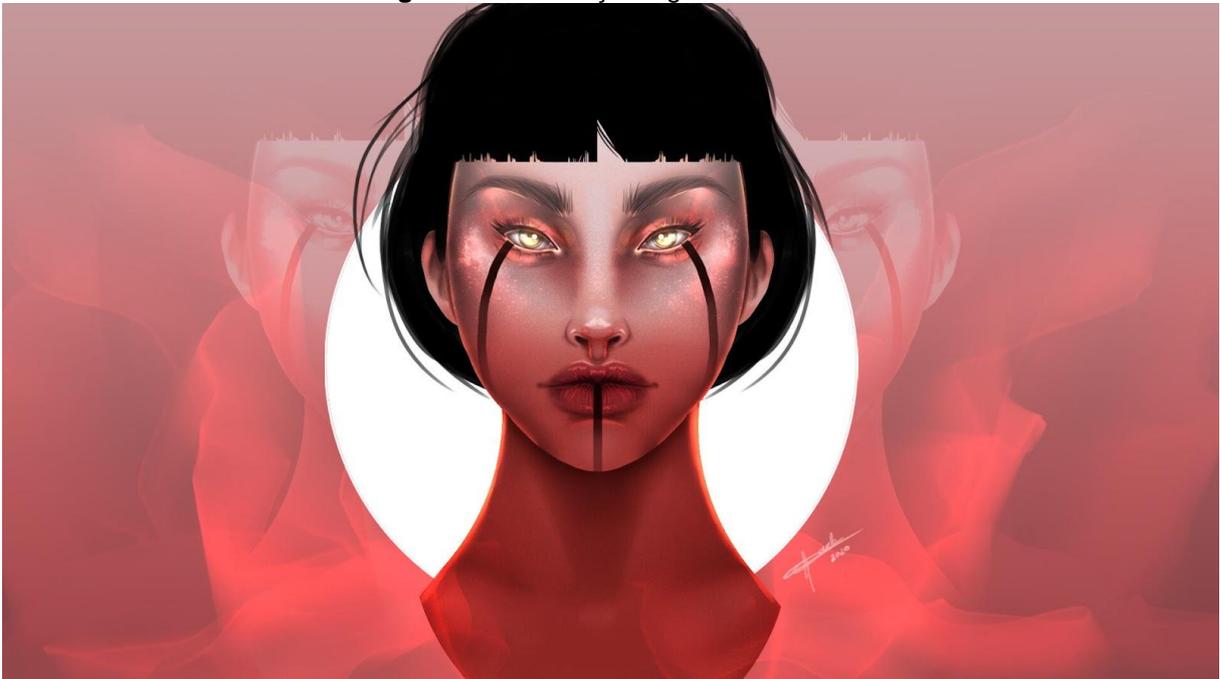
Durante o ano de 2020 e boa parte de 2021 meus estudos de retrato caminhavam para uma perspectiva mais realista. Na sequência deixarei alguns exemplos de ilustrações produzidas nesse período. A principal ideia na época era estudar o comportamento volumétrico, o uso de cor e o comportamento da luz, todos os pontos que foram citados nos capítulos anteriores, como podemos observar nas Figuras 36 e 37.

Figura 36 – Ilustração digital Hécate



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 37 – Ilustração digital sem nome



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

É interessante comentar que o estilo de ilustração pode mudar e, não raro, realmente se modifica com o passar dos anos. Como estava seguindo a linha realista há certo tempo, achei interessante também agregar novos estudos ao portfólio a fim de conhecer novos estilos e técnicas, também considerando que,

quando mencionamos o trabalho como ilustrador, para o mercado, é extremamente importante que o artista não se limite a apenas um estilo, sendo capaz de fluir e produzir de diversas maneiras. Com esse objetivo em mente novas peças foram produzidas, como a que podemos ver na Figura 38, baseada em uma personagem de animação.

Figura 38 – Ilustração digital “Rainha de Mewni”



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A luz ainda exerce um papel importante aqui, porém, se comparada às ilustrações anteriores, seu comportamento é diferente. O resultado final possui regiões de luz e sombra mais marcados e bem delimitados, ao contrário da difusão e gradiente encontrados nas peças mais realistas, aproximando-a de uma estilização cartoonizada.

Acima, citei o flat como inspiração. O estilo em questão deriva da ilustração vetorial, principalmente, mas pode ser reproduzida em softwares que não necessariamente têm o vetor como base de criação, como o Photoshop. É um estilo que busca simplicidade e foge do realismo. Normalmente o vemos em representações do meio digital; em ícones, *landing pages*, entre outros elementos,

onde o uso de sombreado e iluminação não existe ou tem um uso bem limitado. O volume e delimitação de área são feitos através da variação de matiz ou cor, ou com o uso de sombras “duras”, com formato bem definido e com pouca suavização, como podemos ver na Figura 39, em um frame de um estudo meu, de animação, produzido em 2020.

Figura 39 – Frame teste de animação 2D



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

É possível ver o uso da linha como apoio para delimitação da forma e o sombreado construído através de formas bem delimitadas que auxiliam no entendimento do volume do personagem e de sua localização no espaço.

O estilo também varia e é completamente influenciado pelos gostos pessoais, experiência e vivência do artista. Em *Criatividade e Processos de Criação*, de Fayga Ostrower, temos: “Como processos intuitivos, os processos de criação interligam-se intimamente com o nosso ser sensível. Mesmo no âmbito conceitual ou intelectual, a criação se articula principalmente através da sensibilidade.” (OSTROWER, 1977, p. 12).

O fluxo de trabalho não deixa de ser um processo de criação ou, pelo menos, parte dele, sendo também influenciado por fatores externos aos quais somos sensíveis, como os gostos pessoais citados. Nas Figuras 40, 41 e 42, temos diferentes representações de retrato que ilustram essas diferenças.

São três retratos criados por ex-alunos, que possuem abordagens diferentes, estilos diferentes, mas que se valem da mesma metodologia tratada durante este trabalho para a composição da peça.

Figura 40 – Ilustração digital 2020 – Sem título



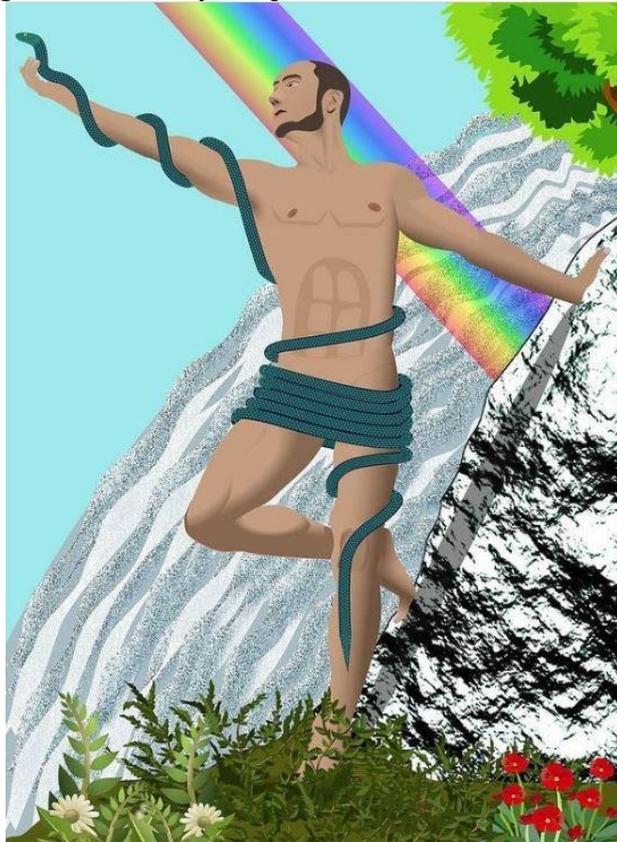
Fonte: Sarah Puertas Moreti (2020).

Figura 41 – Ilustração digital, 2021 – “Auto-retrato”



Fonte: Juliana Heronita (2021).

Figura 42 – Ilustração digital, 2019 – “Arobobô Oxumaré”



Fonte: Artur Cahu (2019).

É interessante observar como a organização do fluxo de trabalho não interfere diretamente na estética das peças. Cada um dos artistas colocados conseguiu manter sua individualidade, expressando-se através da criação desses retratos.

7 CONCLUSÕES

Como resultado dessa pesquisa, temos uma peça final de autorretrato com inspiração na primeira produção artística realizada dentro do contexto do Instituto de Artes remetendo à prova de habilidades específicas. Aqui podemos perceber a importância da interação com professores e colegas de turma e como cada aprendizado e experiência passada durante os anos do bacharelado contribuiu para a construção de uma estética de ilustração que acompanha minha produção até os dias de hoje, independente da finalidade da produção em questão.

Importante citar que o conteúdo estudado junto às experiências de estágio e, posteriormente, emprego, também agregam a compreensão de uma das muitas faces do processo artístico, mesmo este estando fortemente vinculado ao design dentro de minha função atual, que é a de direção de arte. Através deste relato, espero ter conseguido elucidar alguns pontos inerentes à produção digital e que este conteúdo possa ser de valia para os futuros artistas e produtores de conteúdo que virão, como um guia inicial, servindo como referência para a organização de seu fluxo de trabalho.

REFERÊNCIAS

- BOWATER, Charlie; STENNING, Derek. **Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop:: Characters**. [S. l.]: 3D Total Publishing, 2016.
- FINE ART, Renato. **RGB ou CMYK? Conheça a diferença entre esses dois padrões de cores**. [S. l.], 6 jan. 2018. Disponível em: <http://finephoto.com.br/rgb-ou-cmyk/>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- FREITAS, Felipe. **O que é e como funciona a resolução de imagem**. [S. l.], 14 jul. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/software/resolucao-de-imagem-o-que-e/>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- GURNEY, James. **Color Zones of the Face**. [S. l.], 25 maio 2008. Disponível em: <https://gurneyjourney.blogspot.com/2008/05/color-zones-of-face.html>. Acesso em: 15 dez. 2021.
- ILUSTRAÇÃO. *In*: DICIONÁRIO online de português. Brasil: 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/59ilustração/>. Acesso em: 10 nov. 2021.
- LOOMIS, Andrew. **Drawing The Head and Hands**. Nova York: The Viking Press, 1956. 154 p.
- UNESP. Manual do TCC. Instituto de Artes. 2016. Disponível em: <https://www.ia.unesp.br/Home/ensino/graduacao/artesvisuais/regulamento-tcc—blav.pdf>. Acesso em: 3 nov. 2021.
- MEDEIROS, Jonatas da Câmara. **Construção de Ilustrações com Linhas de Contorno**. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (Brasil). **Resolução nº 1, de 16 de janeiro de 2009**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Artes Visuais e dá outras providências. Conselho Nacional De Educação. Brasília: Portal MEC, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2009/rces001_09.pdf. Acesso em: 3 nov. 2021.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. [S. l.]: Editora Vozes, 1977.
- PIXEL. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipédia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel>. Acesso em: 5 out. 2021.
- ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de Pesquisa**. 2. ed. [S. l.: s. n.], 2013. v. 134 p.