

DESENHO DIGITAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

EMANUEL ANTUNES DOS SANTOS¹; RICARDO PERUFO MELLO²

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

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

1. INTRODUÇÃO

O Curso de Desenho Digital, ação principal do projeto de extensão intitulado “Estudos e Experimentações do Desenho e Pintura Digitais nas Artes Visuais”, sob coordenação do professor Ricardo Perufo Mello, é ofertado continuamente desde o segundo semestre de 2018 por discentes de graduações da UFPel, envolvidos com o fazer do desenho em plataformas digitais. Foi planejado como um curso presencial com o objetivo de explorar diversas técnicas e processos criativos que se pode fazer com ferramentas digitais (software e tablete digitalizadora).

No mês de março do atual ano de 2020, em pleno início de semestre, todas as atividades presenciais na universidade foram abruptamente interrompidas por uma pandemia de coronavírus. Já tínhamos então prevista a oferta de uma turma e, para não cancelarmos as atividades, optamos por traduzir as aulas anteriormente presenciais para vídeos disponibilizados na plataforma online Youtube. Nessa adaptação, decidimos que qualquer pessoa poderia participar acompanhando os vídeos, sem necessidade de inscrição, e, então, nos enviar digitalmente seus trabalhos desenvolvidos no curso. Assim, definimos como critério para certificação a participação em pelo menos 75% das atividades propostas.

2. METODOLOGIA

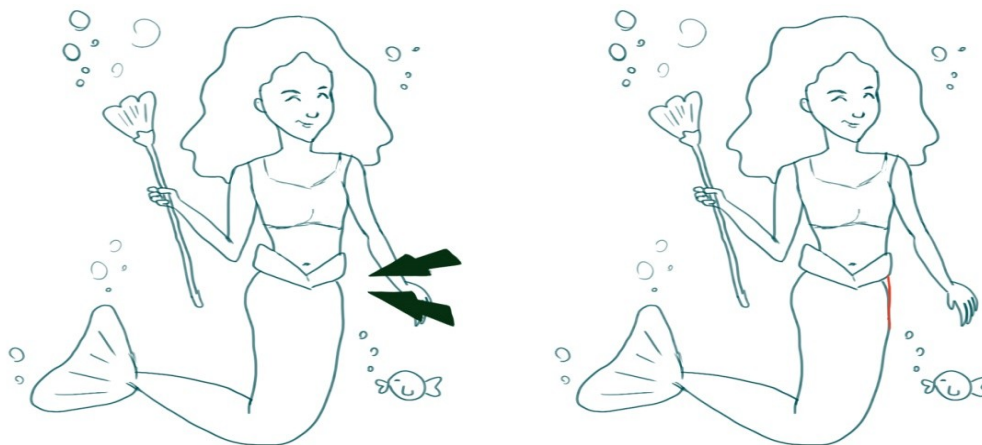
Em termos de ferramentas de trabalho, o software usado para a construção do desenho digital nas vídeo aulas é o *Adobe Photoshop*. Os participantes podem usar qualquer outro software de sua preferência, que torne possível elaborar e manipular o desenho no computador, contanto que o seu trabalho seja feito de acordo com a proposta apresentada em cada vídeo aula.

Nesse sentido, o cronograma de conteúdos foi definido para compreender **8 vídeo aulas** (conforme segue na lista abaixo, juntamente com o link para o canal), seguidas, cada uma delas, de um vídeo em que analiso e comento os trabalhos feitos pelos participantes. A participação no curso ainda está em aberto para quem tiver interesse – inclusive com possibilidade de certificação –, pois os vídeos já publicados estão disponíveis no canal do Youtube e, no momento da escrita desse texto, o curso está na sua segunda aula.

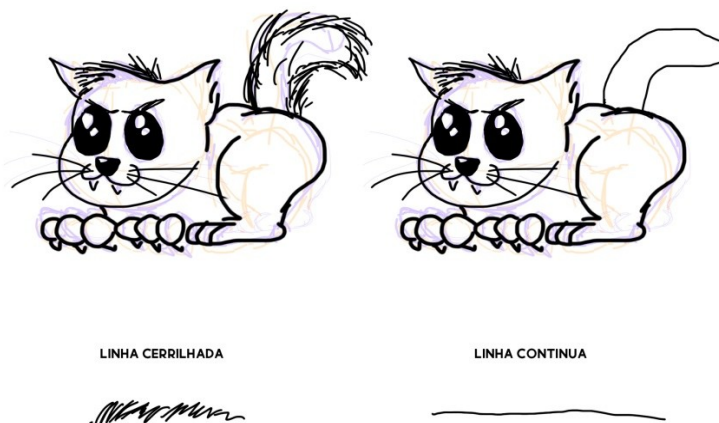
https://www.youtube.com/channel/UCB845pvYx4dMALhEMU9_rcA

1. Introdução ao Desenho Digital;
2. Do boneco de linhas ao boneco de formas;
3. Do desenho tradicional para o digital;
4. A criação a partir de referências;
5. Escalas de cinza definindo volumes luz e sombra;
6. Simplificação da forma – Cartoon;
7. Estilo livre de criação;
8. Projetos gráficos com desenho digital;

Nos vídeos de análise dos trabalhos dos participantes faço sugestões, dou dicas e falo um pouco sobre técnicas do desenho e alguns fundamentos de linguagem visual. Alguns dos aspectos que também analiso são escolhas gráficas usadas ou a espontaneidade do desenho. Além de algumas observações técnicas – como no desenho abaixo, da primeira aula, feito pela participante Cassia Mari-gliano:



Nesse caso, as linhas que compõem a cauda da sereia poderiam ser ajustadas para ficarem melhor encaixadas com o resto do corpo. Nessas análises comento também sobre a expressividade das linhas, do quanto elas podem evocar ideias e significados assim como as palavras. Ou, conforme afirma a autora Martine Joly, procurar pensar a construção da imagem “como uma mensagem visual composta de diferentes tipos de signos (...), considerá-la como uma linguagem e, portanto, como um instrumento de expressão e comunicação” (2015, p. 61). O processo de feitura do desenho abaixo, da primeira aula, elaborado pelo participante Diego Bötetür, exemplifica isto:



Cada uma das duas linhas tem a sua própria carga expressiva. Enquanto a linha serrilhada sugere pelos espetados no rabo do animal, a linha contínua dá a impressão de que o rabo está depilado. Além disso, também podemos verificar ali, em linhas esmaecidas, as camadas anteriores de feitura do desenho, que serviram de esboço até se chegar ao traço final.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Curiosamente, tivemos um número maior de participantes na oferta remota do curso do que nas ofertas dos semestres e anos anteriores. Além de, até esse

momento, observarmos uma maior permanência da quantidade de participantes ao longo das aulas (com uma evasão menor do que aquela que tivemos nas turmas presenciais). Os motivos para esse maior envolvimento ainda nos escapam, mas talvez as plataformas digitais possam facilitar a acessibilidade de muitos, que, de outra maneira, não conseguiriam acompanhar e desenvolver os conteúdos e propostas do curso presencialmente.

Tal é o caso de participantes de outras cidades, como Fernando Siqueira, de Porto Alegre, que além do seu envolvimento com o curso também nos prestou um breve depoimento sobre o processo de trabalho do desenho digital estudado no curso. Esse relato foi feito sobre a proposta da segunda vídeo aula, em que pedi que um desenho fosse construído a partir de uma referência visual prévia. Fernando desenvolveu isto da seguinte forma, no desenho abaixo, da segunda aula:



Eu primeiro pesquiso sobre o desenho em si, no desenho da aula dois é a Samus de *Metroid* um personagem de jogos clássicos da empresa de games *Nintendo*, então eu vou atrás de referência, postura e cores essas coisas bem básicas pra ter um acervo sobre o personagem.

A partir daí eu começo a esboçar vários desenhos, ângulos diferentes, perspectivas diferentes, sempre levando em consideração também o meu nível de desenho, de até onde eu consigo fazer pra não parecer estranho.

Tudo isso no papel aliás. Que é onde eu domino melhor.

Depois do esboço pronto eu simplesmente fotografo e começo esboçar novamente, só que agora dentro do software.

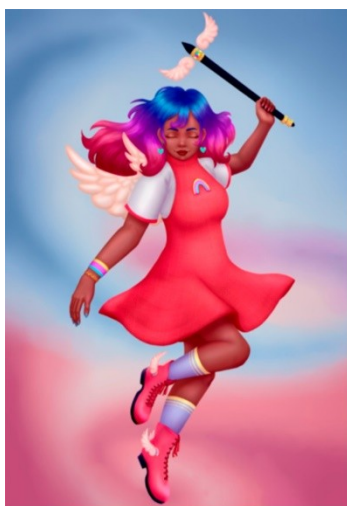
Eu uso o *Clip Studio* que é um software pra isso bem mais simples de se mexer, então eu "reesboço" o desenho, arrumando possíveis erros de perspectiva, dimensões e afins, acrescentando qualquer outra ideia que surgiu durante o processo até ai.

Dentro do *Clip Studio* eu então começo a traçar por cima do esboço os traços definitivos, em uma segunda camada eu trato das cores base de cada elemento, na camada seguinte traço luz, em outra sombra e por fim em uma última camada detalhes mais pequenos, tipo reflexos, degradês mais "ousados" digamos assim, essa ultima camada é onde eu "finalizo" toda essa parte. Efeitos do tipográfico como neons, reflexo de água e essas coisas.

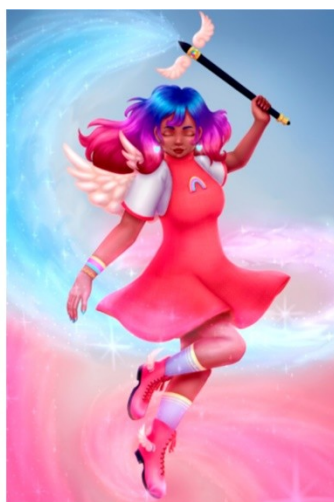
Eu acabo por finalizar no *Photoshop* que é onde eu domino mais (...) Realçando neons, as luzes sombras, ajustando cores se necessários. Então eu assino e fecho o arquivo pra web ou impressão¹.

¹ SIQUEIRA, Fernando. **Depoimento do processo de trabalho na segunda proposta do Curso de Desenho Digital de 2020.** Depoimento concedido a Emanuel Antunes dos Santos

4. CONCLUSÕES



Refinamento de sombra e luzes



Efeitos e detalhes



Arte Final

Conforme apresentado a partir do exemplo de trabalho na página anterior e acima (um processo de desenho da segunda aula, feito pela participante Marina Couto), o desenho digital abre possibilidades para ser editado e manipulado de formas múltiplas e particulares em relação ao desenho tradicional. Contudo, esses fazeres não são excludentes, pois em alguns processos de edição, como o apresentado pelo participante Fernando Siqueira, há a mescla de técnicas do desenho tradicional com as técnicas do desenho digital.

Essas elaborações entre fazeres “provoca um diálogo entre eles, produzindo metamorfoses que criam imagens híbridas (...) um caminho que vai de uma materialidade mais substancial e estática para outra menos substancial e fluida” (SOGABE, 2002, p. 125). Nesses sentidos, procuro demonstrar como fazer um trabalho de pós-produção no desenho digital, tal como o da imagem acima. Uma espécie de arte-final, um acabamento do desenho, onde se pode manipular o brilho da imagem ou a saturação de cores, por exemplo.

Além de um espaço de aprendizado e troca de processos criativos, temos o objetivo de fomentar o interesse dos participantes a encontrarem uma fonte de renda a partir de seus trabalhos em desenho, demonstrando que não é impossível ser desenhista como profissão nos tempos atuais. Acredito que com organização e persistência é possível alcançar o objetivo de se trabalhar como um profissional da área.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa: Edições 70, 2015.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- SOGABE, Milton. “Uma viagem da imagem pelo espaço”. In: LEÃO, Lucia. (Org.). **InterLab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Editora Iluminuras - FAPESP, 2002.
- SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.