

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

RICARDO BONATTO DO AMARAL

ILUSTRAÇÃO DIGITAL:

sistematização do processo criativo a partir do trabalho de Victor Beuren

Porto Alegre

2021

RICARDO BONATTO DO AMARAL

ILUSTRAÇÃO DIGITAL:

sistematização do processo criativo a partir do trabalho de Victor Beuren

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a Dr^a Flávia Ataíde Pithan

Porto Alegre

2021

RICARDO BONATTO DO AMARAL

ILUSTRAÇÃO DIGITAL:

sistematização do processo criativo a partir do trabalho de Victor Beuren

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profª Drª Flávia Ataíde Pithan

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Flávia Ataíde Pithan – UFRGS

Orientadora

Profª Drª Paula Viviane Ramos – UFRGS

Examinadora

Profª Drª Adriana Coelho Borges Kowarick – UFRGS

Examinadora

À minha mãe,
que hoje está vendo onde os dinossauros
comedores de cenoura puderam me levar.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender o processo criativo de Victor Beuren, ilustrador contemporâneo em plena atividade, que oferece seu serviço como *freelancer* para diversas marcas nacionais e internacionais. A partir do seu trabalho, busca-se compreender como as possíveis dinâmicas entre os meios artísticos tradicionais e digitais são estabelecidas. O levantamento bibliográfico partiu de uma abordagem da arte como um processo midiático, traçando um breve histórico de como a atividade artística se relacionou com seus meios até a chegada da tecnologia digital. Em seguida, estudou-se a ilustração de forma conceitual e cronológica, culminando na atualidade, momento em que essa arte aplicada incorpora linguagens da arte digital. Logo após, partiu-se para o domínio da produção na ilustração, quando uma entrevista foi realizada com o ilustrador, valendo-se de teorias de metodologia projetual em *design* para examinar as relações que Beuren estabelece no seu trabalho entre meios artísticos tradicionais e digitais. Obtiveram-se resultados que apontam vantagens e desvantagens para ambos os contextos. Dentre outros resultados, constatou-se que a ilustração tradicional traz imperfeições que podem ser usadas para construir estilo e oferecer um diferencial para o artista, porém demanda mais tempo em vista do planejamento constante de ações e da dificuldade em corrigir erros. A ilustração digital permite que erros possam ser corrigidos instantaneamente, possibilitando maior experimentação e criando mais agilidade dentro da produção para finalizar o projeto dentro do prazo determinado. Entretanto, tende a neutralizar as imperfeições, que somente são possíveis de reproduzir se houver domínio prévio dos meios tradicionais.

Palavras chave: ilustração; ilustração digital; processo criativo; arte digital; Victor Beuren

ABSTRACT

This present work aims to understand the creative process of Victor Beuren, contemporary illustrator in activity who offers his work as a freelancer for national and international brands. Based on his work, it seeks to understand the possible relations that can be established between traditional and digital media. The bibliographic research started from an approach to art as a mediatic process, tracing a brief history of how artistic activity related to its media until digital technology arrived. Then, it studied the illustration through a conceptual and chronological point of view, culminating in the present time when this commercial art incorporates digital art languages. Right after, it was followed by the production sphere in illustration, where an interview was conducted with the illustrator, making use of design methodology theories to examine the relationships that Beuren establishes in his work using traditional and digital media. The obtained results pointed out advantages and disadvantages for both contexts. Among other results, it was found that traditional illustration brings imperfections that can be used to build a personal style and offer a differentiator for the artist, but it demands more time due to the constant planning of actions and the difficulty in undoing mistakes. Digital illustration allows errors to be corrected instantly, allowing greater experimentation and making production faster so the artist can finish the project before the deadline. However, it tends to neutralize imperfections, which are only possible to reproduce if there is previous practice in traditional media.

Keywords: illustration; digital illustration; creative process; digital art; Victor Beuren

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	8
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA.....	14
1.3 OBJETIVOS.....	14
1.3.1 <i>Objetivo geral</i>	14
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	14
1.4 JUSTIFICATIVA.....	15
2 METODOLOGIA.....	20
3 ARTE E MÍDIA.....	22
4 ARTE DIGITAL	25
5 ILUSTRAÇÃO.....	29
5.1 ILUSTRAÇÃO DIGITAL	35
6 VICTOR BEUREN	40
7 PROCESSO CRIATIVO.....	45
7.1 PROCESSO CRIATIVO A PARTIR DO TRABALHO DE VICTOR BEUREN	45
7.2 O PROCESSO CRIATIVO DE VICTOR BEUREN NA PRÁTICA	50
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
REFERÊNCIAS.....	61
APÊNDICE A – ENTREVISTA COM VICTOR BEUREN.....	64
ANEXO A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO.....	77

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

O artista sempre usou os meios disponíveis em sua época (MACHADO, 2007; SANTAELLA, 2008; PARODE, 2011). Partindo dessa premissa, é coerente dizer que as tecnologias digitais estejam sendo apropriadas para explorar territórios e possibilidades inéditas na linguagem artística (MACHADO, 2007; SANTAELLA, 2008). De fato, com a disseminação das tecnologias da informação nas práticas cotidianas, qualquer pessoa com um computador pessoal pode realizar experimentos com cor, linhas, formas, figuras, texturas e qualquer elemento que possa colocar em prática as suas capacidades criativas (SANTAELLA, 2008).

A arte digital é, então, uma das diversas manifestações que formam a arte contemporânea, responsável por abarcar toda expressão artística gerada pela apropriação dos produtos que a cultura das mídias e a revolução digital criaram no final do século passado (SANTAELLA, 2003).

A ilustração – definida por Zeegen (2009) como toda produção artística que se dedica a dar suporte visual a um texto ou uma mensagem objetiva – foi uma das práticas artísticas que incorporou as tecnologias digitais. Por ser um ofício que pode se apropriar de diversas técnicas artísticas existentes, ocorreu que as ferramentas e linguagens da arte digital entraram nas opções disponíveis para os profissionais ilustradores criarem suas imagens, reorganizando práticas e relações de mercado para uma realidade mais conectada e acelerada. Zeegen (2010) contextualiza o cenário pré-digital com demandas de trabalho surgindo de telefonemas e o portfólio sendo apresentado impresso e presencialmente ao cliente em potencial. Gradualmente, vemos todas essas relações profissionais se deslocando para espaços digitais, como é o caso de plataformas de portfólio, como o Behance, ou redes sociais que podem ser usadas com os mesmos propósitos, como o Instagram.

No âmbito da produção, Santaella (2008) mostra como os materiais artísticos, normalmente custosos e com técnicas de uso difíceis de dominar, foram traduzidos para a linguagem digital e passaram a uma questão de um clique em um *software* programado para simulá-los. O auxílio concedido pela linguagem digital tornou-se relevante no sentido de agilizar o progresso entre etapas da criação artística que antes

estavam à deriva de inconvenientes manuais e técnicos, além de aproximar os profissionais da ilustração de seus clientes e de seu público.

Victor Beuren (Figura 1), nascido em 1982, está situado nesse recorte do cenário, trabalhando para criar soluções visuais ilustradas para clientes brasileiros e internacionais. Com formação em Publicidade e Propaganda, Beuren construiu uma carreira de 14 anos como diretor de arte em agências de publicidade. Após romper com a profissão publicitária, Beuren desenvolveu um estilo gráfico próprio e passou a trabalhar como ilustrador *freelancer* para marcas como Chevrolet (Figura 2), Warner Bros. (Figura 3), Você S/A (Figura 4), Hershey's (Figura 5), Tanqueray (Figura 6), Sky TV (Figura 7), entre outras.

Figura 1 – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/about>

Figura 2 – Chevrolet: 100 years of Pickup Trucks



Fonte: <https://victorbeuren.com/chevrolet-pickup-trucks-100-years>

Figura 7 – Sky TV: Parasita – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/parasite-sky-tv>

Antes de prosseguir para os próximos capítulos, é fundamental retomar a visão macro da arte digital para mencionar seus desafios de nomenclatura nas bibliografias. Embora sua presença no circuito artístico siga crescendo, essa produção mediada pela tecnologia digital não possui um consenso na sua terminologia, possuindo uma série de denominações diferentes tais como: “arte eletrônica”, “arte das novas mídias”, “artemídia”, “ciberarte”, “arte telemática”, “arte computacional”, “arte numérica”, “arteônica”, entre muitas outras. O que ocorre é que todos esses termos foram e seguem sendo criados justamente para acompanhar essa manifestação artística que percorre diversos caminhos e assume variadas formas. Assim como tudo que dialoga com o domínio digital, essas práticas sofrem alterações e inovações constantes e, como se pode esperar, muitas dessas tentativas de nomeação acabam por se tornar datadas. De qualquer forma, postas em prática, grande parte desses nomes referem-se à centralidade da linguagem digital nessa produção (GASPARETTO, 2014).

Em vez de adotar o termo arte digital, o presente trabalho poderia assumir uma postura mais defensiva em relação a ilustração digital e limitar o termo para arte computacional, que privilegia o computador como ferramenta central do processo e está de acordo com a rotina de trabalho do ilustrador digital e, mais especialmente, de Victor Beuren. Entretanto, concorda-se com Manovich (2001¹ apud GASPARETTO, 2014), para o qual a relevância e a particularidade das novas mídias estão muito mais

¹ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

ancoradas na linguagem digital, comum a todas elas, do que em somente uma dessas mídias. A arte computacional existe e é encontrada na bibliografia, certamente, assim como é verdade que Beuren trabalha a partir desse método. Contudo, será usado simplesmente o nome “arte digital”, considerando que, como a ilustração se apropria de técnicas artísticas existentes, a ilustração digital é a sua versão que dialoga com as propriedades da arte digital.

Partindo da nomenclatura arte digital, o trabalho toma partido de uma estratégia política fomentada por Gasparetto (2014) para fortalecer essa nomenclatura como uma espécie de termo guarda-chuva que atenda às necessidades de legitimação, circulação e mercado dessa produção no sistema artístico brasileiro. Tal posicionamento toma como princípio que essa definição pode ser difundida com muito mais facilidade do que uma ampla terminologia que resiste em entrar em consonância. Acredita-se, portanto, que dar mais atenção ao termo “arte digital” – das investigações acadêmicas e científicas sobre o assunto às aberturas de editais, premiações, cursos e eventos destinados à prática – é contribuir com o movimento do seu circuito no país e garantir o espaço legítimo que a fotografia e o vídeo também foram desafiados a ocupar anteriormente.

1.2 Problema de pesquisa

De que maneira os meios artísticos tradicionais e digitais são utilizados no processo artístico do ilustrador Victor Beuren?

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo geral*

Compreender as possíveis dinâmicas entre meios artísticos tradicionais e digitais frente ao processo criativo do ilustrador em atividade Victor Beuren.

1.3.2 *Objetivos específicos*

- a) Entender como a arte se relaciona com seus meios e expor os efeitos que a arte digital condiciona à imagem;
- b) Definir a ilustração entre as artes visuais, o *design* gráfico e a comunicação publicitária, contextualizando-a no mercado de trabalho;
- c) Compreender as interrelações entre a ilustração e a tecnologia digital no processo criativo;
- d) Entrevistar Victor Beuren para sistematizar o seu processo criativo;
- e) Analisar a utilização dos meios tradicionais e digitais no seu processo criativo.

1.4 Justificativa

Fundamentalmente composta pela aplicação prática de diversas disciplinas, a Comunicação é uma área muito rica por incluir em seu campo epistemológico e de atuação de mercado muito do que se entende ser da competência de outras disciplinas. Essa peculiaridade é motivo-chave para muitos escolherem cursar Publicidade e Propaganda, conscientes de que, assumindo a função de criação publicitária, estarão abraçando conteúdos do *design* gráfico e das artes visuais. Foi exatamente a interdisciplinaridade a responsável pela escolha do curso de Publicidade e Propaganda pelo autor deste trabalho de Conclusão de Curso. No momento do vestibular, acreditou que, além de encontrar a realização profissional desenvolvendo soluções visuais aos mais variados clientes, poderia também dar seguimento remunerado à prática de desenhar, paixão que vinha desde a infância. Na verdade, visto que a rotina diária da criação exige muito mais que um ilustrador para criar os materiais publicitários, é somente em casos excepcionais que uma agência de publicidade aproveita esse tipo de habilidade de dentro do próprio corpo profissional. O processo artístico de um ilustrador pode exigir horas para sua realização, o que é incompatível com a pauta das grandes agências. Então, grande parte dessa demanda, nos ocasionais momentos em que ela surge, é encomendada externamente de estúdios e produtoras ou de determinados ilustradores que tenham uma ampla dedicação a essa prática. É fora do ambiente das agências onde o autor deste texto e o objeto desta pesquisa se encontram: trabalhando seja em estúdios e produtoras dedicadas ou como *freelancers* para pessoas físicas e jurídicas.

Seria injusto dizer que a arte digital como um todo carece de investigação acadêmica. Através de uma pesquisa de estado da arte, foi encontrado um montante razoável de material científico em periódicos², teses e dissertações³ a seu respeito distribuídas em revistas acadêmicas e programas de pós-graduação. O maior problema, entretanto, reside no fato da maioria dessas pesquisas ser pautada por aspectos que fogem muito da bidimensionalidade típica da ilustração digital. Como escreveu Rush (2006), a interatividade é o conceito que mais abrange o domínio da arte da era digital. O que isso acarreta nos resultados das pesquisas é a predominância de objetos de estudo tais como instalações e ambientes multimídia, inserções em mídias de comunicação de massa, realidade virtual, entre outros. São objetos de estudo inegavelmente relevantes mas, por serem grandes figuras do circuito artístico digital e terem peculiaridades mais marcantes, chamam muito mais a atenção das pesquisas. Como consequência disso, o tipo de arte digital que usa o computador e um *software* gráfico como protagonistas do processo, caso típico de um ilustrador digital, tende a receber menos dedicação de pesquisadores e a ser deixado de fora da bagagem epistemológica.

Da parte da ilustração, nem mesmo a sua modalidade tradicional de séculos de prática possui volume de pesquisa compatível com a sua história (DOYLE et al., 2019). Muito excêntrica para as artes visuais e muito artística para o *design* gráfico, a ilustração sempre esteve perdida entre os dois pólos, garantindo não mais do que um canto reservado nos ateliês das universidades (ZEEGEN, 2009). Conforme explicam Ramos (2007) e Doyle et al. (2019), é predominante e historicamente construída a noção de que a ilustração seja uma modalidade artística inferior ou uma mera decoração de texto. Inclinando-se muito mais à indústria cultural do que ao “meio artístico”, a ilustração é uma produção visual voltada para objetos e produtos de alta

² Em uma busca realizada em 30/07/19 no portal de periódicos da CAPES, foi pesquisado o indicador booleano “OR” os seguintes termos que dialogam com o assunto investigado pela pesquisa da Arte Digital: arte digital; arte e tecnologia; arte e mídia; arte computacional; arte computadorizada. Os resultados foram refinados por Tópico (*Visual Arts; Art; Communication; Arte; Arte Digital*) e Idioma (Português), resultando em 151 periódicos. Entre esses resultados, foram lidos os resumos e nenhum deles aborda diretamente a prática mediada por um computador pessoal, sobrando somente abordagens gerais da arte digital mais focados em interatividade, pedagogia, dança performática, entre outros.

³ No catálogo de teses e dissertações da CAPES, foi pesquisado o termo “arte digital”, filtrados por Ano (anos posteriores à Plataforma Sucupira: 2014-2018), Grande Área de Conhecimento (Linguística, Letras e Artes), Área Conhecimento (Artes), Área Avaliação (Artes), Área Concentração (Artes Visuais; Artes), resultando em 294 resultados (187 dissertações e 79. Após leitura dos resumos, foi identificada apenas uma dissertação que tratasse do uso ativo do computador no processo artístico.

circulação, populares e mundanos, que se distanciam do que se entende como uma arte legítima (Ibid.).

Na História da Arte, então, Ramos (2007) diz que a ilustração está em sua “periferia”. Como escreve a autora, novamente em concordância com Doyle et al. (2019), essa disciplina historicamente privilegiou as expressões artísticas mais reconhecidas e consagradas, as ditas belas-artes, como é o caso da pintura e da escultura, dando pouca atenção a formatos de trabalho artístico com propósitos mais objetivos e associados ao comércio e às massas. No Brasil, Ramos (2007) mostra como um dos maiores exemplos disso a carreira de Di Cavalcanti que, quando é abordado nos livros de história da arte, sua trajetória como caricaturista e ilustrador é comumente um assunto tocado como uma mera curiosidade ou reservado a uma nota de rodapé.

Diante dessas condições, torna-se claro que a documentação, a preservação, a interpretação e a investigação científica nunca trataram a arte feita para a comunicação com o mesmo zelo que trataram a arte feita para a exibição e a contemplação (DOYLE et al., 2019). Então, se a versão tradicional da ilustração já possui suas carências em termos de reconhecimento e pesquisa, a ilustração produzida através dos meios digitais se torna um objeto ainda menos abordado. O que se procura realizar com este trabalho é uma colaboração para preencher essas lacunas, aproveitando fragmentos do progresso bibliográfico da arte digital feito até então para poder conceituá-la, pontuar suas particularidades e, enfim, poder analisar o que se pode extrair da tecnologia digital no processo artístico de um ilustrador.

Esses fatos expostos respaldam a necessidade de produzir mais investigações com esse tema, desde as artes visuais, passando pelo *design* gráfico, até a comunicação. A última merece destaque por parecer a disciplina mais distante do objeto, mas prova ser muito mais do que aparenta. O motivo mais imediato se mostra ao observar na ilustração um dos caminhos possíveis de especialização de um profissional da direção de arte, dentro ou fora da agência. Mas a justificativa central está no fato de que o ilustrador é um comunicador. A ilustração é a arte feita para a comunicação e, partindo disso, o ilustrador é um profissional que codifica ideias em forma de visualidade, colaborando na criação de uma mensagem para auxiliar seu entendimento.

Por um viés social de contribuição, podemos dizer que a presença da tecnologia nas manifestações artísticas pode ser apontada como um momento em

que surgem várias novas possibilidades e linguagens para serem exploradas e ampliadas. Se Benjamin (2017) já diagnosticava, próximo da metade do século passado, uma crise da distinção entre autor e público das obras, na era digital essa divisão já se tornou desprezível. Muito gradualmente, mas não menos verdadeiro, a capacidade de fazer arte ao alcance de cliques está chegando na mão de todos, reconfigurando a cultura em uma proporção capaz de antagonizar tradições elitistas e eurocêntricas que sempre estiveram presentes na tradição das artes visuais e da História da Arte (SANTAELLA, 2008). Se até então é necessário dedicar horas por dia para aprimorar técnicas, desembolsar altas quantias de dinheiro na aquisição de materiais artísticos, a opção digital emergiu como uma opção cada vez mais atrativa para os artistas, seja para agilidade, para economia, pelo alcance ou até mesmo pelo resultado final. Pesquisar a inserção da tecnologia na arte, portanto, é acompanhar de perto como essas novas formas de produção simbólica transformam nossa cultura e também compreender cada vez mais as oportunidades de exploração dessas potencialidades que se inauguram. Ainda, a pesquisa da ilustração colabora para o entendimento do nosso redor. Guaraldo (2007) pontua a relevância da linguagem gráfica frente a nossa sociedade, tendo em vista o nosso cotidiano rodeado por informações elaboradas e difundidas visualmente. A ilustração é, portanto, um dos principais vetores desse meio de expressão humana, cuja natureza é a união entre os sistemas de linguagem verbal e visual.

Este trabalho, passando as incursões metodológicas do capítulo seguinte, se divide em cinco partes. Na primeira, intitulada Arte e Mídia, é adotada uma ótica comunicacional em relação à arte para traçar uma breve história da relação da atividade artística com os seus meios. Usa-se como fio condutor dessa história a propriedade do artista de renovar e ampliar linguagens artísticas herdadas do seu passado. Neste capítulo, é realizado um enfoque especial na arte moderna, em razão do seu enfrentamento às mídias tradicionais artísticas, que acabou por gerar diversos processos híbridos de criação, que serão levados adiante no trabalho.

A segunda parte, Arte Digital, retoma a história iniciada anteriormente, agora a partir do momento em que a arte encontra os meios digitais. Aqui, analisa-se a arte digital como um resultado de hábitos históricos de misturas midiáticas na arte, para então expor os efeitos que essa linguagem passou a causar na imagem.

A terceira parte, nomeada Ilustração, aborda esse ofício do seu ponto de vista tradicional, a fim de conceituá-lo e delimitar seu espaço de atuação em relação às artes visuais e o *design* gráfico, bem como traçar um panorama histórico da atividade.

As noções de hibridização nas mídias são retomadas na quarta parte, a Ilustração Digital, onde será desenvolvida grande parte da base de discussão acerca do processo artístico. Partindo da peculiaridade da ilustração em ser uma atividade que incorpora práticas artísticas existentes, procura-se entender quais são as possibilidades dentro do trabalho do ilustrador digital que, com a arte digital já consolidada, pode lançar mão das linguagens desenvolvidas por ela.

Finalmente, é na quinta parte que será apresentada a análise da entrevista, articulando-a com as bibliografias apropriadas para entender as articulações que Victor Beuren estabelece com as mídias tradicionais e digitais no seu processo criativo.

Tendo percorrido brevemente os conceitos necessários ao escopo desta pesquisa, vale salientar que sempre que aparecer apenas o termo “ilustração” neste trabalho é quando se refere à ilustração tradicional, a qual utiliza para sua produção as ferramentas convencionais como papel, lápis, borracha, pincel, tinta e etc. Quando aparecer “ilustração digital”, representa a prática da ilustração que ocorre em mídia digital, que pode variar de dispositivos, sendo os mais comuns o computador e o *tablet*.

2 METODOLOGIA

Realizou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, na busca por compreender de que maneira os meios artísticos tradicionais e digitais são utilizados no processo artístico do ilustrador Victor Beuren. Para uma adequada abordagem e tratamento do estudo, considerando a natureza da primeira parte da pesquisa, partiu-se para uma pesquisa bibliográfica (SEVERINO, 2007). Conforme Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa qualitativa busca o esclarecimento de dúvidas com evidências com maior nível de aprofundamento, que não são da ordem dos números e nem constituem unidades mensuráveis.

O levantamento inicial feito no momento do desenvolvimento do projeto desta pesquisa – momento de vislumbrar o estado da arte e definir o ponto de partida para o trabalho – demonstrou a inexistência de base para problematizar questões mais específicas, como por exemplo, o uso ativo do meio digital dentro do processo criativo de artistas. Gil (2008), diante disso, aborda a necessidade de esboçar um quadro geral com revisão bibliográfica para subsidiar futuros recortes específicos. Dados esses primeiros passos, delineou-se o recorte desejado para este trabalho de conclusão de curso, o qual será apresentado a seguir. A pesquisa bibliográfica, conforme Gil (2008), busca sistematizar conhecimentos acumulados pela contribuição de diversos autores relacionados aos assuntos discutidos, registrada sob forma de livros teóricos, artigos científicos, dissertações e teses.

A presente pesquisa realizou um estudo de caso, tendo o trabalho de Victor Beuren como objeto de estudo devido à predominância dos meios digitais em suas ilustrações, bem como o fato do ilustrador estar em plena e reconhecida atividade profissional atualmente, o que favorece uma obtenção de dados atualizados a respeito do mercado de trabalho e da situação atual da tecnologia digital. Além disso, Beuren trabalha como *freelancer* para uma ampla variedade de mercados, como o *design* gráfico, a publicidade e o editorial, o que também ajuda a pontuar diferenças entre essas categorias. Sua relevância frente ao mercado é comprovada pelos grandes clientes do Brasil e do mundo para os quais já prestou serviços, além dos reconhecimentos acumulados em sociedades profissionais internacionais como o American Illustration, Society of Illustrators e por revistas como a 3x3 e Lürzer's Archive – esta que incluiu Beuren em sua lista dos 200 melhores ilustradores do mundo na edição de 2018/2019. No círculo de ilustradores nacionais, é conhecido

pelo seu curso Ilustra S/A, onde ministra aulas acerca da rotina do ilustrador *freelancer*, abordando desde os fundamentos de arte até o relacionamento com o cliente. A aproximação com o artista analisado se deu em razão do autor do presente trabalho ter sido aluno do curso referido, concluindo, pelos diversos módulos ensinados, que Beuren possui clareza suficiente a respeito do tema para gerar a contribuição delineada.

Para analisar as obras selecionadas do artista e ilustrar seu processo criativo, foi empregada a pesquisa documental. Disponíveis em maioria no *website* que hospeda o portfólio de Beuren, essas fontes diferem-se do primeiro caso por não estarem publicadas segundo diretrizes científicas de elaboração e publicação (GIL, 2008). Tratam-se de documentos que "[...] ainda não tiveram nenhum tratamento analítico, são ainda matérias-primas, a partir da qual o pesquisador vai desenvolver sua investigação e análise" (SEVERINO, 2007, p. 123).

Quanto aos objetivos específicos, a pesquisa bibliográfica possibilitou resolver os três primeiros: conhecer os motivos que determinaram as relações da arte com seus meios ao longo da história; definir a ilustração entre as artes visuais e contextualizar seu mercado de trabalho; compreender as dinâmicas possíveis entre a ilustração e a tecnologia digital. Para alcançar o quarto objetivo específico, foi realizada a entrevista com Victor Beuren, que permitiu sistematizar o seu processo criativo e assim, finalmente, atingir o quinto e último objetivo específico: analisar a utilização da tecnologia no seu processo artístico.

A entrevista foi realizada no dia 23 de março de 2021, com início às 15:06 e término às 15:56, usando a plataforma Google Meet e sendo gravada através do OBS Studio 25.0.8, *software* gratuito voltado para gravações de vídeo e transmissões ao vivo. Seguiu-se um roteiro de entrevista semiestruturado baseado em dois blocos: primeiro, questões relacionadas a aspectos gerais do processo de criação no trabalho de Victor Beuren; segundo, questões específicas a respeito de três projetos/peças selecionadas pelo autor: 1) Acredite Postais – Stephanie Mulcock: uma ilustração de uma série criada para veicular em cartões postais impressos de um projeto independente de *design* gráfico; 2) Forbes: ilustração editorial que foi realizada em apenas 20 horas, fato que oportuniza levantar questionamentos sobre agilidade dentro do processo criativo; 3) Science et Vie: ilustração editorial produzida com tinta acrílica em papel, que serve de base para discutir o uso de meios tradicionais frente ao portfólio predominantemente digital de Beuren.

3 ARTE E MÍDIA

A arte pode ser entendida como uma articulação de arranjos simbólicos que pressupõe um suporte material para que suas informações e sentidos se concretizem (PARODE, 2011). Sob essa ótica comunicacional, Parode (2011) afirma que a arte é um processo de mediação de ideias, pois no instante em que o artista elenca materiais, cada um com suas potencialidades específicas, está adotando um meio para transmitir sua mensagem.

Estudar a trajetória cronológica das mídias artísticas é basicamente traçar uma linha evolutiva das tecnologias e materiais à disposição em cada época (MACHADO, 2007; SANTAELLA, 2003, 2008; PARODE, 2011), bem como a natureza dos sentidos e expressões que a cultura, sempre em crescente complexidade, demanda em cada recorte temporal (PARODE, 2011).

Parode (2011) faz uma análise da trajetória artística da Pré-História à Antiguidade, delineando que, em primeira instância, foram as propriedades de absorção e maleabilidade típicas do barro, da madeira e das fibras que constituíram uma fase primária das mídias artísticas. Segundo o autor, a porosidade de determinadas rochas, a delicadeza de certos tipos de madeira, a intensidade de cores provindas das plantas foram fatores que, posteriormente, atenderam a novos requisitos culturais de expressão midiática, como a pintura, a gravura e as modelagens. Então, gradativamente, avanços tecnológicos viabilizaram a extração de materiais como o ouro, o cobre, o bronze, a prata, o ferro e o mármore, todos com graus de resistência, durabilidade e valor muito superiores aos que até então eram conhecidos.

Tavares (1995) não foge do raciocínio mostrando como cada cultura e período histórico do Ocidente tem seus potenciais e gêneros criativos sujeitos às condições sociais e o estágio de desenvolvimento de suas forças produtivas e intelectuais. Conforme a autora, as dinâmicas de produção e veiculação da arte na Idade Média até o Renascimento se prendiam exclusivamente ao culto religioso e ritualístico. Essas imagens, executadas pelo desenho, pintura, modelagem e fundição, eram reservadas exclusivamente para as igrejas e monastérios. Conforme Benjamin (2017), o que importava aqui era que as imagens existissem e não que fossem vistas, uma atmosfera voltada para o segredo que perdeu força somente a partir do Renascimento. Por estarem envolvidos por uma cultura mercantil de viés cada vez mais

materialista, foi comum entre os artistas renascentistas a fuga do metafísico e o emprego de um pensamento mais científico e racionalista em suas obras, trocando Deus pelo Homem e buscando dominar a natureza por meio das representações mais concretas possíveis (BIHALJI-MERIN⁴ apud TAVARES, 1995). Como consequência, a arte se separa da função religiosa, sai dos murais e paredes e migra para as telas, adquirindo portabilidade e ganhando possibilidade de exposição (SANTAELLA, 2003).

O que coloca em movimento essa dinâmica entre as mídias, além dos efeitos projetados pela cultura já mencionados, é um impulso descrito por Santaella (2003; 2008) como algo particular dos artistas para manter essa lógica transitória em movimento. Conforme escreveu a autora, sempre foi próprio do artista o desafio de renovar linguagens artísticas herdadas do seu passado, a fim de explorá-las e ampliá-las, dando fôlego a mídias anteriores que tenham se tornado datadas.

Um dos exemplos mais notáveis desse fenômeno é encontrado em uma análise ampla da trajetória da arte moderna. Do Renascimento até o século XIX, era norma que toda imagem devesse representar objetos do mundo, seja da realidade ou da imaginação, retratados com alta definição e inseridos em um espaço tridimensional (SZAMOSI⁵ apud SANTAELLA, 2003). Contudo, como Santaella (2003) e Rush (2006) reiteram, a história da arte moderna foi uma história tanto de abandono da representação perfeita das coisas quanto da contestação dos meios tradicionais da prática artística.

O impressionismo foi o primeiro a contestar a norma da figuratividade, já no final do século XIX, onde Santaella (2003) e Couchot (2003) destacam um certo pioneirismo de Cézanne que, em muitas de suas pinturas, não tomou como prioridade a reprodução de um espaço tridimensional perfeito. Criando a perspectiva do instante (TAVARES, 1995), os impressionistas desafiaram a “boa pintura” rigidamente ensinada nas escolas de arte com pinceladas fortes e carregadas que não almejavam mais tanto crédito acadêmico (BOURDIEU, 2003). Tavares (1995) descreve também como outras vanguardas deram sequência ao desapego da mimetização da realidade, como é o caso dos realces intensos nas cores dos fauvistas e das distorções no espaço e tempo dos cubistas, que reproduziam os objetos observando-os sob pontos de vista variados e simultâneos. Santaella (2008) aponta para as produções abstratas de Mondrian e Pollock, de várias décadas depois, como um encerramento para esse

⁴ BIHALJI-MERIN, Oto. **La fin de l'Art à l'ère de la Science?** Bruxelas: La connaissance S.A, 1970.

⁵ SZAMOSI, Géza. **Tempo & Espaço: As dimensões gêmeas.** Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

ciclo, visto que esses artistas procuraram limpar das telas todo vestígio das coisas do mundo, levando a abolição do figurativo ao limite.

Já em relação a problematização da longa tradição da pintura como mídia, Bochio e Polidoro (2019) descrevem que a solução foi encontrada em procedimentos artísticos que procuraram misturar materiais, suportes e meios, explorando os limites de uma imagem pictórica. Perpassando as diversas vanguardas, nota-se uma crise tanto nas formas de representação quanto nas mídias tradicionais da arte diante da forte tendência experimental de incorporar nas telas elementos nada típicos das belas-artes (BOCHIO e POLIDORO, 2019; RUSH, 2006; SANTAELLA, 2003). Impressões tipográficas, tecidos, materiais industriais, colagens e até objetos prontos do cotidiano são alguns dos exemplos de materiais que compuseram essas articulações mistas (BOCHIO e POLIDORO, 2019).

Essa mistura entre mídias é definida por Santaella (2003) como um processo de hibridização, um fenômeno que ocorre quando linguagens e mídias se convergem, criando sistemas de signos que formam uma nova sintaxe. Se essa prática foi norteadora durante a arte moderna, passará a ser mais significativa ainda nas décadas seguintes.

4 ARTE DIGITAL

Tão rápido quanto o mundo se tornou conectado com os meios de comunicação de massa, as manifestações da arte se expandiram para além das mídias tradicionais de produção, abrindo caminho para, entre outras abordagens, se apropriar das novas tecnologias e inseri-las nos processos criativos (SANTAELLA, 2003). A arte digital é legado dessa trajetória, representando diversas práticas artísticas que utilizam os produtos da expansão tecnológica e explosão dos meios de comunicação massivos (MACHADO, 2008; RUSH, 2006; SANTAELLA, 2003).

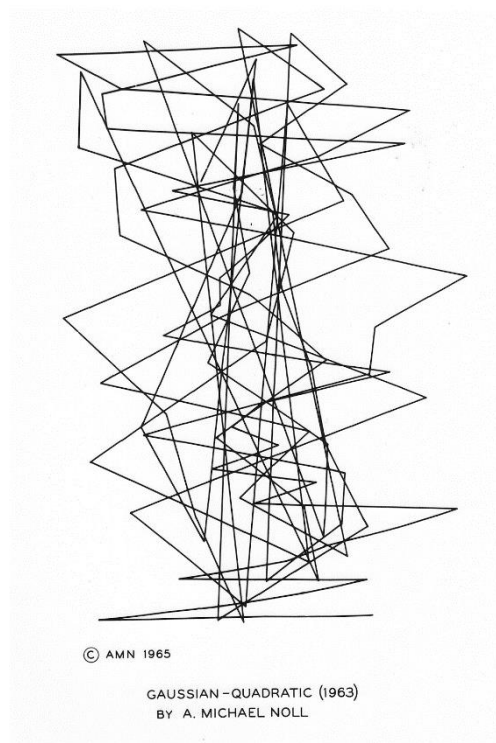
A arte da segunda metade do século XX foi marcada pela continuidade dada aos processos híbridos vanguardistas, dessa vez mais acentuados em razão da virada tecnológica (SANTAELLA, 2003). Aqui já temos a arte contemporânea se estabelecendo, abarcando formatos artísticos e experiências mais conceituais com as mídias e carregando princípios que, aos poucos, perderam alinhamento com as aspirações modernistas (SANTAELLA, 2003; ZANINI⁶ apud BOCHIO e POLIDORO, 2019). Entre muitos outros fatores, é característica da arte contemporânea uma tendência à dissolução das mídias artísticas, conforme Couchot (2003) escreveu, dizendo que não há mais uma matéria, um material ou um formato que possa definir esse novo tipo de criação artística. Na arte contemporânea, onde reside a arte digital, as hibridizações escoam para caminhos ainda mais intensos, como nas instalações e ambientes multimídia, por exemplo, que colocam em convergência objetos, imagens manuais de duas e três dimensões, fotografia, filmes e vídeos num arranjo artístico capaz de tocar a sensibilidade do espectador de formas inéditas (SANTAELLA, 2003). Contudo, a revisão bibliográfica irá restringir os muitos desdobramentos da arte digital exclusivamente para uso do computador, a fim de delimitar o objeto de pesquisa com mais clareza. O que se pretendeu contextualizar foram as definições centrais da arte contemporânea, tendo em mente que a arte digital é apenas uma das linguagens do seu âmbito.

Do mesmo berço da Internet e dos próprios computadores, a arte mediada por computador nasceu nos centros de pesquisa dos laboratórios militares da Guerra Fria. Seus pesquisadores eram constantemente encarregados de impulsionar experimentos com essa tecnologia, entre eles alguns que envolviam música e artes

⁶ ZANINI, Walter. **Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte**. Org.: Eduardo de Jesus. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

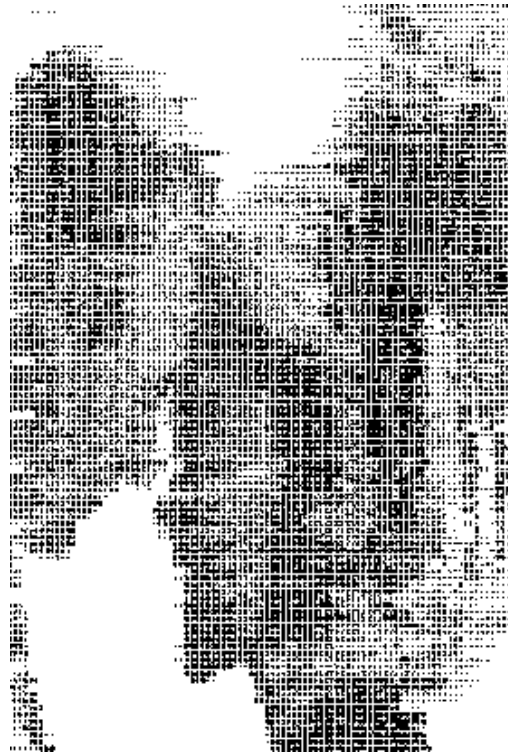
visuais (RUSH, 2006). O cientista americano A. Michael Noll é frequentemente citado como um dos primeiros artistas digitais, que trabalhava na área de transmissão telefônica e começou a criar abstrações geométricas pelo computador, como é o caso da “Quadrática de Gauss” (Figura 8), produzida em 1963 sob uma inspiração cubista (RUSH, 2006). Quanto ao Brasil, Arantes (2005) atribui o marco da nossa primeira imagem obtida digitalmente a Waldemar Cordeiro, artista plástico concretista que, durante a década de 1960, manteve-se inquieto com os novos recursos tecnológicos que gradualmente chegavam para nosso território. A obra em questão, “Derivadas de uma Imagem” (Figura 9), foi uma série de três imagens criadas em 1969 em parceria com o professor de física e engenharia Giorgio Moscati.

Figura 8 – Quadrática de Gauss, 1963 – A. Michael Noll



Fonte: RUSH, 2006, p. 167.

Figura 9 – Derivadas de uma imagem: Transformação em grau zero, 1969 (primeira imagem de uma série de três) – Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati



Fonte: <https://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/obras/deriv.htm>

Para além de Noll e os centros de pesquisa, a arte digital encontrou novos rumos com o projeto mercadológico dos microcomputadores promovido nos anos de 1980 e 1990, somados com o advento da Internet (SANTAELLA, 2003; GASPARETTO, 2014). De acordo com Rush (2006), a comercialização desses aparelhos oportunizou o usuário médio de países desenvolvidos a possuir um computador próprio em casa e conduziu uma nova leva de criações, dessa vez aberta ao uso de *softwares* dedicados à criação de imagens 2D e 3D, animação, imagens digitalizadas, entre muitas outras faces novas para essa expressão artística.

Em suma, as artes visuais passaram das rochas das cavernas para as paredes, tecidos, telas e papéis; agora, nas mídias digitais, a materialidade do suporte se traduz em simulações de processadores e toda linguagem anterior a elas – texto, som, imagem e vídeo – é apreendida e simulada em dado digital, ou seja, *bits* de 0-1 (COUCHOT, 2003; PARODE, 2011; SANTAELLA, 2003). Antes material e estática, a lógica física da imagem é trocada pela lógica da informação e, dentro das exclusividades do meio digital, torna-se completamente maleável e passível de ser transformada da forma que o usuário bem entender (COUCHOT, 2003; NOGUEIRA,

2014; RUSH, 2006; SANTAELLA, 2003). Em vista disso, suas características físicas são decompostas em uma grade de elementos pictóricos mínimos, os pixels, a qual cada um responde a diferentes medidas das três cores primárias – vermelho, verde e azul (SANTAELLA, 2003).

É de Walter Benjamin (2017) que surgiu uma das contribuições teóricas que ajudam a discutir os efeitos da tecnologia na arte. Em sua época, em meio à crescente dos meios industriais de produção e massificação da imagem, o autor levantou questões fundamentais a respeito da autoria e legitimidade de uma obra de arte no momento em que esta poderia ser reproduzida em alta escala por uma prensa de litografia, bem como a capacidade de qualquer pessoa representar o mundo perfeitamente com um simples clique na câmera fotográfica (BENJAMIN, 2017). Entretanto, a questão de usar a tecnologia para reproduzir um original de uma obra de arte ou para mimetizar coisas do mundo perde toda a relevância quando pode-se digitalizar ou criar dentro da própria linguagem digital algo que não tenha sequer referenciais em um mundo fora dela (COUCHOT, 2003; RUSH, 2006).

Em palavras mais diretas, “a ‘reprodução’ é para o mundo digital o que o balão de ar quente outrora foi para a aviação” (RUSH, 2006, p.181). O que ocorre aqui é o que Couchot (2003) descreve como um rompimento que a numerização causa na imagem com qualquer realidade preexistente, pois tudo que o original tinha de tangível – do registro físico da reação química do filme até o traço deixado pelo lápis no papel – torna-se meramente uma simulação, levando a imagem para uma outra ordem. Couchot (2003) e Rey (2012⁷ apud BOCHIO; POLIDORO, 2019) concordam que a simulação digital seja o auge da hibridização midiática em que a arte do século passado tanto investiu, justamente pelo fato da hibridização ser inerente à própria linguagem.

⁷ REY, Sandra. Operando por cruzamentos: processos híbridos na arte atual. In: **#11ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Anais #11ART. Brasília: UnB, 2012. v. a. p. 1-6.

5 ILUSTRAÇÃO

De acordo com Zeegen (2009), a ilustração é toda criação pictórica responsável por dar corpo visual a um texto ou uma mensagem. Seu papel é fundamentalmente comunicativo, unindo pensamento interpretativo com técnicas artísticas existentes – pintura, desenho, gravura, entre outros – para criar imagens que tenham um conhecimento a ser transmitido (Ibid.).

Em relação às demais artes visuais, a ilustração é antes disso um ofício autônomo (DOYLE et al., 2019; SANTA ROSA⁸ apud RAMOS, 2007). Afastando-a das outras produções artísticas, Doyle et al. (2019) diferencia a ilustração por estar atrelada a uma ideia concreta, feita geralmente sob encomenda e com pretensão de comunicar algo específico para um público determinado. Conforme a autora, ela pode tomar proveito de qualquer técnica a sua disposição, do tradicional ao digital e do bidimensional ao tridimensional, podendo assumir formas mais explícitas, mais estilizadas ou mais realistas. Pouco importa o assunto ou a mídia em que a imagem se apoia: o que define uma ilustração é o seu objetivo, que pode ter intenções documentais, narrativas, difusoras de ideias ou agregadoras de identidade através da decoração (DOYLE et al., 2019).

Existem diversas categorias de ilustração ao passo que existem variados tipos de informação que podem ser ilustrados. A definição de Fonseca (1999⁹ apud RAMOS, 2007, p. 20) para a ilustração serve para exemplificar dois extremos existentes:

Termo geral para qualquer forma de desenho, diagrama, meio-tom ou imagem em cor que acompanha o texto de um livro, jornal, revista ou outro qualquer tipo de material impresso. [...] Quando essas imagens são empregadas para comunicar uma informação completa, a arte passa a se chamar ilustração. [...] A ilustração **adiciona à mensagem escrita um forte poder de atração, estimulando a imaginação do leitor e valorizando esteticamente a aparência visual de qualquer texto**. É também uma forma visual de **esclarecer palpavelmente para o leitor conceitos que, escritos, podem parecer abstratos** (FONSECA apud RAMOS, 2007, p. 20, grifos do autor).

⁸ SANTA ROSA, Tomás. **Roteiros de arte** – os cadernos de cultura. Rio de Janeiro: Serviço de Documentação, Ministério da Educação e Saúde, 1952.

⁹ FONSECA, Joaquim da. **Comunicação Visual**: Glossário. Porto Alegre: Editora da Universidade, Artes e Ofícios, 1990.

O que o autor escreve mostra como o aspecto comunicativo da ilustração pode ser usado em prol de uma mensagem objetiva, precisa e sem ruídos, capaz de facilitar a compreensão de conhecimentos que seriam, até então, muito herméticos (RAMOS, 2007). Para essa categoria, Ramos (2007) cita como exemplo as ilustrações científicas de taxonomia e cartografia, que abarcam informações que podem ser apreendidas com maior facilidade quando acompanhadas de uma representação gráfica. O outro aspecto, da estimulação da imaginação, mostra a capacidade de atrair o espectador e adicionar mais camadas interpretativas para um texto (Ibid.).

Zeegen (2009) trata como uma ilustração ineficiente aquela que serve apenas para cobrir espaços em branco dos leiautes de uma peça de comunicação ou de uma página de livro, sem cumprir seu princípio de transmitir conceitos do conhecimento que está dando suporte. Mesmo criada com técnicas excelentes ou capaz de impressionar uma multidão de pessoas, a ilustração falha se não conseguir auxiliar seus espectadores a se envolver mais com o texto e alcançar uma compreensão mais profunda a seu respeito (Ibid.). No mesmo sentido, Ramos (2007) define a atividade por esse lado mais ativo e interpretativo, que usa a personalidade e a bagagem do profissional para trazer à tona os elementos certos da mensagem, aumentando sua potencialidade e trabalhando junto com ela. A autora, como exemplo, faz referência aos que ela considera bons ilustradores literários: eles, ao invés de somente traduzir em imagem o que está escrito, postam-se como co-autores do livro, prolongando o texto ao acrescentar mais camadas de desenvolvimento às passagens, aos cenários e aos personagens. A esse atributo de mutualidade da ilustração, Souriau (1990¹⁰ apud RAMOS, 2007) dá o nome de *rêverie imageante* – quando as imagens mentais provocadas pelo texto se unem com as imagens formais criadas pelo ilustrador, criando um ciclo inesgotável de novas imagens mentais no leitor/espectador.

O mercado da ilustração é composto fundamentalmente por três grandes áreas: o *design* gráfico, a publicidade e o editorial (ZEEGEN, 2009). No *design* gráfico, o entendimento comum dessa profissão como uma arte voltada à comunicação é o motivo que faz com que autores apontem a ilustração, definida igualmente, como um recurso do profissional *designer*. Zeegen (2009) mesmo explica que se aproveita o caráter comunicacional do ofício para se inserir como uma das várias ferramentas disponíveis para o *designer* compor seus projetos (Ibid.). Embora o *design* tenha se

¹⁰ SOURIAU, Étienne. **Vocabulaire d'Esthétique**. Paris: Presses Universitaires de France, 1990.

formalizado como uma profissão somente após a Revolução Industrial, “sua origem está nas diversas maneiras, estabelecidas ao longo da história, de dispor o conhecimento em uma forma gráfica” (NETTO, 2009, p. 58). No próprio modo de se fazer um projeto de *design*, a proximidade com a ilustração pode vir nas etapas iniciais, fazendo desenhos preparatórios (esboços); e nas finais, quando a ilustração pode ser encaixada como um elemento de composição para a peça gráfica, ao lado de outros recursos como a fotografia e a tipografia (NETTO, 2009).

Em relação ao mercado publicitário, os objetivos comunicacionais não são diferentes. A estrutura tradicional da área criativa da agência determina que a direção de arte e a redação elaborem, respectivamente, as propriedades visuais e o texto escrito ou falado de alguma peça ou uma campanha publicitária. O ilustrador, então, entra em algum caso pontual para oferecer um serviço terceirizado para alguma abordagem desenvolvida por essa dupla criativa (ZEEGEN, 2009). Em uma pesquisa envolvendo entrevistas com diretores de arte em atividade, Munhoz (2014) reuniu resultados que mostram uma visão da ilustração como uma espécie de superação da realidade dentro da comunicação publicitária. Segundo o autor, esse entendimento se baseia na capacidade da ilustração de oferecer maiores camadas de interpretação ao receptor. Assim, dependendo da intenção da peça, o uso da ilustração, mais desprendida do mundo natural, pode ser mais oportuno que a técnica fotográfica, cujas capacidades de representação são limitadas a mimetizar a realidade (JOLY¹¹ *apud* MUNHOZ, 2014). Ambrose e Harris (2005¹² *apud* DALL’ALBA, 2010) tomam o mesmo partido ao afirmar que a ilustração tem maior capacidade expressiva do que a imagem fotográfica. Para os autores, o resultado visual mais heterogêneo da ilustração corresponde a um controle maior que o ilustrador possui nas etapas de criação, enquanto a fotografia é produto de um dispositivo automático.

Por último, no mercado editorial, a ilustração está presente em dois formatos: o de revistas e o de livros (ZEEGEN, 2009). Nas revistas, ao contrário da fotografia que representa objetivamente os fatos, a ilustração é capaz de representar um ponto de vista ou uma ideia particular da editora que faz uso dela. Com os livros, a maior área de todas, a predominância é das publicações infantis, e a ilustração entra como um artifício que pode ser usado tanto na criação das capas quanto na composição de todas as páginas internas (ZEEGEN, 2009).

¹¹ JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2012.

¹² AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. Barcelona: Parramón, 2005.

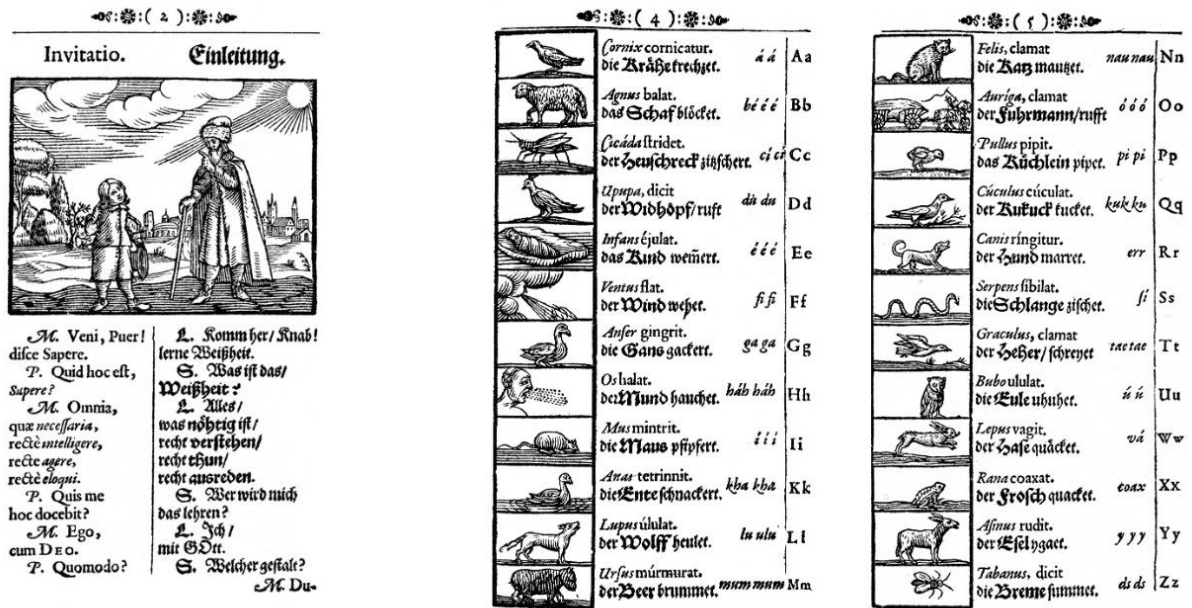
O ponto inicial da história da ilustração é muito divergente entre autores. Entretanto, é fato que a comunicação visual veio muito antes da linguagem escrita, o que costuma direcionar o olhar dos historiadores para as primeiras manifestações pictóricas da humanidade (BRINKERHOFF; NISHIMURA, 2019). Muitas teorias apontam que as artes paleolíticas encontradas nas cavernas possuíam propósitos comunicativos, com figuras que serviam utilitariamente para documentar hábitos como a caça e a ritualidade (BRINKERHOFF; NISHIMURA, 2019; ZEEGEN, 2010).

Entretanto, a história da ilustração atinge o primeiro ponto de relevância com o livro, uma relação de imagem com palavra escrita que teve início nas iluminuras religiosas produzidas manualmente no ocidente (ZEEGEN, 2009; BRINKERHOFF; NISHIMURA, 2019). Desde o fim do Império Romano, as iluminuras, eram a principal mídia difusora da religiosidade no ocidente e no oriente – este com o islamismo –, com ilustrações e acabamentos em ouro que acrescentavam beleza e sensibilidade ao texto escrito (MEGGS; PURVIS, 2009).

Essa predominância da manualidade, conforme Doyle (2019), começa a declinar com o advento das técnicas de impressão, que começou com a xilogravura no século XIV. Popular na Ásia por centenas de anos antes, ela se tornou o primeiro processo de impressão na Europa, usando de matriz um pedaço plano de madeira onde o artista faz a imagem encavando a superfície e deixando em relevo apenas as partes que receberão tinta (Ibid.). Fora dos textos religiosos, Linden (2018) afirma que foi a partir dessa técnica que os primeiros livros ilustrados foram lançados para o público infantil (Figura 10). Contudo, em concordância com Doyle (2019), a autora pontua que a qualidade formal dessas ilustrações geralmente era baseada em linhas grossas e pouca precisão. Frequentemente, linhas paralelas e curtas eram criadas para formar hachuras que emulassem sombreamento e divisões de planos na imagem, mas o meio nunca atingiu maiores refinamentos estéticos (DOYLE, 2019). Doyle (2019) mostra que, apesar da prensa tipográfica de Johannes Gutenberg, em meados de 1450, ter revolucionado a reprodutibilidade dos textos, acabou não fazendo muito em favor das ilustrações. Os escritos eram facilmente reproduzidos usando tipos móveis metálicos, reorganizando cada letra para compor qualquer texto. Entretanto, para imprimir uma imagem na mesma página do texto, era necessário acoplar uma matriz xilográfica na prensa, o que revela que as ilustrações não passaram por nenhuma mudança (Ibid.). Foi durante o século XVI que as imagens ganharam aperfeiçoamento gráfico, com a impressão em talho-doce e água forte

(LINDEN, 2018), cuja matriz era uma chapa de cobre entalhada com cinzel ou ácido, muito mais resistentes e capazes de suportar detalhamentos (Figura 11).

Figura 10 – Páginas de *Orbis sensualium pictus* (O mundo visível em pintura), 1658 – Johan Amos Comênio



Fonte: LINDEN, 2018, p. 10

Figura 11 – Página de Chapeuzinho Vermelho, 1863 – Charles Perrault e Gustave Doré (ils.)



Fonte: LINDEN, 2018, p. 12

Saindo do domínio literário, Hollis (2010) afirma que foi perto da virada do século XIX para o XX que a ilustração começou a expandir-se aos pôsteres publicitários expostos nos principais espaços urbanos que estavam em crescimento na Europa e nos Estados Unidos. O autor afirma que, com a efervescência das indústrias e a publicidade em fase embrionária, esse meio de comunicação era a expressão promocional que as mercadorias, proliferadas aos montes, usavam para competirem entre si pela atenção do consumidor.

Inicialmente, os pôsteres eram impressos em prensa tipográfica, tal como os livros, com tinta preta nos tipos e nos ocasionais desenhos xilográficos (HOLLIS, 2010). A fotografia, que já estava à disposição há poucas décadas, ainda não havia alcançado capacidades técnicas muito altas, reduzindo em muito a possibilidade de reproduzir suas imagens em grandes tamanhos e tiragens (Ibid.). Por outro lado, a litografia oferecia mais flexibilidade aos ilustradores de pôsteres que, com suas técnicas de giz ou tinta à óleo, faziam a ilustração livremente na própria superfície das pedras de impressão – uma para cada cor, chegando até a utilizarem quinze matrizes – para, enfim, gravá-las no papel e formar a imagem com a sobreposição (HOLLIS, 2010).

A fórmula básica de composição era uma figura solitária – geralmente inserida num fundo sólido sem texturas ou volumes de luz e sombra – acompanhada de um texto mínimo para lhe dar um contexto específico, que era geralmente um letreiramento desenhado pelo artista especialmente para o pôster em questão (HOLLIS, 2010). De acordo, com Hollis (2010), com a difusão do estilo decorativo do *Art Nouveau*, toda área aproveitável da superfície do pôster começava a ganhar textura e os letreiramentos tornaram-se muito mais trabalhados e ganhavam funções mais decorativas. Embora essas ilustrações possam testemunhar uma evolução técnica muito significativa, elas estão distantes do que se passou a compreender como uma ilustração funcional. Segundo Hollis (2010), a representação direta e objetiva de um produto era rara em pôsteres desse movimento artístico, sendo a qualidade estética a principal prioridade do artista.

De acordo com Zeegen (2009), quando a fotografia alcançou o potencial necessário para reproduzir imagens em alta escala, acabou por diminuir significativamente o prestígio do trabalho manual de ilustração. A presença fotográfica nos impressos instalou, a partir da segunda metade do século XIX, uma nova cultura

da imagem (ANDRADE, 2005). O espaço ocupado pelas imagens técnicas fez o ofício declinar e se limitar a publicações de livros e revistas, situação que se manteve inalterada até que a virada digital chegasse (ZEEGEN, 2009). Foi somente com a popularização do computador pessoal e o lançamento de *softwares* de criação e edição gráfica como o *Adobe Photoshop* prestaram grande importância para recuperar o fôlego, com um retorno que se acentuou especialmente na virada do século (Ibid.). Ainda segundo o autor, o papel desempenhado pela linguagem digital foi imprescindível ao resgatar o interesse no trabalho da ilustração, sobretudo por ter elevado seu valor para se equilibrar com as práticas do *design* gráfico e das artes visuais. Inclusive, conforme o autor, as facilidades na criação pictórica e sua aplicação nas peças proporcionadas pela tecnologia digital ao trabalho dos ilustradores reforçou a sua importância para o *design* gráfico e a publicidade, que agora passaram a reconhecer seu novo e amplo espectro de possibilidades (Ibid.).

5.1 ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Para falar do processo de criação na ilustração digital, é necessário retomar a questão da hibridização, já nativa da linguagem digital, para mostrar como ela pode ser usada também dentro das etapas de trabalho do artista.

As alternativas disponíveis para um ilustrador digital criar suas imagens estão de acordo com as que Couchot (2003) descreve. Conforme o autor, a primeira opção parte do real: digitaliza-se uma imagem tradicional – um desenho, uma pintura, uma fotografia – para que o computador a decomponha em pixels e troque todas suas características físicas por simulações numéricas. A segunda, por sua vez, é realizada de dentro das diretrizes da linguagem digital: o usuário articula as relações numéricas dentro do dispositivo para que o resultado visual delas se projete na tela.

O fazer híbrido, como já foi abordado, é iniciado pelas vanguardas modernistas, acentuado pela arte contemporânea e pela virada digital que, em razão disso, é levado ao ápice no momento em que as artes encontraram a linguagem digital. Hoje, unindo essa trajetória tão longa de procura por misturas midiáticas e a alta influência que as novas tecnologias têm nas esferas da vida, vemos uma presença naturalizada do digital em várias etapas do trabalho artístico (BOCHIO; POLIDORO, 2019).

Para a prática da ilustração, torna-se muito conveniente trabalhar com a linguagem digital, que conseguiu aglutinar todas as mídias anteriores dentro de si.

Sem as limitações de uma técnica específica para sua disciplina, sempre existiu a liberdade de ilustrar explorando e somando uma ampla gama de métodos de trabalho, permitindo ao profissional misturar os efeitos particulares de várias mídias ou executar um projeto inteiro com somente uma (ZEEGEN, 2009).

Desde buscas de referências visuais em espaços digitais como o *Pinterest*, *Behance* e *Instagram*, a presença naturalizada da tecnologia está presente também nas duas alternativas de criação de imagem digital previamente descritas. Segundo Zeegen (2009), muitos ilustradores digitais adotam o primeiro método, ou seja, começam com um esboço ou uma linha visual à lápis, que é digitalizado e seu arquivo é executado com um *software* como o *Adobe Photoshop* ou *Adobe Illustrator* para que se dê continuidade ao trabalho e que ele seja finalizado ali mesmo. No final do processo, a camada digitalizada do desenho é descartada para que restem somente os efeitos obtidos digitalmente (Ibid.).

Segundo Nakata (2013), da mesma maneira que ilustradores tradicionais possuem um rol de ferramentas e materiais a qual estão acostumados a trabalhar, o ilustrador digital possui três recursos diferentes para se criar imagens: o *bitmap*, o vetor e a modelagem em 3D. Caplin e Banks (2012¹³ apud NAKATA, 2013) explicam cada um dos três: A ilustração em *bitmap* é uma imagem composta por um padrão de *pixels*, unidades pequenas que fazem com que a visualização da imagem seja de uma forma contínua, com um processo artístico semelhante à pintura, marcando-se a tela do monitor como em um papel ou tela; a ilustração vetorial é dotada de uma linguagem gráfica matemática para definir suas formas, podendo-se desenhar formas livres e formas geométricas; a modelagem em 3D, ao contrário das anteriores, trabalha com objetos sólidos dentro de um espaço virtual, podendo-se adicionar diversas texturas à superfície e ser rotacionada sob qualquer ângulo.

Existem peculiaridades na ilustração digital que podem ser exploradas para questões de praticidade e resultado final. De acordo com Zeegen (2009), nenhuma ferramenta transformou tanto o universo da ilustração como o computador. O autor fala que muitos dos resultados estéticos testemunhados hoje com a ilustração digital não poderiam ser obtidos com facilidade em tempos anteriores a ele, visto que exigiam muito trabalho braçal e técnico e extrapolariam os prazos determinados ao projeto. Como seria possível criar com agilidade um traço perfeitamente polido nos suportes

¹³ CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Editora SENAC, 2012.

artísticos tradicionais, por exemplo? Zeegen (2010) exemplifica a possibilidade de alcançar formas sólidas perfeitas com a ilustração digital abordando o relato de experiência transitória de Jason Ford (Figura 12), ilustrador inglês vencedor do prêmio da Association of Illustrators:

Meu trabalho sempre foi uma tentativa de alcançar a sensação gráfica planejada de estêncil. [...] Eu tentava esconder as marcas de pincel o máximo que eu conseguia. [...] As pessoas me diziam que eu poderia alcançar o que eu fazia com a tinta com muito mais facilidade e velocidade usando um computador, mas é claro que eu resisti até não poder mais. (ZEEGEN, 2010. p. 08, tradução do autor¹⁴).

Figura 12 – “Boston Globe, Bitter Waitress”, 2017 – Jason Ford



Fonte: <https://www.heartagency.com/artists/jason-ford/image/?image=5485>

Ainda tratando sobre praticidades, Nogueira (2014) mostra uma limitação fundamental presente nos meios artísticos tradicionais: a impossibilidade de desfazer fisicamente ações que determinam o resultado final de uma obra. Segundo o autor, no meio físico a criação se dá pela destruição, implicando uma série de planejamentos e decisões delicadas sobre cada interferência praticada, sempre antevendo e evitando

¹⁴ My work had always been about trying to achieve a flat graphic/silk-screen feel. [...] I was trying to hide the brush marks as much as I could. [...] People kept telling me I could achieve what I was doing with paint so much more easily and quickly using a computer, but of course I resisted this as long as possible.

aquelas que trarão efeitos contrários à intenção do artista com sua obra. Com um *software*, existe a oportunidade exclusiva de retroceder cada ação realizada, abrindo a possibilidade de visualizar e comparar qual solução se encaixa melhor com o desejo do criador, sem riscos de destruir todo o progresso já alcançado (NOGUEIRA, 2014).

Trabalhar com esse processo é uma forma de exemplificar o papel do artista de renovar mídias precedentes, que hoje vê diante de si a materialidade da imagem decomposta em informação digital, podendo trabalhá-la com recursos exclusivos. A utilização dos meios digitais é um recorte atual dessa longa tradição de misturas midiáticas (BOCHIO; POLIDORO, 2019), de séculos de trajetória, que sempre buscou extrair renovações de linguagem a partir dessa interação constante (NOGUEIRA, 2014; SANTAELLA, 2003).

No entanto, mais do que se conformar com a ilustração digital e permanecer exclusivamente nela, parte dessa propriedade do artista está em dar um passo atrás e revisitar as próprias mídias passadas. Guaraldo (2007) relembra a época noventista, em que a arte e a ilustração digital eclodiram e o fascínio pelos novos recursos gráficos acabou homogeneizando as obras produzidas. Àquela época, pesquisadores como Machado (2001¹⁵ apud GUARALDO, 2007) se preocupavam que essa repetição de soluções e possibilidades carregavam as peças de previsibilidade e de impessoalidade. Com essa observação, o autor pontuava casos de artistas utilizando procedimentos híbridos para combater essa homogeneidade, mostrando como “o processo criativo é um sistema aberto que não é circunscrito à máquina” (GUARALDO, 2007, p. 48).

A tese de Guaraldo (2007), que conduziu entrevistas com ilustradores cartunistas, exemplifica os benefícios da hibridização para o artista oxigenar sua produção frente à tendência plastificadora do meio digital. Um dos entrevistados

[...] diagnosticou a homogeneidade das produções e buscou reforçar a presença de seu desenho, como estratégia para se diferenciar. Ao optar pelo desenho a caneta que posteriormente é escaneado, colorizado e texturizado no computador, o ilustrador escolheu deixar uma etapa de seu processo com as marcas gestuais de seu traço (GUARALDO, 2007, p. 49)

De acordo com Zeegen (2010), já está superado o tempo em que as “novas mídias” eram um termo referente às novas tecnologias digitais que chegavam no

¹⁵ MACHADO, Arlindo. **O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Marca D'Água, 2001.

milênio passado. Hoje, testemunhamos uma geração de ilustradores em atividade que nasceram depois dessa transição e aprenderam a ilustrar a partir do meio digital (Ibid.). Para muitos desses profissionais, são as mídias tradicionais que deveriam se chamar “novas”. Um segundo ilustrador entrevistado por Guaraldo

[...] se sentia tão seguro em relação ao seu traço e à forma de desenhar com vetores que sentiu necessidade de experimentar a “falta de controle” sobre o resultado e a experiência de encontrar novamente os acidentes. A partir da insistência dos amigos desenhistas, que avaliavam que os seus desenhos pareciam xilogravuras, inscreveu-se em um curso. [...] Uma antiga mídia [...] é experimentada por um jovem que aprendeu a desenhar diretamente com o *mouse* e essa experiência lhe serviu para reencontrar o desafio. [...] O livre acesso a antigos recursos lhe proporcionou esse diálogo profícuo, e renovou o entendimento das possibilidades do vetor como elemento expressivo (GUARALDO, 2007, p. 49-50).

Melo (2003) também faz seu comentário frente à uniformidade dos recursos gráficos digitais, revelando que, para o *designer* (aqui lê-se ilustrador, pela semelhança utilitária do ofício), “o grande antídoto é a prática constante da mais ampla gama de linguagens possível” (MELO, 2003, p. 38). Conforme Briggs e Burke (2004¹⁶ *apud* GUARALDO, 2007, p. 50), “ao se introduzirem novas mídias, as mais antigas não são abandonadas, mas ambas coexistem e interagem”. Não é por menos que esse é um dos caminhos mais percorridos pelos artistas: ir em direção ao ambiente tradicional, abrindo mão da totalidade da linguagem digital e apostando na hibridização.

¹⁶ BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

6 VICTOR BEUREN

Victor Beuren, nascido em 1982 em Videira/SC, hoje reside em São Bento do Sul, cidade do interior do mesmo estado e trabalha para grandes clientes do Brasil e no mundo. É considerado pela revista alemã *Lüerzer's Archive* como um dos 200 melhores ilustradores do mundo na edição de 2018/2019¹⁷, tendo seu trabalho reconhecido também nos anuários¹⁸ de volumes 35 e 40 do anuário da *American Illustration*, 3 e 5 da *American Illustration – Latin America*, 58 da *Society of Illustrators NY* e 13 da *3x3*. É criador e ministrante do curso *Ilustra S/A* que, através de suas aulas, ensina aspectos importantes da rotina do ilustrador *freelancer*, como fundamentos de arte, direcionamento de carreira, produtividade, autopromoção, mercado internacional, relacionamento com o cliente, precificação e tributação.

Formado em Publicidade e Propaganda na Universidade Federal do Paraná em 2003, Beuren teve uma carreira de 14 anos desempenhando a função de diretor de arte em agências publicitárias. Grande parte da sua trajetória como publicitário se passou no estado do Paraná, passando por uma experiência curta de três meses na cidade de São Paulo. Por dificuldade de adaptação ao ritmo acelerado da cidade, ele acabou retornando a Curitiba para criar uma agência de publicidade própria.

Entretanto, a virada de perspectiva dentro de uma agência – de um funcionário diretor de arte para diretor da empresa – revelou para ele aspectos da área de negócios do mercado publicitário que não o agradavam. O envolvimento permanente com a administração e o consequente afastamento da área criativa fizeram com que Beuren desenvolvesse um *hobby* pelo desenho nas suas horas vagas, para compensar a criatividade que havia ficado de lado. Ele, que até então não tinha pretensões de ganhar dinheiro com sua nova atividade, mas publicava as obras em redes sociais, foi surpreendido positivamente com a chegada de pedidos de orçamento.

Muito embora a ilustração estivesse gerando bons rendimentos e deixando seus clientes satisfeitos, Beuren não estava plenamente realizado com o resultado das coisas que produzia. “Como eu estava há 14 anos acompanhando ilustração, eu sabia o que era legal e o que o mercado gostava. Só que eu não conseguia chegar lá,

¹⁷ <https://www.luerzersarchive.com/en/magazine/200-best-illustrators-2018/2019.html>. Acesso em: 01 maio 2021.

¹⁸ <https://victorbeuren.com/about>

porque como eu comecei a desenhar tarde, o meu nível técnico não acompanhou isso”¹⁹, relata Beuren. Com pouco conhecimento de fundamentos como a anatomia humana e a perspectiva, ele encontrava muita frustração com o resultado final das suas ilustrações ao mesmo tempo que observava e tentava se espelhar em artistas mais destacados no mercado.

À época, em 2012, Beuren ainda era publicitário de dia e ilustrador de noite, ou seja, a ilustração era uma renda secundária a qual o tempo de dedicação era relativamente curto. Quando seu filho nasceu, então, o tempo reservado no final do dia acabou encurtando radicalmente, fato que, junto com os desgastes que sofria desenhando, fez com que deixasse de lado a atividade por dois anos.

Durante esse bloqueio criativo, Beuren continuava trabalhando em agência, inevitavelmente tendo contatos frequentes com referências visuais e artistas produzindo constantemente. Acompanhar tantas pessoas produzindo, ao mesmo tempo que ele próprio havia estagnado, gerou uma ansiedade que foi catalisadora para Beuren formar sua identidade gráfica. Conforme ele confessa, “Chegou num ponto que pensei, ou eu largo mão dessas referências que eu tenho [...] e de criar uma expectativa técnica, ou eu abandono isso, desisto de ilustração. [...] Eu sempre tive dificuldade de desenhar mãos, aí comecei a desenhar dedos saindo daqui, dedos saindo dali, mãos com vinte dedos. E aquilo me deu uma liberdade muito legal, e eu comecei a desenhar com os meus erros nos desenhos.”

Ao mesmo tempo que Beuren se desapegou de emular estilos desenvolvidos por outros e desenhar livremente, o seu próprio estilo começou a ser gerado: “Eu saí do bloqueio, e aí comecei a desenvolver meu estilo de ilustração e consegui me diferenciar de outros ilustradores, totalmente longe de onde eu queria chegar”. Em entrevista aberta para a escola *Redhook*, Beuren relata que, quando não tinha um estilo próprio, tinha receio de ser solicitado a fazer algo dentro de uma tendência que ele não teria capacidade técnica para aplicar. Foi somente em 2014 que ele decidiu deixar para trás a publicidade e o *marketing*, passando a trabalhar como ilustrador em tempo integral. Com sua identidade firmada dentro do conforto dos próprios limites, o mercado demonstrou uma ótima aceitação: “Quem quiser me contratar pra desenhar um carro, meu carro vai sair desse jeito aqui, não vai sair do jeito que o outro cara

¹⁹ Entrevista com Victor Beuren concedida ao autor no dia 23/03/2021 via *Google Meet*. No intuito de eliminar demasiadas repetições, quando não aparecerem diferentemente referenciadas as falas de Victor Beuren, entenda-se que são parte dessa mesma entrevista.

desenha, perfeito. [...] E aí eu consigo, com essa essência, com essas falhas, caminhar por tendências. Então, se eu for fazer um *flat color*²⁰, vai sair com a minha cara. Se eu for fazer uma pintura digital, vai ter a minha cara também. Os mesmos erros, as mesmas tremidas, vão estar nos dois estilos.”²¹

As falhas são protagonistas para Beuren. Olhando para as características formais do seu trabalho, trata-se de um artista que valoriza não só os limites da própria técnica, mas procura cruzar a organicidade e espontaneidade do seu traço com as limitações derivadas do meio tradicional. Quando a ilustração tem uma etapa feita manualmente, para depois ser digitalizada, essa busca se manifesta na escolha do papel (Figura 13): “Eu geralmente uso um papel de aquarela, que eu gosto de usar porque ele dá uma textura mais suja. Se você fizer um traço com tinta num papel liso, a linha vai ficar bem perfeita. Se fizer num papel que tem uma textura, esse traço vai ficar bem irregular. Eu gosto assim, bem irregular.”

Figura 13 – Finalização a caneta em papel texturizado



Fonte: <https://victorbeuren.com/american-homebrewers-association>

Para o meio digital, a ênfase nas imperfeições não deixa de existir. Em um sentido contrário aos recursos de aperfeiçoamento que a tecnologia digital proporciona, Beuren permite que as falhas manuais permaneçam intactas nesse ambiente. Conforme ele explica, “tem gente que, quando vai fazer no digital, faz uma linha e usa uma ferramenta que deixa a curva mais suave. Se faz meio torto, o

²⁰ *Flat color*, ou cor sólida, se refere a um estilo gráfico minimalista, com pouca ou nenhuma informação de volume nas formas que compõem a ilustração.

²¹ Disponível em: <https://youtu.be/F2QK0BDpyiw>. Acesso em: 01 maio 2021.

computador vai lá e corrige. [...] Eu não gosto de usar, eu gosto que se minha mão tremeu naquela parte, vai ficar daquele jeito”.

Embora suas ilustrações sejam colorizadas digitalmente, Beuren procura, em uma grande parcela das suas ilustrações, simular o acabamento físico que a tinta guache entrega tradicionalmente, incluídas as imperfeições (Figura 14). Frente às capacidades cada vez maiores do meio digital de alcançar os resultados das ferramentas manuais, Beuren reconhece a importância para o artista digital de ter conhecimento prático com os materiais fora do computador para obter bons resultados dentro dele. “Eu acho que se você for direto pro digital, você não vai conseguir chegar no mesmo resultado. [...] Eu só sei simular guache porque eu sei como é que o guache funciona”. As características que Beuren reproduz dentro do ambiente digital são justamente as imperfeições que constroem o seu estilo. Zeegen (2010) explica como é frequente os defeitos acabarem conduzindo o trabalho para novas direções e que reproduzir esses pequenos “acidentes” digitalmente é possível, mas requer conhecimento prévio com materiais tradicionais. Enquanto os pincéis digitais estão disponíveis para qualquer um que puder instalá-los em seus computadores, Beuren pontua que isso não é suficiente: “Quando eu faço uma ilustração de aquarela digital e perguntam [...] “que *brush*²² você usou?”, eu falo “é esse *brush* aqui”, e não vai ficar igual. Porque você não sabe simular as imperfeições. Tem que saber as imperfeições, porque fazer a parte perfeita é fácil. Tem que simular os erros também.”

Se Beuren já possui o conhecimento técnico dos materiais artísticos convencionais para reproduzi-los satisfatoriamente no digital, surge a dúvida se há algum motivo para ele ainda não ter abandonado o meio tradicional para se entregar por completo às facilidades do computador. Ao ser questionado sobre isso na entrevista, seu relato mostra um certo apego emocional com esses materiais físicos. “Acho que é por prazer mesmo, por sentir o cheiro da tinta”, ele responde. Se foi de lá que se originaram as falhas e irregularidades que formaram o seu diferencial gráfico, pode-se concluir que existe uma certa fidelidade que ele procura manter com esse meio. “[...] Exercitar o tradicional ajuda muito no diferencial entre outros artistas, cada

²² *Brush*, ou pincel, é uma ferramenta presente na maioria dos *softwares* gráficos para funcionar como uma ferramenta tradicional de desenho, criando pinceladas na tela usando qualquer cor. Geralmente, possui pré-definições nativas do programa, mas pode ser modificada livremente pelo usuário para criar novos efeitos e gerar um arquivo instalável para compartilhar com outros usuários. É muito comum, vide os relatos de Beuren, encontrar pacotes de *brushes* na *Internet* que emulam os materiais tradicionais com alto nível de realismo.

vez mais. Eu acho que a situação é essa: caiu o tradicional, mas o contato prático com ele tá sendo mais requisitado”.

Figura 14 – Ilustração para a campanha 99 Food: Contos Verdadeiros – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/99food-contos-verdadeiros> (adaptado)

Inclusive, a relevância das técnicas tradicionais, já comprovada no capítulo anterior, além de impulsionar o estilo visual do artista, está criando também um movimento de maior prestígio das mesmas dentro do mercado das artes comerciais. Enquanto muitos ilustradores utilizam integralmente os meios tradicionais artísticos, Beuren relata: “[...] uma coisa que tem acontecido muito em publicidade é que estão valorizando a arte tradicional. [...] Eles gostam do *handmade*, do *craft*, que eles chamam. Eu já vi um ilustrador falando ‘eu fui escolhido pra esse trabalho porque eu faço à mão’”.

7 PROCESSO CRIATIVO

Em razão do caráter comunicacional e dos objetivos funcionais da atividade, a ilustração pode tomar proveito das metodologias desenvolvidas no universo do *design* e realizar suas etapas com um caráter projetual (NAKATA, 2013). Embora sejam evidentes as facilidades que o profissional possa obter a partir de etapas e regras estabelecidas na produção, não é necessário que todas elas sejam seguidas estritamente. Nakata (2013) afirma que, assim como ocorre no *design*, a metodologia pode sempre ser modificada para melhorar o processo criativo, havendo até a possibilidade do ilustrador criar a sua própria. Mas isso não significa que não existam regras. Melo (2003) explica que, mesmo variando a ordem e o nome das etapas, existem práticas recorrentes em grande parte dos projetos, se não em todos, o que torna favorável o uso de um planejamento metodológico.

7.1 PROCESSO CRIATIVO A PARTIR DO TRABALHO DE VICTOR BEUREN

Neste subcapítulo, será apresentado o processo criativo de Victor Beuren, esquematizado no fluxograma (Figura 15) abaixo:

Figura 15 – Fluxograma do processo criativo de Victor Beuren



Fonte: elaborado pelo autor.

Se a ilustração pretende atender uma demanda, é no *briefing* que ela se materializa em forma de documento. Seja preparado pelo cliente ou extraído por entrevista ou questionário, ele serve para dar sugestões ou inibir soluções que o ilustrador possa vir a realizar. Informações sobre o cliente, prazo determinado, estilo gráfico, público-alvo e veiculação são alguns dos principais dados que compõem o *briefing* (SILVA; NAKATA, 2016).

Após interpretar o *briefing*, a primeira etapa da execução que Beuren realiza é o *brainstorm*. “[...] A primeira coisa que eu penso são as ideias. [...] Faço desenhos muito rápidos, com várias ideias, uma atrás da outra. Eu tento mais ou menos, entre 15 e 30 minutos, ter o máximo de ideias possível”, explica Beuren. Conforme Zeegen (2009), *brainstorm* consiste em reunir todas as informações e necessidades entregues pelo cliente e criar uma série de ideias e direcionamentos a serem seguidos, explorando possibilidades, conexões, significados, entre muitas outras coisas. “Uma enxurrada de ideias e pensamentos é a melhor forma de descrever como um *brainstorm* deve funcionar” (ZEEGEN, 2009, p. 34).

Existem cenários em que o *brainstorm* pode ser dispensado. Beuren aponta que, em grande parte das ilustrações para publicidade, a co-autoria do cliente assume uma presença muito mais forte. Nesses casos, o contato do ilustrador com a marca anunciante é geralmente mediado por uma agência publicitária, que já oferece um serviço recorrente para a comunicação da marca. Quando a agência publicitária entra em contato com Beuren, ela já fez o trabalho prévio de interpretar a necessidade do anunciante e elaborar uma solução. “Dependendo do projeto, a ideia vem pronta. Em publicidade, principalmente. O [mercado] editorial às vezes sugere ideia também. A Superinteressante trabalha muito assim: aqui tem o conceito do cientista tal e aí a gente pensou nisso, nisso e nisso. Aí você só vai e executa visualmente”, descreve Beuren.

É nessa geração de ideias do *brainstorm* que a particularidade do desenho (ou rafe) se evidencia. Dexter (2005²³ *apud* NETTO, 2009) descreve o desenho como a forma mais imediata de se produzir uma imagem, motivo pelo qual ele se relacionou com diversos campos criativos ao longo da história, das artes visuais à comunicação. Servindo como ponte entre a ideia e a execução, o desenho é um artifício que faz uso do gesto, uma prática manual unida à percepção visual e ao raciocínio – mão, olho e

²³ DEXTER, Emma. **Vitamin D**: new perspectives on drawing. Londres: Phaidon Press, 2005.

cérebro. Para a prática da ilustração, o desenho é um artifício valioso na criação, pois “dá liberdade para iniciar, desenvolver e aprimorar as ideias de maneira clara e flexível” (NAKATA, 2013, p. 32). E para favorecer os sentidos que o desenho manual é capaz de evocar com o gesto, Beuren faz questão de utilizar o lápis e o papel nessa fase e salienta a vantagem arraigada nessa prática: “Eu acho que quando você faz no papel, você gasta um pouco mais de tempo em cima do negócio e a cabeça acaba processando um pouco melhor”.

Para Nakata (2013), essa fase independe do nível de acabamento dos desenhos, pois ela busca somente delinear aspectos gerais de ideia, composição, equilíbrio e aparência dos elementos. Por se tratar de uma etapa mais íntima do processo, cujos resultados não precisam ser divididos com o cliente imediatamente, Beuren investe o mínimo de preocupação com a qualidade e direciona o foco para uma geração mais ágil de ideias e alternativas. Ele determina um tempo para a experimentação das ideias nos rafeis, e somente após o término desse tempo, aplica um filtro mais qualitativo nas alternativas geradas: “Aí pego a melhor delas e faço um desenho mais elaborado [...] feito só no lápis e papel, escaneio²⁴ ou tiro uma foto e mando pro cliente”.

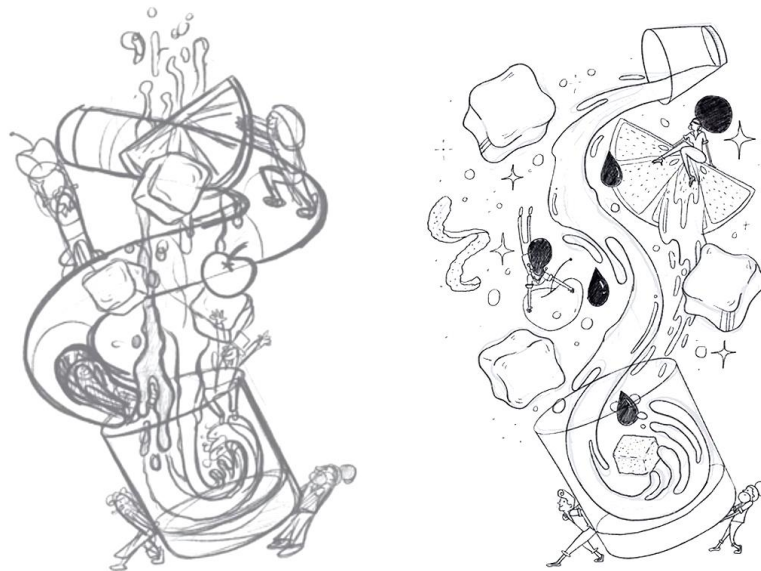
Segundo Melo (2003), a troca com o cliente é o momento em que a parceria entre ele e o profissional se concretiza, pois a continuidade do projeto depende inteiramente da sua aprovação. O cliente, por seu papel de empregar e dar direcionamentos que impactam diretamente nas suas ações do ilustrador, é lembrado por Doyle et al. (2019) como parte fundamental da autoria da ilustração. Conforme explica a autora, é comum na pesquisa da ilustração se debruçar unicamente em fatos biográficos da carreira do profissional para explicar as obras, se esquecendo do papel de codificador da mensagem que o ilustrador divide com o seu contratante. É em vista dessa relação que o cliente tem a autoridade de aprovar o desenho para dar seguimento às próximas etapas ou, em outros casos, solicitar alterações. Beuren não encara os ajustes como uma adversidade no seu processo de trabalho. Pelo contrário, ele compreende que a ilustração nasce de uma necessidade da parte contratante e que ela tem um objetivo que precisa ser alcançado: “Se o cliente está pedindo alteração é porque ele precisa do desenho de um jeito diferente, então eu faço até que ele fique satisfeito. [...] Alguns ilustradores colocam no máximo três alterações...

²⁴ Geralmente para isso, usa-se um *scanner*, uma máquina digitalizadora que pode ser independente ou integrada em uma impressora multifuncional.

mas e se com três alterações não ficou bom ainda?”. Nas palavras de Melo (2003, p. 99), “[...] projetar é uma atividade composta por ações sucessivas de propor, avaliar, repropor a partir dessa avaliação, reavaliar novamente, e assim por diante, até o amadurecimento definitivo da solução”.

Em seguida, após a aprovação do cliente, se inicia a finalização, dando linhas definitivas ao esboço (ou rafe) gerado a partir do *brainstorm* (Figura 16). Aqui, a construção gráfica realizada em rascunho é retrabalhada com maior precisão, fazendo com que a aparência visual final da ilustração se faça mais aparente (SILVA; NAKATA, 2016).

Figura 16 – Finalização digital do rascunho – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/diageo-mestres-do-sabor> (adaptado)

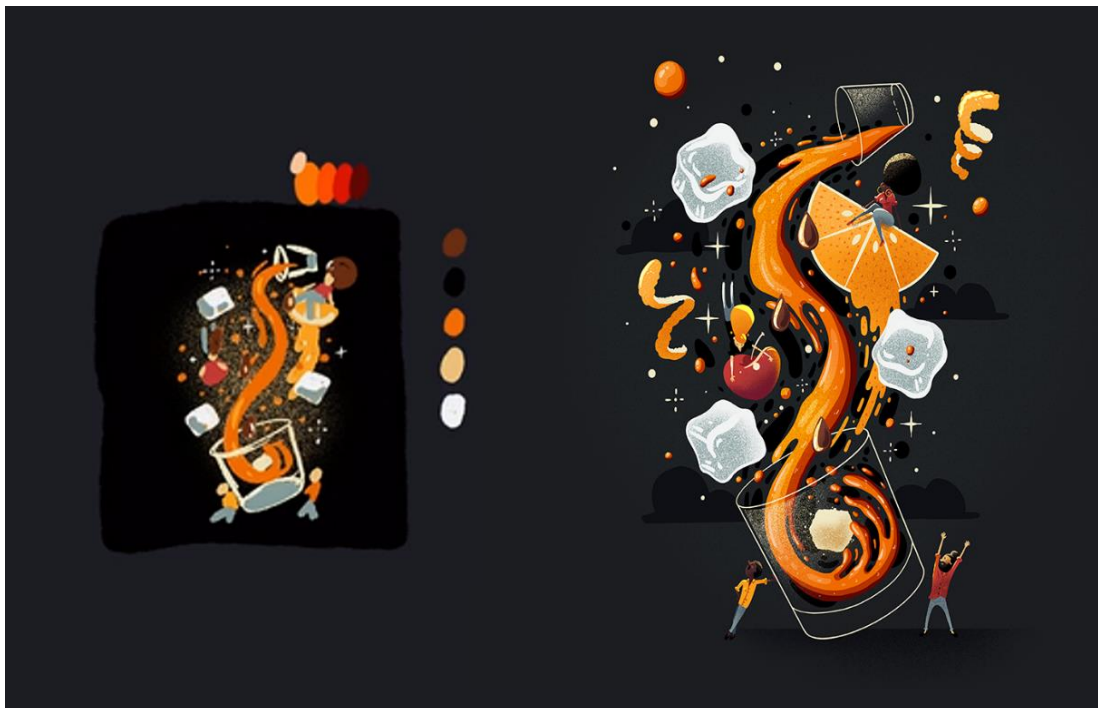
Na etapa da finalização, o tempo se torna um fator fundamental para definir o rumo da ilustração. Quando há um prazo confortável para a entrega do trabalho, Beuren transpõe o rascunho para um papel e faz todos os contornos da ilustração com caneta e tinta nanquim preta. Para ele, como já foi abordado, finalizar com tinta torna o processo mais prazeroso. “Se eu estiver com pouco prazo, essa parte do papel eu pulo. Eu vou direto do rascunho pro computador²⁵ e faço esses contornos no

²⁵ Sobre “computador”, entende-se os dois dispositivos que Victor Beuren mais usa. O primeiro é um *iPad Pro* que, com sua tela sensível ao toque, pode servir de suporte para o desenho com o uso de uma caneta especial e o programa Procreate. O segundo é um computador *desktop* com uma mesa

computador também”, explica Beuren, expondo os dois rumos possíveis que a finalização pode tomar.

Na última etapa, a colorização, a ilustração passa a ganhar preenchimento. Para isso, Beuren começa elaborando um rascunho de cor (Figura 17), uma técnica preparatória que consiste em esboçar uma versão miniaturizada da ilustração para compor as cores com pinceladas digitais grosseiras. O rascunho de cor possibilita uma visualização simplificada do que virá a ser a ilustração final, expressando minimamente o espaço ocupado pelos objetos representados, para que sejam realizados testes de diferentes paletas de cores. Como o rascunho se trata de uma versão simplificada e de escala bastante reduzida, os testes se tornam menos trabalhosos por não precisar preencher a cor dos elementos cuidadosamente. Essa simplificação torna possível que Beuren realize, em poucos minutos, diversos estudos de paleta de cor para, então, selecionar aquele que mais agrada ou dialoga com as necessidades do *briefing*.

Figura 17 – Colorização – Victor Beuren



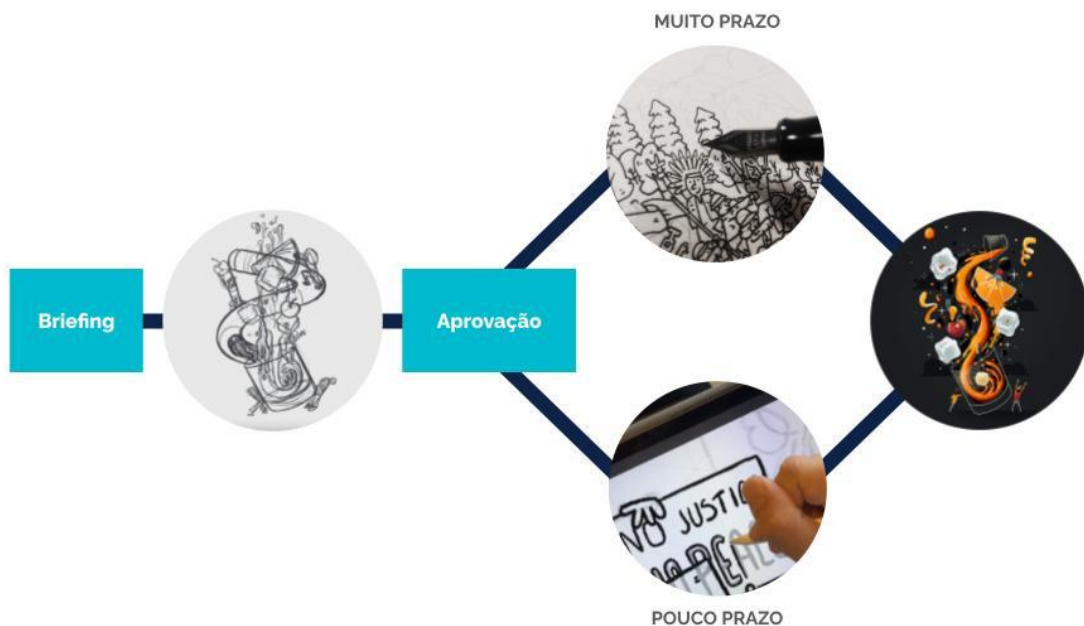
Fonte: <https://victorbeuren.com/diageo-mestres-do-sabor> (adaptado)

digitalizadora e caneta conectados, usando o *software* Adobe Photoshop. Esse periférico, que funciona como um *mouse*, é uma superfície sensível ao toque de uma caneta especial, usando a gestualidade do usuário como *input*.

“Primeiro defino a cor do fundo, que é a cor geral, que dá o sentido da ilustração. [...] E depois que tô com todas as cores blocadas, começo a aplicar a sombra”. [...] Depois de colocar as sombras, eu parto pra iluminação e, depois da iluminação, já é a parte de ajustes finos.

Assim termina o processo criativo de Victor Beuren (Figura 18), após a colorização, tendo percorrido todas as etapas apresentadas por ele durante a entrevista, descritas neste capítulo.

Figura 18 – Fluxograma detalhado do processo criativo de Victor Beuren



Fonte: elaborado pelo autor.

Considerando a riqueza do material fornecido pelo ilustrador, no intuito de não gerar um texto muito extenso para descrever seu processo criativo, julgou-se profícuo abordar alguns dos seus projetos em capítulo separado, mostrando na prática o resultado do seu trabalho. A segunda parte da entrevista, portanto, é apresentada a seguir.

7.2 O PROCESSO CRIATIVO DE VICTOR BEUREN NA PRÁTICA

Conforme já relatado na Metodologia, três ilustrações foram selecionadas para tratar na entrevista. A primeira, feita para o projeto Acredite, mostra uma ilustração

funcional, capaz de traduzir bem a mensagem a qual representa. A segunda, uma ilustração editorial que acompanhou uma matéria digital da revista Forbes, evidencia como o digital agiliza o processo criativo, dado o fato de que foi realizada em apenas 20 horas. A terceira, uma ilustração editorial para a revista Science et Vie, foi produzida com tinta acrílica em papel e levanta discussões sobre o papel de uma ilustração tradicional frente a um portfólio predominantemente digital como o de Beuren.

A ilustração realizada para o projeto Acredite é emblemática para mostrar como uma boa ideia iniciada no *brainstorm* foi levada até o final. O conceito para a ilustração surgiu já na fase inicial do trabalho, conforme o próprio ilustrador apontou na entrevista. Trata-se de um projeto independente de *design* gráfico financiado coletivamente para criar cartões postais com histórias de brasileiros que fazem a diferença no mundo. A peça criada (Figura 19) compõe uma série de três colaborações que Beuren fez para o projeto. Em um lado do cartão, é contada a história de Stephanie Mulcock, imigrante brasileira em Nova Iorque que sofreu muitas dificuldades para se adaptar culturalmente a um novo país e, hoje, como diretora da ONG Garra, ajuda mulheres imigrantes brasileiras a não passar pelos mesmos desgastes.

Figura 19 – Acredite Postais: Stephanie Mulcock – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/acredite-postais>

No outro lado, é veiculada a ilustração dessa história. A composição é cortada no centro de forma horizontal, dividindo o plano do chão e o plano das pernas. Beuren explica como desenvolveu a solução visual (Figura 20): “Eu pensei, podia ser no meio das pernas a luz, né. Sair a pessoa do meio das pernas estendendo a mão pra quem tá se sentindo pequeno ali no meio”. Trata-se também de um caso, de acordo com Ramos (2007), do repertório pessoal do artista fazendo emergir os elementos adequados da mensagem. Beuren, que já visitou a cidade, além de aplicar sua bagagem técnica, acrescentou sua vivência pessoal: “Quando você vai pra Nova Iorque, é um fluxo absurdo de gente e ninguém tá nem aí se você ficar parado. Te atropelam mesmo, andando. Quando eu fui pra lá com o meu filho, eu tinha que segurar ele o tempo todo na mão, se não levavam junto”. De fato, o resultado visual da imagem traduz adequadamente o projeto da ONG Garra e representa bem a situação de uma pessoa perdida em uma terra estrangeira, sentindo-se pequena no meio de uma multidão de pessoas que podem pisoteá-la a qualquer momento. As cores remetem à bandeira dos Estados Unidos, mas são carregadas de uma atmosfera azulada e fria. Entre as pernas abre-se uma janela com uma cor mais

calorosa, o amarelo da bandeira brasileira, de onde Stephanie estende a mão para socorrer a imigrante.

Figura 20 – Acredite Postais – Esboço e rascunho de cor



Fonte: acervo do artista.

A segunda ilustração levantada para a entrevista tem sua relevância por ter boa parte dela feita em mídia tradicional, condição que, como já foi abordado, exige muito mais prazo para a realização. O tempo, portanto, é um fator fundamental no processo criativo de Beuren, influenciando diretamente a forma como ele trabalha. Mais do que somente designar se a etapa de finalização será feita ou não em mídia tradicional, o tempo determina o quanto que Beuren pode explorar suas capacidades técnicas e criativas para criar peças mais singulares e experimentais. “Quanto mais prazo, mais eu posso experimentar. Se eu estou com prazo curto eu tenho que seguir fórmulas para garantir”, relata Beuren. A ilustração realizada para uma matéria da revista francesa *Science et Vie* (Figura 21) a respeito de plantas modificadas geneticamente para resistir a herbicidas, exemplifica o quanto um prazo confortável pode impulsionar o potencial criativo do artista:

Figura 21 – Science et Vie – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/science-et-vie-herbicide>

Para um ilustrador como Beuren, cuja rotina profissional é envolvida quase totalmente por imagens produzidas em um espaço digital, o trabalho realizado para a Science et Vie chama a atenção por suas pinceladas extremamente marcadas. Trata-se de um caso excepcional na sua rotina profissional: do *brainstorm* à colorização, cada elemento foi criado tradicionalmente para depois ser composto com outros em um editor gráfico (Figura 22). Beuren detalha a criação da sua ilustração híbrida: “A ilustração em si é toda tradicional, depois escaneada e montada digitalmente. O raio colorido do herbicida é uma imagem. Aquelas manchas cinzas que estão atrás são outra pintura. O boneco é feito inteiro como uma pintura também”. O único elemento da imagem feito digitalmente foi o contorno branco das vegetações coloridas, cujo intuito inicial era de obtê-lo tradicionalmente junto com os outros elementos. Como as linhas não obtiveram um resultado final satisfatório para Beuren, foi preciso refazê-las no mesmo *software* onde a montagem foi realizada.

Figura 22 – Science et Vie – Elementos separados, tinta acrílica em papel



Fonte: acervo do artista.

Uma das razões para a inserção da tecnologia digital no método de trabalho de Victor Beuren se dá pela fácil correção de erros e pelo conseqüente ganho de agilidade durante o processo. Inclusive, é um recurso que permite que ele possa atender mais clientes: “Uma coisa que o digital permite é que eu faça um projeto e

outros em paralelo também”, relata Beuren, que consegue aumentar sua e também o seu rendimento financeiro.

Se um tempo mais longo dá oportunidade para que Beuren faça experimentações com mídia tradicional, a escassez dele requer que o usuário tire proveito das coisas que só a tecnologia digital pode oferecer. Em um dia de semana, às nove horas e trinta minutos da manhã, o agente de Beuren nos Estados Unidos entrou em contato dizendo “Victor, chegou esse pedido da Forbes. O ilustrador anterior não deu conta, não chegou no resultado, então a gente tem um prazo super curto. Você consegue entregar pra amanhã?”.

Muito por conta da relevância em ter um trabalho para a Forbes (Figura 23) no portfólio, Beuren prontamente aceitou a demanda, sabendo que não dormiria naquela noite. Além disso, por conta da pandemia da Covid-19, suas tardes não são usadas para trabalho: “Eu só trabalho até meio dia. De tarde eu fico com os meus filhos, porque minha esposa dá aula na universidade, então eu só posso trabalhar de madrugada e até meio dia”.

Figura 23 – Forbes – Victor Beuren



Fonte: <https://victorbeuren.com/forbes-editorial>

Felizmente, o conceito da ilustração já veio definido pelo cliente, que desejava uma orquestra sinfônica cujos instrumentos propagavam códigos de programação em lugar de notas musicais. Esse fator encurtou a etapa de *brainstorm*, que dispensou a geração de ideias e precisou se deter somente em alternativas de composição da orquestra. Após o envio dos raves e a aprovação de um deles, Beuren partiu para a etapa de finalização direto no seu computador e permaneceu lá até terminar a ilustração. Com um total de 20 horas de prazo, ele demonstra os ganhos em velocidade que a mídia digital possibilitou: “No tradicional não teria como ter feito tudo isso, porque eu errei muito e tive muitas idas e vindas no meio do processo até chegar num resultado que ficou legal. [...] Eu provavelmente ia ter que começar tudo de novo no papel. Eu fiz e apaguei muitas vezes e só o digital permite isso. Eu errava personagem, errava cores. No digital você consegue. Desenhou o boneco, você consegue fazer um ajuste. Ficou vermelho demais, amarelo demais? Faz um ajustezinho rápido, você consegue trabalhar isso.”

É interessante perceber, a partir desse relato, como a experimentação pode vir por outra via quando se fala do meio digital. Como já foi abordado com o caso da finalização com tinta nanquim no processo criativo e do projeto da Science et Vie como um todo, o trabalho de Beuren ganha riqueza pelas experiências que ele conduz com os materiais tradicionais em um prazo confortável, fazendo com que nasçam ilustrações únicas dentro do seu portfólio. Por outro lado, o digital ajuda a tornar o processo menos consciente, no sentido de exonerar o artista de toda preocupação que ele teria ao criar no papel. Nas palavras de Beuren, “mesmo que você faça um braço muito louco no papel, existe todo um cálculo ali. No digital você pode fazer várias vezes até chegar do jeito que você quer. Tentou, não deu certo, volta. Eu acho que é um ganho. [...] Se você estiver no papel, você não vai tentar. Pode arruinar tudo. No digital não, você experimenta o tempo todo.” Trabalhando dessa forma, cada aspecto da ilustração passa por uma filtragem do artista, ou seja, todos os elementos são justamente aqueles que mais agradaram o artista.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Examinar a arte através da comunicação não só oferece um meio de se debruçar sobre um tema tão intangível, mas também oportuniza a compreensão das práticas artísticas que se baseiam exclusivamente nela – o caso da ilustração. Portanto, a arte, da obra mais contemplativa à mais utilitária, pode ser entendida como uma midiaticização de ideias, ao passo que o artista faz uso de toda sorte de meios disponíveis a sua época e a sua cultura para materializar sua mensagem. A ilustração, atividade que faz mão de técnicas e linguagens artísticas já existentes para comunicar ideias visualmente, absorveu as particularidades da arte digital e transformou profundamente o ofício nas esferas da produção e do mercado.

A pesquisa teve como objetivo compreender como Victor Beuren, um ilustrador em plena atividade atualmente, faz uso dos meios artísticos que estão ao seu alcance para produzir as obras que compõem o seu trabalho. O cruzamento entre o referencial teórico levantado e a análise do processo criativo de Beuren possibilitou entender as particularidades das mídias tradicional e digital para uma produção artística que entrelaça fatores como criatividade, técnica, otimização do tempo e satisfação do cliente. Entende-se que o objetivo geral da pesquisa foi alcançado, levantando reflexões sobre como o processo criativo de um ilustrador contemporâneo é dinamizado por diferentes mídias para responder às necessidades próprias do profissional e do mercado em que atua.

Compreendeu-se a relação da arte – entendida aqui como um processo midiático – com suas mídias ao longo da história até o seu encontro com a tecnologia digital. Em seguida, entendeu-se a arte digital como um resultado herdado de hábitos históricos de misturas midiáticas na arte, além de expor os efeitos que essa nova linguagem condicionou à imagem. Estudou-se, em seguida, a ilustração de forma conceitual e cronológica, culminando no tempo presente em que a arte digital está plenamente consolidada e seus atributos se inseriram no ofício do ilustrador. Por fim, retomou-se as noções de hibridização nas mídias e compreendeu-se as possibilidades que a linguagem digital traz ao processo criativo do ilustrador digital.

Muito embora a arte digital, que é manifestada e presente no circuito das artes, seja distante de uma atividade atrelada à funcionalidade e à comunicação como a ilustração, o referencial teórico desenvolvido em seu capítulo foi fundamental para

pontuar suas particularidades da sua linguagem, podendo-se analisar o que é extraído dela na ilustração.

Conceituar a ilustração, percorrer sua história e delimitar suas diferentes atuações foram ações que puderam lançar luz à estrutura mercadológica em que o profissional ilustrador está inserido. Ainda, justificaram a relevância histórica dessa atividade nos campos epistemológico, econômico e social.

No domínio da produção, a experiência que Victor Beuren possui com ambas as mídias tradicional e digital mostrou como cada uma delas pode contribuir a seu modo para um ilustrador que tem seu estilo baseado em imperfeições. É do meio tradicional que essas imperfeições se originam, a exemplo do uso de papel texturizado e das tremidas de mão com a caneta, elementos que ajudam a formar um estilo gráfico pessoal e dar um diferencial para o artista. Como foi abordado, esses e outros fatores técnicos podem facilmente ser neutralizados pela tecnologia digital, que é capaz de corrigir traços trêmulos e de reproduzir formas perfeitas. Entretanto, Beuren os mantém propositalmente para preservar sua identidade, fazendo questão de que suas falhas sejam reproduzidas em mídia digital também.

Na instância do processo criativo de Beuren, o tempo é o fator que dita a dinâmica entre as mídias. Descobriu-se grande relevância no uso do meio tradicional no processo de geração de ideias. Quando há tempo suficiente para a realização do projeto, o uso do papel e caneta ganha continuidade, fazendo parte da etapa de finalização. Embora benéfico para a experimentação do artista, o uso das ferramentas tradicionais demanda um planejamento constante de ações e dificulta a correção de erros, que torna o processo mais trabalhoso e demorado.

Na falta de tempo, a ilustração digital se torna a solução. Ela permite que Beuren possa cometer e reverter erros. A tecnologia digital é, portanto, imprescindível para ele agilizar os processos e não perder o serviço, e nem por isso ela deixa de oferecer experimentação da sua maneira. Com a liberdade de cometer erros, abre-se a oportunidade de realizar experimentos com diferentes alternativas durante o andamento da ilustração, sem receios de não conseguir reverter resultados indesejados. O que resulta disso é uma ilustração tão filtrada que cada um dos seus elementos seja aquele que mais agradou o ilustrador. Ainda, permite que ele possa conduzir diversos trabalhos ao mesmo tempo, aumentando a rentabilidade e favorecendo a sustentabilidade financeira do profissional.

No que diz respeito à prática profissional do autor do presente trabalho, que trabalha exclusivamente com o meio digital, os achados do estudo ajudaram a relembrar o tempo remoto em que ele ainda usava os materiais tradicionais. Muito em razão de agora estar atuando profissionalmente, ao contrário de antes, o ritmo acelerado das entregas e a digitalização cada vez maior do trabalho fizeram com que o papel e a tinta nanquim fossem abandonados. Entretanto, diante das testemunhas – de Guaraldo (2007) ao próprio Beuren – a respeito dos ganhos do uso combinado dos dois meios, foi crescendo um desejo de visitar as ferramentas tradicionais no seu tempo livre, fora do trabalho. Surgiu então esta necessidade, a curto ou médio prazo, de voltar aos recursos antigos e até mesmo mergulhar em técnicas inteiramente desconhecidas para ele, como a pintura, tudo em prol de uma renovação e aperfeiçoamento do seu trabalho digital.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua para o entendimento da dinâmica entre o tradicional e o digital na esfera da produção do ilustrador. Buscou-se, através dessa pesquisa, ajudar a preencher parte das lacunas existentes na pesquisa da ilustração, epistemologicamente fragilizada, sobretudo com a utilização tão recente da tecnologia digital dentro da atividade, em que a bibliografia está gradativamente avançando.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Joaquim Marçal Ferreira de. Do gráfico ao foto-gráfico: a presença da fotografia nos impressos. In: CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005, p. 60-95.

ARANTES, Priscila. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 3, p. 52-66. 2005. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202005000200004>. Acesso em: 26 abr. 2021.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2017.

BOCHIO, Alessandra; POLIDORO, Marina. Processos híbridos e a influência das tecnologias digitais nas práticas artísticas. **Porto Arte: Revista de Artes Visuais**. Porto Alegre, v. 24; n. 40, p. 1-14, jan/jun. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22456/2179-8001.88069>. Acesso em: 26 abr. 2021.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CUNHA LIMA, Edna Lúcia; FERREIRA, Márcia Christina. Santa Rosa: um Designer a serviço da Literatura. In: CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005, p. 197-232.

DALL'ALBA, Vivian Camila. **A ilustração no processo de comunicação publicitária**: a campanha Datelli Preview Verão 2011 na visão de seus produtores e consumidores. 2010. Trabalho de conclusão (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/27885>. Acesso em: 30 abr. 2021.

DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney (org.). **History of illustration**. Nova Iorque: Fairchild Books, 2019.

DOYLE, Susan. Illustration in early european printed matter, 1400-1660. In: DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney (org.). **History of illustration**. Nova Iorque: Fairchild Books, 2019, p. 17-36.

GASPARETTO, Débora Aita. **O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil**. Santa Maria: Ed. do Autor, 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GUARALDO, Laís. A construção da linguagem gráfica na criação de ilustrações jornalísticas. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4988>. Acesso em: 15 maio 2021.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico**: uma história concisa. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: SESI-SP, 2018.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MEGGS, Philip Baxter; PURVIS, Alston Willcox. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, Francisco Inácio Scaramelli Homem de. O processo do projeto. In: Associação dos Designers Gráficos no Brasil (org.). **O valor do design**: Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: ADG/SENAC, 2003, p. 91-105.

MUNHOZ, Gabriel Boaz. **Ilustrações e fotografias publicitárias**: uma discussão sobre a percepção do consumidor frente às imagens de mídia impressa. 2014. Trabalho de conclusão (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/103483>. Acesso em: 30 abr. 2021.

NAKATA, Milton Koji. Ilustração e recursos contemporâneos: Ganhos e perdas no seu processo de produção. In: SILVA, José Carlos Plácido da; PASCHOARELLI, Luís Carlos; BIGAL, Solange Maria *et al.* (org.) **Ensaio em design**: pesquisa e projetos. Bauru: Canal 6, 2013.

NETTO, Gabriel Gimmler. **Design gráfico e desenho no cenário tecnológico contemporâneo**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/24721>. Acesso em: 27 abr. 2021.

NOGUEIRA, José Carlos Brod. **Do físico ao digital**: mudanças no pensar e fazer a obra. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/6515>. Acesso em: 19 abr. 2021.

PARODE, Fabio Pezzi. Arte como processo midiático. In: PARODE, Fabio Pezzi; SALVATORI, Maristela; SILVA, Alexandre Rocha da (org.). **Imagem e tecnologias da representação**. Porto Alegre: Entremeios, 2011.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, Paula Viviane. **Artistas ilustradores: a editora Globo e a constituição de uma visualidade moderna pela ilustração.** 2007. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/12110>. Acesso em: 15 maio 2021.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. *In*: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (org.). **Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir.** São Paulo: Educ, 2008. p. 35-54.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Luiz Carlos Teixeira da; NAKATA, Milton Koji. Parâmetros para produção de ilustração: uma abordagem metodológica dos processos de criação. *In*: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. São Paulo: **Blucher Design Proceedings.** 2016. v. 2, n. 9, p. 1490-1499. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5151/despro-ped2016-0126>. Acesso em: 01 maio 2021.

TAVARES, Monica. **Os processos criativos com os meios eletrônicos.** 1995. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284281>. Acesso em: 15 maio 2021.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

ZEEGEN, Lawrence. **Complete digital illustration: A Master Class in Image-making.** Brighton: RotoVision, 2010.

APÊNDICE A – ENTREVISTA COM VICTOR BEUREN

VB: Victor Beuren

RA: Ricardo Amaral

FP: Flávia Pithan

FP: Pode nos contar sobre a sua trajetória profissional até chegar no ponto que está hoje?

VB: Eu me formei em Publicidade e Propaganda na Federal do Paraná em 2003, final de 2003. E trabalhei durante 14, 15 anos com direção de arte em agências de publicidade. Trabalhava em Curitiba, depois fui pra São Paulo. Fiquei três meses só em São Paulo, a cidade foi agitada demais pra mim. Lá era um ritmo muito alucinante. Hoje eu tô morando no interior de Santa Catarina porque eu busco essa qualidade de vida e ali já deu sinais de que eu não queria cidade grande. Aí de São Paulo voltei pra Curitiba e montei uma agência, e eu não desenhava até ali, só contratava ilustração, via muita ilustração, mas eu nunca desenhava. E aí quando eu voltei pra Curitiba e montei a agência, eu comecei a parte com negócios de publicidade e eu comecei a me frustrar um pouquinho. Eu via que nem sempre a qualidade do trabalho é o que influencia pra você conseguir ganhar uma conta, um cliente novo. Tem todo um *lobby*, todo um processo ali por trás, né. E pra compensar essa frustração, que a criatividade tinha ficado meio de lado, eu tava cuidando muito do administrativo, comecei aí sim a desenhar. E aí começava a desenhar nas horas vagas, só por *hobby*. Eu desenhava e postava, aí chegou um ponto que começaram a vir orçamentos, aí falei “Opa, legal! Pessoal tá curtindo”. Aí comecei a ilustrar pra revista Capricho, fiz algumas coisas pra Superinteressante lá atrás. Revista Capricho que já não existe mais, né. Mas era forte ali. Aí em 2012 meu filho nasceu e aí veio um bloqueio criativo pra mim. Como eu estava há 14 anos acompanhando ilustração, eu sabia o que era legal e o que o mercado gostava. Só que eu não conseguia chegar lá, porque como eu comecei a desenhar tarde, o meu nível técnico não acompanhou isso. Então eu não sabia anatomia, perspectiva, eu não conseguia. Daí eu bloqueei por dois anos. Fiquei parado, quase desisti. Só que, ao mesmo tempo, a parte criativa tava fraca na agência e a ilustração também. E isso começou a me dar muita ansiedade. Chegou num ponto que pensei, ou eu largo mão dessas referências que eu tenho... ou eu paro de me

comparar com outros artistas e de criar uma expectativa técnica, ou eu abandono isso, desisto de ilustração. Aí eu pensei, quer saber, vou abandonar, vou começar a desenhar do nada. Não vou me importar com o que os outros vão pensar. E aí eu comecei a desenhar mãos, por exemplo, que eu sempre tive dificuldade de desenhar mãos, aí comecei a desenhar dedos saindo daqui, dedos saindo dali, mãos com vinte dedos. E aquilo me deu uma liberdade muito legal, e eu comecei a desenhar com os meus erros nos desenhos. E aí começou a chamar atenção dos clientes. Eu saí do bloqueio, e aí comecei a desenvolver meu estilo de ilustração e consegui me diferenciar de outros ilustradores, totalmente longe de onde eu queria chegar. Eu achei outro caminho quando comecei a fazer isso, e aí começou a desenvolver mais. Daí, em 2015, me mudei pra São Bento do Sul, em Santa Catarina, aí comecei a trabalhar com ilustração. Até aí a ilustração era um *hobby*, um plano B, e aí quando me mudei pra cá, era um plano B ainda, mas com mais importância. Aí eu assumi a parte de publicidade de uma farmácia de manipulação. Como eu tinha experiência com vendas *online*, comecei a fazer as vendas online ali pra eles. Então falei “vou parar de ilustrar, tá dando certo o negócio aqui”. E quando eu falei isso, a farmácia começou a afundar, começou a dar tudo errado, uma sucessão de erros. E aí chegou num ponto que, quer saber, o plano B vai virar o plano A agora. Saí lá da farmácia e de repente eu tava ilustrador *freelancer*. Isso foi final de 2018. E comecei a prospectar, prospectar, prospectar... começou a dar muito certo. Já no segundo mês eu já tava com muito cliente rodando. Então eu já tava com clientes legais e pensei “bom, eu, que não sei desenhar direito, não domino perspectiva, não domino anatomia, tô conseguindo ganhar com ilustração e viver disso, vou então começar a ensinar essa galera que sabe desenhar. Foi aí que eu montei o curso Ilustra S/A, que o Ricardo conhece. Daí começou essa coisa, falei “cara, preciso começar a ajudar a galera a conseguir clientes, a mostrar como se comportar no mercado, ter postura profissional que gere parcerias. E surgiu o curso aí, e estamos onde eu tô hoje. Agora, no próximo passo eu tô começando a montar um estúdio, com meu nome ainda mas conseguindo trazer outras pessoas pra trabalhar comigo. Agora é outra fase. Comecei faz duas semanas essa ideia do estúdio, então é um novo momento.

RA: Como se estrutura o processo de uma ilustração sua?

VB: Quando chega o *briefing*, o pedido do cliente, o cliente vem falando assim: “ó, Victor, eu preciso comunicar um... por exemplo, “uma capa de um livro aqui que a história é de um anjo”, por exemplo. Aí, quando recebo esse pedido, a primeira coisa que eu penso são as ideias. Então pego o papel e lápis... não gosto de fazer essa parte digital, vou no tradicional. Vou pensando em várias ideias, faço desenhos muito rápidos, com várias ideias, uma atrás da outra. Eu tento mais ou menos, entre 15 e 30 minutos, ter o máximo de ideias possível, que é o *brainstorm* que a gente fala, né. Ter ideias sem me preocupar com qualidade, se aquela ideia é boa ou ruim. Boto o máximo possível no papel e depois desse tempo eu escolho as melhores. Escolho geralmente duas ou três e falo “legal, essa aqui dá pra apresentar pro cliente”. Aí pego a melhor delas e faço um desenho mais elaborado, que às vezes nessa hora que eu vou fazer essas ideias rápidas nem dá pra entender direito o que é. Às vezes até anoto no lado “isso aqui é uma asa de um anjo”, “aqui tá a auréola”, “aqui tá o anjinho”. Preciso anotar de tão rápido que é, pra eu não me preocupar mesmo. Legal, gostei dessa primeira ideia... vai ter um anjo que tá caindo da nuvem. Vou desenhar a ideia. Aí vou sim fazer uma nuvem legal e um anjo caindo. Aí eu pego essa ideia em preto e branco, feito só no lápis e papel, escaneio ou tiro uma foto e mando pro cliente. Aí ele fala assim: “legal, Victor, tá bacana”, ou então ele pode falar também “Victor, legal esse anjinho caindo do céu, mas a nuvem não ficou legal. Faz ela de outro jeito.” Alteração pode ter, daí eu faço a nuvem de outro jeito e mando pro cliente de novo. “Victor, legal, agora pode finalizar”. Aí qual é o meu processo, né, eu faço um pouco no tradicional e um pouco no digital. Se eu tiver mais tempo, o que eu vou fazer, vou pegar esse rascunho e coloco num papel. Eu geralmente uso um papel de aquarela, que eu gosto de usar porque ele dá uma textura mais suja. Se você fizer um traço com tinta num papel liso, a linha vai ficar bem perfeita. Se fizer num papel que tem uma textura, esse traço vai ficar bem irregular. Eu gosto assim, bem irregular. Aí eu faço, então, pego esse rascunho, boto nesse papel com textura, faço todos os contornos em preto, né. Aí pego e escaneio, depois que tá pronto o contorno, escaneio tudo e jogo pro computador. A partir desse momento é totalmente digital. Se eu tiver com pouco prazo, essa parte do papel eu pulo. Eu vou direto do rascunho pro computador e faço esses contornos no computador também. Eu uso um iPad hoje em dia, na maior parte do tempo, um iPad Pro. Aí depois que tá com os contornos feitos, eu faço um rascunho de cor. Faço só com cor, mas bem pequenininho, e defino a cor do fundo, cor do anjinho, cor das nuvens bem rapidinho, né, e falo “legal, gostei dessas cores”.

Aí começo a aplicar cor no anjinho, feito já com contorno certinho, né, a ilustração final. Aí vou colorindo tudo. Primeiro defino a cor do fundo, que eu gosto, que é a cor geral, que dá o sentido da ilustração. Cor no fundo, depois começo a pintar o anjo, a nuvem... e depois que tô com todas as cores bloqueadas, começo a aplicar a sombra. Sombra no cabelo do anjo, sombra na pele, sombra na nuvem, para destacar os elementos ali, né. Às vezes, se você quer destacar um elemento mais do que outro, você deixa aquele que você quer destacar mais claro que o outro elemento que quer esconder um pouquinho, por exemplo. Se tivesse um monte de nuvem e eu quisesse só uma nuvem atrás dele com destaque, as outras deixaria mais escuras ou com cores mais próximas da cor do fundo, e o anjo e aquela nuvem com cores mais claras. Só um exemplo. Depois de colocar as sombras, eu parto pra iluminação e, depois da iluminação, já é a parte de ajustes finos. Com isso tudo pronto, mando pro cliente para aprovar, ele dá o ok e eu sigo. Se tiver alterações eu faço... eu não coloco limite para alteração. Se o cliente está pedindo alteração é porque ele precisa do desenho de um jeito diferente, então eu faço até que ele fique satisfeito. Se precisar fazer 10 alterações, eu faço 10 alterações sem problemas, sabe. Alguns ilustradores colocam no máximo três alterações... mas e se com três alterações não ficou bom ainda? Daí eu vou fazendo até que ele fique satisfeito. Mas esse processo de mostrar todas as etapas... a ideia, o rascunho, o contorno, as cores... geralmente eu tenho muito pouca alteração. Quando vem alteração é lá no início, que é fácil de alterar. Depois que o cliente já acompanhou todo o processo, acaba sendo mais liso o processo, até o final.

FP: Quando tu faz direto pro digital, tem alguma coisa que tu identifica que acaba perdendo?

VB: Do jeito que eu faço, não. Por exemplo, tem gente que, quando vai fazer no digital, faz uma linha e usa uma ferramenta que deixa a curva mais suave. Se faz meio torto, o computador vai lá e corrige. Se fizer um S, né, meu S sai todo torto, mas se tu configurar o computador, o Photoshop, o Procreate, para que ele corrija o S, ele fica certinho. Eu não gosto de usar, eu gosto que se minha mão tremeu naquela parte, vai ficar daquele jeito. Porque a minha mão treme diferente da tua. Então por isso meu traço vai ficar diferente do seu, né. Então eu gosto de fazer todo o processo como se fosse no tradicional. Então eu não gosto de ficar pintando muito as coisas

automaticamente, eu gosto de pintar tudo para que a falha da mão esteja ali no digital mesmo.

FP: E por que então já não abandonar o tradicional pra sempre?

VB: É porque eu sou velho (ri). Acho que é por prazer mesmo, por sentir o cheiro da tinta. Só pra você ter uma ideia, teve uma vez que eu não dormi porque eu deitei na cama e ficava imaginando a tinta saindo do pincel e entrando no papel. Eu tive que levantar e encostar a cabeça no papel pra ver a tinta escorrendo. Minha esposa viu e perguntou “você tá maluco?”, daí eu disse “eu preciso fazer isso aqui!”. Mas assim, eu sempre busco diferenciar meu trabalho de outros artistas, então o que eu tenho feito agora, por exemplo, eu faço lá um personagem e eu faço alguns rabiscos com tinta acrílica ou tinta guache, escaneio e trago pro digital, fazendo essa mistura, sempre tentando experimentar e diferenciar o traço, então vou misturando um pouquinho. Mas daria pra fazer aquilo lá no digital também, daí é por gosto meu mesmo.

RA: Quais mercados de ilustração tu atende?

VB: Os que eu atuo forte é publicidade, didáticos, que são os dois primeiros, e depois o terceiro agora que é literatura. Literatura infantil, que eu faço né, mas menos. O principal mesmo é publicidade. Não, tem editorial também. São quatro: publicidade, editorial, didático e literatura infantil.

RA: Nesse editorial é pra revistas?

VB: Isso, quando eu falo editorial é revista e jornal, ilustro artigos sempre acompanhando um texto junto.

RA: E esse processo que tu descreveu sofre alguma alteração de acordo com o mercado que tu tá trabalhando?

VB: Com o mercado não, acho que é mais de acordo com o prazo. Quanto mais prazo, mais eu posso experimentar. Se eu estou com prazo curto eu tenho que seguir fórmulas para garantir. Eu sei chegar naquele resultado e sei o caminho para chegar

naquele resultado. Com um prazo mais curto, não dá para experimentar demais. Mas uma coisa que tem acontecido muito em publicidade é que estão valorizando a arte tradicional. Não digital, né. Eles gostam do *handmade*, do *craft*, que eles chamam. Eu já vi um ilustrador falando “eu fui escolhido pra esse trabalho porque eu faço à mão. Era um diferencial que a agência queria. Aí tira foto, filma um pouco do processo e ajuda a contar a história daquela imagem. No digital não tem tanta graça de contar história. Pras agências, pelo menos, eles gostam de ver você fazendo o trabalho manual.

RA: Então as tuas ilustrações são digitais, tradicionais ou tem uma mistura entre os dois durante o processo? Quais é papel e caneta e quais entra o digital?

VB: Hoje tá assim, hoje eu tô com acúmulo de trabalho, então o tradicional ficou bem de lado. Mas a ideia eu faço ainda no papel e a partir dali até o rascunho eu ando fazendo no digital já, né. E dependendo do trabalho eu insiro esses elementos, tipo as manchas de tinta, do tradicional pro digital. Eu gosto de porcentagens aleatórias, então vamos dizer que 98% do meu trabalho é digital.

RA: Tem alguma coisa que só o tradicional traz pra ti na parte das ideias? Por que tu não faz esse *brainstorm* no digital?

VB: Eu faço uma coisa no papel... mas assim, daria pra fazer no digital também. É por hábito, né. Eu pego uma A4, dobro ela três vezes, e isso me dá oito quadradinhos num lado e oito do outro. Aí eu preencho, não paro de ter ideia até preencher os 16 quadrados. De novo, questão de processo, né. Eu acho que quando você faz no papel, você gasta um pouco mais de tempo em cima do negócio e a cabeça acaba processando um pouco melhor também. Mas poderia, poderia ser feito totalmente no digital.

FP: E só no tradicional, praticamente mais nada?

VB: Só pra brincar. Profissionalmente, não.

RA: Na sua percepção, quais são os benefícios e as limitações de cada um desses dois? Tem alguma coisa que só o digital pode trazer ou alguma coisa que só o tradicional pode agregar pro teu trabalho?

VB: Eu acho que o digital tem a grande vantagem do Ctrl+Z. Fiz uma ilustração, faço todos os elementos separados, mando pro cliente, mas preciso alterar algo da manhã pra tarde. Se for no tradicional, você tem que fazer tudo de novo, não tem como. Fez um personagem, o braço ficou estranho e o cliente falou que tem que mudar o braço. Se for no tradicional, você vai ter que fazer tudo de novo. Ou fazer um recorte ali, vai ser mais difícil. No digital você já vai ter separado aquela parte do braço, aí é só desenhar de novo. Essa agilidade permite você conseguir atender mais clientes ao mesmo tempo também. E hoje em dia, mesmo a ilustração tradicional no final é digital. Você não envia o desenho no papel pro cliente usar. Você vai escanear, vai tratar, vai preparar a imagem pra ele, e no final das contas vai ser digital também. Só que pra chegar ali foi no tradicional. E uma coisa que só o tradicional faz são as imperfeições. Claro, como falei, o digital tá chegando nisso, mas ainda tem coisas que só o tradicional vai fazer. A mistura de tinta, o jeito que se comporta, é só o tradicional ainda. Mas daqui a pouquinho já vai passar também (ri). Por exemplo, na aquarela, tem *brushes* que já simulam até a inclinação do papel. O quanto que a água vai escorrer... como vai misturar a tinta, sabe. Tem umas coisas muito legais, na aquarela, principalmente. Acho que é a que estão estudando mais pra simular o analógico, é na aquarela. E tem resultados incríveis, assim, muito bacana. O Edilson Farias, um ilustrador de Curitiba, ele faz umas ilustrações que, se tu colocar lado a lado a dele, digital com uma tradicional, você não sabe dizer.

FP: Eu tinha um professor que nos dava aula de tipografia e ele fazia a gente fazer estudos com pincel, caneta nanquim, guache, conta-fios... tudo aquilo. E a gente ficava muito tempo em cima daquilo e aí ele chegava e dizia “bah, tem um pingo aqui” e a gente tentava raspar com gilete mas se ele fazia a gente fazer tudo de novo. Mas assim, hoje eu vejo que ter passado por aquilo, cognitivamente, faz com que a gente tenha um outro entendimento. Por exemplo, a tipografia. As ascendentes, descendentes, os ocos da letra, a transição grosso-fino. Hoje eu vejo que foi importante pro meu entendimento da coisa. Como que tu enxerga isso, sendo que a gente tá numa fase que, daqui a pouco vai ser só no digital mesmo. Tipo a aquarela,

que tu citaste. Como vai ser aprender aquarela só no digital, sem pegar a água, o pincel e tudo mais?

VB: Eu acho que se você for direto pro digital, você não vai conseguir chegar no mesmo resultado. Enquanto eu faço aquelas minhas ilustrações super detalhadas, eu tô fazendo umas pintadas também. Eu simulo guache. E eu só sei simular guache porque eu sei como é que o guache funciona. Quando eu faço uma ilustração de aquarela digital e perguntam “que pincel você usou?”, “que *brush* você usou?”, eu falo “é esse *brush* aqui”, e não vai ficar igual. Porque você não sabe simular as imperfeições. Tem que saber as imperfeições, porque fazer a parte perfeita é fácil. Tem que simular os erros também. Por exemplo, eu vou fazer uma ilustração de guache, eu faço do mesmo jeito que eu faço no papel. Primeiro os meios tons, depois os escuros, depois o claro, depois o super claro, o branco. O mesmo processo. Só que se você pega o mesmo *brush*, faz do jeito digital, não vai ficar do mesmo jeito. Não vai ficar próximo. Então assim, acho que exercitar o tradicional ajuda muito no diferencial entre outros artistas, cada vez mais. Eu acho que a situação é essa: caiu o tradicional, mas o contato prático com ele tá sendo mais requisitado.

RA: Acho que as perguntas gerais do teu processo acabaram. Agora eu queria começar a perguntar sobre alguns projetos que eu selecionei do teu portfólio pra perguntar sobre elas. Um deles é daquele postal que tu fez pro projeto Acredite. Que é a história daquela brasileira que ajuda imigrantes a aprender sobre os fatores culturais dos Estados Unidos. Pode explicar um pouco desse projeto e a história que tu quis passar com a ilustração?

VB: O projeto Acredite é conduzido pela Paula e a Glenda, que são duas diretoras de arte brasileiras que estão morando nos Estados Unidos. A ideia é sempre contar a história de brasileiros que estão fazendo acontecer, para mudar o mundo. São pequenas atitudes que mudam para muitas pessoas. Quando você vai pra Nova Iorque, é um fluxo absurdo de gente e ninguém tá nem aí se você ficar parado. Te atropelam mesmo, andando. Quando eu fui pra lá com o meu filho, eu tinha que segurar ele o tempo todo na mão, se não levavam junto. A primeira ideia foi pessoas andando, então pensei “legal, vou fazer uma pessoa perdida no meio disso”. E daí quando veio na cabeça daí eu fiz a imagem das pernas andando, fazendo um

triângulo, né. Eu pensei, podia ser no meio das pernas a luz, né. Sair a pessoa do meio das pernas estendendo a mão pra quem tá se sentindo pequeno ali no meio. Daí eu fiz o contraste de cores, tudo azul, vermelho branco e azul, se referindo aos Estados Unidos, e aí no meio daquele triângulo tem o amarelo do Brasil, uma brasileira estendendo a mão pra ajudar outra pessoa. Porque ela passou por isso quando ela foi pros Estados Unidos, ela sofreu por diferenças culturais e ela queria ajudar. Isso é uma coisa que veio no *briefing*, que ela estendesse a mão para as pessoas pra ajudar no meio daquele caos. Daí nas pernas eu coloquei os elementos da bandeira: estrelas, listras, tons de azul diferentes para criar mais caos. Essa foi toda digital, no iPad.

RA: Mas aquela coisa de fazer o *brainstorm* no papel se manteve? É algo de praxe para todas as suas ilustrações?

VB: Sim, sim. No papel. Dependendo do projeto a ideia vem pronta. Em publicidade, principalmente. Temos a ideia para a campanha e não tem essa parte no papel. Sempre que eu tenho que chegar num conceito eu faço a parte do papel. O [mercado] editorial às vezes sugere ideia também. A Superinteressante trabalha muito assim: aqui tem o conceito do cientista tal e aí a gente pensou nisso, nisso e nisso. Aí você só vai e executa visualmente.

RA: A próxima que eu queria perguntar é aquela do editorial da Forbes, que foi feita com um prazo super apertado. Ela veio com um briefing bem definido ou a ideia teve que partir de ti?

VB: Essa ilustração veio numa quinta-feira pra mim, às 9:30 da manhã através do meu agente dos Estados Unidos, que disse “Victor, chegou esse pedido da Forbes. O ilustrador anterior não deu conta, não chegou no resultado, então a gente tem um prazo super curto. Você consegue entregar pra amanhã?”. Aí eu falei que consigo. Pra Forbes, nem que eu não durma, eu vou entregar. Primeiro trabalho pra eles. O artigo era sobre computação, código de programação comunitária, de várias pessoas se juntarem e criarem um código mais forte. Então a ideia veio fechada, pensaram numa orquestra e em vez de sair notas musicais, vai sair código. Então já veio a ideia definida. Até pelo prazo, imagino. E aí eu lembro que era umas 10:30 da manhã e eu tava assim “bom, até às 14h eu mando pra eles as ideias de composição, aí eles me

dão o retorno até umas 17h e depois eu vou até amanhã, né. De repente, às 11h vieram “e aí Victor, como é que tá? Vamos ver alguma coisa logo?”. Caramba, passou meia hora, uma hora. E aí eu falei “Tá quase, só tô refinando aqui e já mando pra vocês!”. Eu não tinha nada ainda. Daí eu sentei lá e fiz vários sketchzinhos rápidos e mandei pra eles. Aí 1h e pouco da tarde me deram o ok. Só que é pandemia. Eu só trabalho até meio dia. De tarde eu fico com os meus filhos, porque minha esposa dá aula na universidade, então eu só posso trabalhar de madrugada e até meio dia. Então me deram o ok de tarde e pensei “bom, de noite eu faço”. Então fui dormir umas 21h, acordei 1h e fui. No digital direto, porque eu já tinha a ideia de como fazer. E eu lembro que eu fiquei até às 4h e travei. Não saía. Não tava ficando legal. E eu tinha que mandar de manhã, não era pro dia seguinte até o final do dia. Eles tinha que receber lá às 8h, e como a gente tava duas horas na frente eu tinha até às 10h pra mandar. E cara, 4h e pouco da manhã e não tava saindo. Daí eu saí do escritório, dei uma andada aqui em casa, respirei fundo e voltei. De repente, começou a sair e não parou mais, fui de umas 4:30, 5h até às 9h e pouco. Lembro que estava quase finalizando e chegou o agente “e aí Victor, como que tá?”, daí eu falei “tá quase”, e ali tava quase mesmo. Mandei pra eles, “legal Victor, tá lindo”, e às 11h já tava no site da Forbes. Foram 20h de prazo total. No tradicional não teria como ter feito tudo isso, porque eu errei muito e tive muitas idas e vindas no meio do processo até chegar num resultado que ficou legal.

RA: Pois é, justamente por essas 20 horas que eu te perguntei sobre a Forbes. Foi com o digital que tu pôde obter essa agilidade então?

VB: Total. Naquela hora que eu travei, às 4h da manhã, eu provavelmente ia ter que começar tudo de novo no papel. Eu fiz e apaguei muitas vezes e só o digital permite isso. Eu errava personagem, errava cores. O que me travava mais eram as cores. Imagina se misturar tinta, tenta, mistura tinta, tenta... não ia dar. No digital você consegue. Desenhou o boneco, você consegue fazer um ajuste. Ficou vermelho demais, amarelo demais? Faz um ajustezinho rápido, você consegue trabalhar isso. Acho que eles nem iam passar, eles têm noção que o tradicional demora e se soubessem que eu trabalho com tradicional eu nem ia receber esse trabalho.

FP: É interessante como o digital dá mais possibilidade pro erro. Essa liberdade de errar e voltar torna o processo menos consciente? Porque eu sei que se ficar ruim eu posso voltar atrás, enquanto no tradicional é obrigatório acertar.

VB: Eu acho que a ilustração fica mais estilizada com isso. No digital você não tem medo de errar. Mesmo que você faça um braço muito louco no papel, existe todo um cálculo ali. No digital você pode fazer várias vezes até chegar do jeito que você quer. Tentou, não deu certo, volta. Eu acho que é um ganho. A experimentação no meio do processo fica um pouco maior. Se ficou ruim, volta. Se eu vou experimentar no final da ilustração, “ah, essa parte aqui eu posso tentar”... se você estiver no papel, você não vai tentar. Pode arruinar tudo. No digital não, você experimenta o tempo todo.

RA: Outra ilustração que eu acho muito interessante é pra aquela revista Science et Vie, que tem um personagem jateando herbicida. Ela tem uma cara bem diferente do teu portfólio em geral, porque ela tem muito cara de tradicional. E quando abri eu vi na descrição que ela foi feita em tinta acrílica em papel. Como que foi feita ele? Teve algo que tu precisou fazer no digital, tipo algum tratamento ou alguma correção fatal?

VB: Essa daí tá nos 2% de tradicional que eu faço (ri). A ilustração em si é toda tradicional, depois escaneada e montada digitalmente. O raio colorido do herbicida é uma imagem. Aquelas manchas cinzas que estão atrás são outra pintura. O boneco é feito inteiro como uma pintura também. Eu juntei tudo. As flores que tã dentro do herbicida, essas são digitais. O traço branco é feito no digital. Na verdade, eu fiz também no papel só que não ficou bom. Aí eu corrigi no digital e juntei tudo. Uma coisa que eu fiz também é que eu trabalhei um pouquinho no contraste, mas foi mínimo. Eu consegui chegar no jeito que eu estava imaginando no papel. Mas se tivesse ficado ruim... eu já fiz uma ilustração que eu fiz azul no papel e depois ela ficou rosa. Aquele azul não combinou. Esse tratamento no digital permite isso.

RA: Como que entra uma ilustração nesse estilo? É uma exigência do cliente, uma necessidade do briefing, uma proposição tua?

VB: Não, foi uma loucura minha. O editorial dá essa liberdade artística, na maioria das vezes. Principalmente no mercado internacional, eles deixam você experimentar. O

editorial brasileiro já pede mais ou menos do jeito que quer. Lá fora eles deixam experimentar. É uma revista francesa e eles têm uma cultura artística muito forte nas ilustrações deles. Então fui pra esse lado, experimentei e ficou legal. Mas teve prazo também, se eu tentasse e não desse certo, eu ia refazer tudo no digital.

RA: Agora pra finalizar, tem o projeto pra Diageo, detentora de várias outras marcas de bebida e que tu fez uma ilustração pra cada uma. Esse projeto, ao contrário dos outros que eu falei, é um pacote, um conjunto de ilustração para diversas marcas. Como chegou o briefing dessas imagens? Já veio pré concebido pela F.biz, a agência?

VB: Na verdade, o meu contato veio pelo Twitter. Tem uma blogueira, Jusão, ela é blogueira no Instagram e ela foi nossa funcionária na agência. Ela fazia nossa *social media* na agência lá em Curitiba. E daí ela tava trabalhando no Twitter e tem o Twitter do Arthouse, uma agência especializada em conectar artistas com marcas. Ela falou “Victor, vi um trabalho teu aqui”. Ela viu um trabalho meu mas não sabia que era meu. Aí ela foi ver “Ah, é do Victor! Referência boa”, daí me convidou por isso. Daí eles tinham feito uma parceria com a Diageo e com o Mestres do Sabor, que é aquele programa da Globo, de receitas se não me engano. Então no intervalo do programa entrava um *take* da Diageo que eles iam ensinar um drinque. Cada semana era uma bebida diferente, teve Johnnie Walker, teve Smirnoff, depois veio Bailey’s, Tanqueray também. Então eles falavam assim, “o drinque dessa semana é a gin tônica”, por exemplo. Daí eles me davam os ingredientes e me passavam mais ou menos as cores da marca, os elementos que a marca costumava trabalhar. Então as ilustrações tinham que conversar entre elas, mas ao mesmo tempo ser bem diferentes. Um fio que guia elas, mas elas tinham que ter a cara de cada marca. Porque o consumidor não sabe o que é Diageo, ele sabe o que é Johnnie Walker, o que é Smirnoff, conhecem a marca final. Então tinha que ter essa ligação com a marca. Aí a ideia, como representar isso, eu podia pensar.

RA: A entrega dessas imagens foi semanalmente então?

VB: Semanalmente. Acho que foram dez, se não me engano. Foi um projeto bem puxado, mas foi bem legal o resultado.

RA: Então foi feito um *brainstorm* pra cada uma delas?

VB: Isso, mandava três ideias mais ou menos pra cada uma. Então quando tava uma no ar, eles já tavam recebendo os rascunhos da próxima. Daí eles me davam o ok dois dias depois e eu tinha uns três, quatro dias pra finalizar ela. Finalizar e já tá fazendo a próxima também.

RA: Então é um caso de que o digital te ajudou a dar conta de um volume grande de trabalho?

VB: Total. Mas daria pra fazer no tradicional até. Uma coisa que o digital permite é que eu faça um projeto e outros em paralelo também. Acho que se eu tivesse só no tradicional, eu teria que fazer só ele. Eu teria que ter dedicação exclusiva a ele porque o tempo ia ser maior pra produzir tudo.

ANEXO A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

A U T O R I Z A Ç Ã O

Eu, Victor Beuren, abaixo assinado, autorizo Ricardo Bonatto do Amaral, estudante de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a utilizar as informações por mim prestadas, para a elaboração de seu Trabalho de Conclusão de Curso, que tem como título “ILUSTRAÇÃO DIGITAL: sistematização do processo criativo a partir do trabalho de Victor Beuren” e está sendo orientado pela Profa. Dra. Flávia Ataíde Pithan.

Porto Alegre, 23 de março de 2021.

Assinatura do entrevistado