

ESTUDOS E EXPERIMENTAÇÕES DO DESENHO E PINTURA DIGITAIS NAS ARTES VISUAIS

EMANUEL ANTUNES DOS SANTOS¹; RICARDO PERUFO MELLO²

¹Universidade Federal de Pelotas – emanuel.a.santos010@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ricardo.mello@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O Curso de Desenho Digital, ação principal do projeto de extensão intitulado “Estudos e Experimentações do Desenho e Pintura Digitais nas Artes Visuais”, sob coordenação do professor Ricardo Perufo Mello, foi constituído a partir da ideia e do desejo de se organizar um grupo de estudos que contemplasse o desenho e a pintura desenvolvidos em plataforma digital. A partir de um contato inicial o grupo de estudos começou a se formar, já que a conversa se estendeu também para um colega (Leonardo Leal) que está desenvolvendo seu trabalho de conclusão de curso sobre pintura digital no campo das Artes Visuais, e teve interesse em participar do grupo. Ainda convidei Gabriel Urrutia Leão para participar conosco – companheiro de trabalhos, discente do curso de Física Licenciatura na UFPel, que tem experiência com desenvolvimento de trabalhos em audiovisual. Gabriel me auxiliou a ministrar este curso que foi a ação de extensão desenvolvida a partir das discussões do grupo de estudo, além de ajudar também com divulgação e produção de ferramentas para o andamento do curso. Tais como *website*, conta de *email* e *drive* de armazenamento de arquivos, para que os participantes do curso pudessem compartilhar seus trabalhos com o grupo e ampliar as discussões.

Dessa forma, um curso de desenho digital foi planejado como forma de compartilhamento, desenvolvimento e troca de conteúdos e práticas. Tendo como ponto norteador, ao longo dessas produções e discussões, o aspecto criativo e criador que podemos encontrar e investigar no desenho digital – tal como é indicado nas reflexões da teórica e artista Fayga Ostrower, que afirma que a “criatividade, como a entendemos, implica uma força crescente; ela se reabastece nos próprios processos através dos quais se realiza” (1987, p. 27). Posto que – por se tratar de uma imagem de construção digital que pode reproduzir múltiplas formas e superfícies diferentes – o desenho digital possui uma gama considerável e específica de possibilidades, de resultados estéticos, de modos de feitura de imagens e, ainda, de caminhos de trabalho que promovem a inserção num mercado de ilustração. No sentido de poder se trabalhar também na área do design gráfico, produzindo-se cartões de visitas, *flyers*, identidade visual, entre outros – a partir do desenho digital. Assim, o planejamento da metodologia e conteúdos do curso consideraram esses objetivos, especificidades e caminhos possíveis das técnicas abordadas. Uma vez que, como aponta Steven Johnson, a “paisagem da informação foi a um só tempo um avanço tecnológico e uma obra de criatividade profunda (...) Mudou o modo como usamos nossas máquinas, mas mudou também o modo como as imaginamos” (2001, p. 23).

2. METODOLOGIA

Uma vez que envolve o trabalho com software digital, todos os tipos de materiais estão tecnicamente disponíveis de maneira simulada e apresentam semelhança visual em relação as propriedades físicas e concretas dos materiais. Dispõe ainda a possibilidade de distorção dos traços do desenho, de edição após o esboço finalizado, ou de ajuste das proporções sem a necessidade de se apagar o desenho ou ter de refazê-lo, como é o caso no desenho tradicional. As características visuais dos materiais digamos, “analógicos”, podem ser encontradas também no trabalho em plataforma digital. Nessa situação, a interface do computador “atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 17). O software selecionado para o desenvolvimento de trabalhos digitais no curso foi *Adobe Photoshop*, tendo como ferramenta as mesas digitalizadoras, que simulam o manuseio do lápis no papel.



Aula com a segunda turma do curso – junho de 2019.

O curso teve início no segundo semestre de 2018, com 8 encontros semanais previstos. Por questão técnica foram ofertadas apenas 11 vagas, já que esse era o número de mesas digitalizadoras disponíveis no laboratório digital do Centro de Artes que foi usado para a atividade. Através de um *link* para inscrição os interessados preenchiam um questionário, informando sua familiaridade com o assunto, e quais eram seus objetivos e interesses relacionados com o curso. A primeira turma teve uma média de 30 inscritos. Os critérios de seleção consideravam o nível de experiência prévia com o desenho digital e se havia interesse numa carreira profissional na área, ou se a intenção era apenas a de ampliar seu repertório de conhecimentos. A seleção final dos inscritos considerou principalmente os interesses e experiências diversificados, pois acredito que essa diversidade pode proporcionar um aprendizado coletivo mais completo e abrangente. Pois o participante estaria em contato com pessoas de interesses e níveis diferentes de conhecimento e prática com o software *Adobe Photoshop*, bem como com distintas perspectivas sobre Arte e sobre a prática do desenho.

O curso não tinha o objetivo de ensinar isoladamente técnicas específicas e predeterminadas de desenho digital, mas sim ajudar os participantes a desenvolverem e repensarem seus próprios processos de criação. Isto é, os processos que compreendem desde o momento de trabalho inicial até o produto final. Durante o curso foi incentivado que os participantes trabalhassem de maneira livre e de acordo com o que achavam que deveriam praticar.

Consideramos a elaboração do desenho a partir do software que é a interface de trabalho. Os participantes decidiam então o que iriam fazer com o que tinham em mãos, de acordo com o seu repertório de conhecimento e referências

de desenho. Isso estimulava os participantes iniciantes a pensar sobre a importância do uso de referências visuais, sobre não haver criatividade a partir de um nada. As coisas vão se transformando com o tempo durante o processo de trabalho criativo. Assim, o desenho não fica pronto de imediato – ele tem o seu tempo, que é determinado pelo artista. No caso, os participantes do curso.

Foram então apresentadas redes sociais de ilustradores, *sites* para referências visuais e canais de vídeo tutoriais e cursos no *Youtube*. Tais como vídeos do canal de desenho “*Brush Rush*”¹, que demonstram técnicas e instigam reflexões sobre processos criativos na elaboração de imagens. São vídeos que ajudam a não parar de desenhar quando se está num estado de bloqueio criativo, propondo técnicas e exercícios para serem feitos, além de *lives* que sugerem desafios de desenho para os espectadores, promovendo troca de conhecimentos entre ilustradores.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira turma do curso tivemos pessoas de diferentes níveis de experiência e estilos diversos no desenho, embora não houvesse nenhum profissional que já trabalhasse com desenho digital. Apesar de um envolvimento inicial maior, os participantes foram se dispersando nas últimas semanas. As aulas aconteciam no período da noite para que os participantes que trabalhassem durante o dia pudessem comparecer. O que percebi ao longo das aulas é que grande parte dos participantes esperavam que fossem ensinadas técnicas de desenho e truques do *Photoshop*, antes mesmo que tivessem pensado sobre o que cada um iria desenhar.

O método que estabeleci como ministrante foi o seguinte: fazer os participantes pensarem sobre o que iria ser elaborado individualmente para então considerar qual a forma de trabalho. Durante o percurso surgiram suas dúvidas e dificuldades, nesses momentos que se deu de fato o processo de aprendizagem. Quando o participante não recebe problemas prontos para serem resolvidos, mas sim cria ou encontra os seus problemas e resolve-os de maneira criativa. Assim, efetivou-se na didática do curso a concepção de **potencial criador**, tal como postulado por Fayga Ostrower, um potencial elaborado “nos múltiplos níveis do ser sensível-cultural-consciente (...) presente nos múltiplos caminhos (...) a criatividade como potência se refaz sempre” (1987, p. 27).

Uma das dificuldades que tive durante esse percurso foi justamente o desafio de como fazer o participante realizar suas próprias escolhas, colocá-las em prática e ajustar seu desenho de acordo com seus próprios objetivos. Senti que grande parte dos participantes não estava acostumada com tamanha liberdade de trabalho.

Na segunda oferta de turma do curso tivemos uma surpresa, pois com apenas uma semana de divulgação 155 pessoas estavam inscritas para o curso, determinando assim uma média de 15 inscritos por vaga. Nesse momento notamos o interesse geral que há pelo fazer do desenho em plataforma digital.

A segunda turma teve um caráter diversificado, cada um dos participantes trazia um interesse distinto em relação ao curso de desenho digital. Alguns eram tatuadores, com experiência autodidata em ilustração. Seus trabalhos apresentavam um estilo *old school*, misturando técnicas de luz e sombra com elementos cartunizados. Outra participante desenvolveu uma história em quadrinhos com personagem de sua autoria, intitulada *Quimdsou*. A participante

1 Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/PalavraNerd>> Último acesso em: 12 set. 2019.

criou uma conta no *site* do *Instagram*, onde divulgou algumas tiras suas, com a intenção de desenvolver ainda mais o processo de criação de sua personagem e o mundo onde ela vive. Participantes que entraram em contato com a mesa digitalizadora e o *software* de desenho pela primeira vez tinham receio de copiar a partir de fotografias ou de trabalhos de ilustradores profissionais, pois achavam que estariam “trapaceando” o fazer da técnica – sem perceber, nesse primeiro momento, que o processo de estudo do desenho pode ser aperfeiçoado dessa forma também. Discentes do curso de Design Gráfico e da área da Engenharia também participaram do curso. Eles se dedicaram ao trabalho com ilustrações de personagens, brincando com efeitos de iluminação e texturas de *brush*.

Dessa forma, cada participante desenvolveu seus próprios estudos de sua maneira, escolhendo os estilos e técnicas que atendiam seus processos particulares. Para alguns participantes, ter essa liberdade de estudo foi uma tarefa fácil, mas alguns apresentaram dificuldades com esse método e desistiram durante o curso.

4. CONCLUSÕES

A partir dessas experiências iniciais de trabalho como ministrante do curso de desenho digital percebi que cada turma tem uma maneira de desenvolver seus trabalhos e em ritmos diferentes, pois em cada grupo haviam pessoas com interesses distintos em relação ao desenho digital. Cada participante trouxe referências particulares – os universos visuais do *graffiti* ou do mangá japonês, por exemplo. Já um dos participantes, com graduação recente em Arquitetura, demonstrou familiaridade com o desenho técnico e elaborou seu primeiro estudo de personagem fazendo uma ambientação de uma academia de musculação.

Não senti a necessidade de um esforço para rever meus estudos, no sentido de procurar técnicas novas necessárias no auxílio aos participantes. Tínhamos algo em comum entre todos os participantes, que era o desafio de transformar a área de trabalho vazia em uma imagem digital construída. Através desse caminho, conseguimos dialogar constantemente sobre o processo de criação. Em cada turma do curso apresentei inicialmente algumas imagens que havia feito, comentei sobre o processo delas, e a partir daí os participantes foram criando os seus próprios trabalhos com o desenho digital.

Concluo que a prática do desenho despertou um olhar crítico nos participantes, em relação aos seus processos criativos e a criação de imagens. A possibilidade de trabalhar de maneira livre, tal como o método aqui descrito proporcionou, fez com que cada desenhista lidasse com frustrações, construção e reconstrução no desenho digital – buscando assim novas possibilidades no improvável e inesperado que o desenho proporciona.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.