

CULT
DE CULTURA

POP!

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

CADERNO DE RESUMOS



ILUSTRADORES NA REDE: MEDIAÇÕES ENTRE O ARTISTA E A CIBERCULTURA

Leonardo Rodrigues dos Santos¹⁰⁶

Ilustração e Ilustradores

“Nada existe realmente a que se possa dar o nome de Arte. Existem somente artistas”
(Gombrich, 2012, p. 15)

A definição precisa de ilustração e a sua diferenciação do desenho e do design são tópicos veementemente discutidos em cursos de Artes e Design. Uma das definições do Dicionário Priberam da língua Portuguesa para ilustração é: parte artística de um texto; gravura, desenho. Ainda na definição do mesmo dicionário “ilustrador” é um desenhador. Para Palo (2012): “A tarefa do artista ilustrador é saber como combinar as leis da ação para produzir um universo de sentidos de ressonância sensível, líquida e fluente”(Palo, 2012, p.192). Tanto nas definições encontradas no dicionário quanto apresentada por Palo têm-se a noção de que a ilustração é um mecanismo de comunicação; através dela transmitem-se ideias, podendo atuar individualmente ou em conjunto com um texto por exemplo.

Por muito tempo a ilustração desempenhou o papel que a fotografia exerce hoje em campos como o fotojornalismo e a fotografia documental. A chegada da fotografia, segundo o ilustrador Steven Guarnaccia¹⁰⁷, permitiu com que a ilustração se libertasse do compromisso com o realismo e pudesse explorar outras possibilidades artísticas, como a arte simbólica e a linguagem conceitual. Esse movimento também permitiu com que muitos ilustradores assumissem a direção de seus trabalhos como autores, não tendo de estar sempre atrelados às diretrizes de um editor por exemplo.

Atualmente existem diversas segmentações possíveis para atuação de um profissional como ilustrador, podendo assim atuar com ilustração editorial, ilustração científica, quadrinhos, estamperia, ilustração de produtos, retratista, ilustrador de *storyboard*, *concept design*, *character design*, designer de cenários, ilustrador para *games*, ilustrador de moda, ilustrador infantil, entre muitos outros. Guarnaccia também aponta sobre a capacidade da ilustração em agregar materiais e técnicas variadas conforme a criatividade e necessidade de quem está ilustrando, sendo muito difícil pensar em técnicas e materiais que não possam ser incorporadas ao trabalho do ilustrador.

Cultura Participativa e consumo de arte no ciberespaço

¹⁰⁶ Pós-graduando em Mídia, Informação e Cultura pelo CELACC – ECA, Universidade de São Paulo

E-mail: rodriguesleo@usp.br

¹⁰⁷ Video “The Art of Illustration | Off Book | PBS Digital Studios”, disponível em https://www.youtube.com/watch?time_continue=32&v=ZPQ-8Kty8X4. Acesso realizado em 23 ago. 2020



A internet, aponta Veronezzi (2010), já nasceu pós moderna. Assim como no desenvolvimento do ciberespaço, foi a comunidade de usuários os principais agentes para o crescimento do cenário de ilustração na rede. Artistas de diferentes frentes de atuação compartilham diariamente dicas de materiais em blogs, videoaulas sobre softwares no *Youtube*, pacotes de ferramentas no *DeviantArt*, softwares livres no *Google Drive*, transmissão de processos criativos pela *Twitch*, entre tantos outros conteúdos em demais redes.

A velha ordem de distribuição vertical comum à outros meios de comunicação dá espaço à lógica de circulação de conteúdo na internet. Artistas e consumidores são ambos sujeitos produtores de conteúdos que são disponibilizados online. O caráter socializante e integrador do ciberespaço (Lévy) fica claro dentro do universo da ilustração pelas redes sociais usadas tanto por diferentes membros da área.

No Facebook, grupos como *Bate Papo Ilustrado*, *Desafio 2Minds* e *Ilustradores Brasil* recebem diariamente centenas de postagens dos membros, postando referências, tirando dúvidas e compartilhando os próprios trabalhos, em busca de feedbacks de outros membros do grupo. O *DesenhoAFRO!* reúne artistas negros para o fortalecimento da comunidade e da representatividade negra na ilustração. A própria formação dessas comunidades é potencializada pela rede: profissionais com mais de 10 anos de mercado e aspirantes ainda na no ensino médio integram o mesmo espaço virtual e com a mesma capacidade de interação mútua, estejam ou não no mesmo fuso horário. Para Anderson:

Hoje, milhões de pessoas comuns têm as ferramentas e os modelos para se tornarem produtores amadores. Algumas também terão talento e visão. Como os meios de produção se difundiram com tamanha amplitude, entre tantas pessoas, os talentosos e visionários, ainda que representem uma pequena fração do total, já são uma força a ser levada em conta (ANDERSON, 2006, p 62).

Reputação, consumo e valor da arte no digital

Além de habilidades diretamente relacionadas à atividade artística em si - como aprimoramento de traço, domínio técnico e criação de um estilo autoral, uma boa reputação como artista é mostra-se cada vez mais imprescindível. Segundo Anderson “(...) a reputação pode ser convertida em outras coisas de valor: trabalho, estabilidade, público e ofertas lucrativas de todos os tipos.” (Anderson, 2006, p. 71).

A construção de uma reputação como artista no ambiente virtual é uma das principais metas perseguidos por ilustradores. Observa-se que essa construção da reputação como artista é particular à cada um, mas notam-se alguns elementos comuns à muitos ilustradores, indo além de questões artísticas como: temas abordados nas ilustrações, relacionamento com outros artistas, relacionamento com seguidores, redes sociais que utiliza, frequência de postagens, participação em eventos presenciais e/ou online, uso de recursos específicos de cada rede social, entre outros.

Lipovetsky (2012) reflete sobre o que ele chama de relação turística com a arte, demonstrada por muitos indivíduos pós modernos. Nessa relação a experiência com objetos e



espaços de arte deixa de ser a vivência do momento para tornar-se um simples divertimento, sem maiores apreciações. Essa cultura dos chamados hiperconsumidores também reflete numa descontextualização arbitrária, na qual à objetos variados são empregados o sentido de arte - como ocorre com objetos antigos de cultos religiosos de um povo por exemplo, que são constantemente expostos em museus com o status de obras de arte.

Considerando o contexto da produção artística no ambiente virtual, essa relação turística com a ilustração, a fotografia e demais expressões visuais fica evidente nas redes sociais, sobretudo no Instagram. Um universo de constante abundância reflete em uma nova desvalorização desses elementos, já que não carregam mais uma aura de inacessibilidade (Shirky, 2010, p. 48).

Jon Cockley¹⁰⁸, cofundador da agência britânica Handsome Frank escreveu o texto “*We need to talk about Instagram: Illustration Agency Handsome Frank on algorithm anxiety*” (Precisamos falar sobre o Instagram: Agência de Ilustração Handsome Frank e a ansiedade algorítmica, em tradução livre), no qual descreve como ele vê diariamente grandes ilustradores se sentindo ansiosos e deprimidos sobre os próprios desenhos por não terem um alcance ideal no Instagram, e como isso vêm acontecendo de modo geral com artistas e outros profissionais da indústria criativa ao redor do mundo.

Considerações finais

Como demais artistas, os ilustradores conseguem criar, refletir e intervir no mundo em que vivemos. O intercâmbio com a cibercultura potencializa as chances, os alcances e os sabres, mas também os sentimentos de competição e de inadequação entre profissionais - também refletindo antigas dinâmicas vividas em sociedade.

Tal qual demais atividades ligadas as artes e entretenimento, o ofício do ilustrador é muitas vezes visto como lazer. Não são raras as histórias de profissionais que não receberam pagamento pelo trabalho ou que ouvem constantemente sobre os valores cobrados serem “altos demais para um desenho”. Segundo o artista Ronaldo Barata no texto “*Money for Nothing*”¹⁰⁹, grande parte dos profissionais de ilustração no Brasil atuam como *freelancers* - profissionais sem vínculo empregatício, contratados por serviço - e precisam considerar diversos fatores no momento de cobrar por um trabalho, desde o grau de complexidade e materiais utilizados até mídia de vinculação e a licença criativa da peça produzida.

O universo da ilustração e de seus profissionais é extremamente rico e complexo, mas ainda muito carente em diversos âmbitos. O principal objetivo deste trabalho é de refletir, como ilustrador e pesquisador, sobre como o universo da ilustração envolve tantos aspectos fora da prancheta do artista. É importante que esse tipo de produção seja cada vez maior, pois

¹⁰⁸ Texto “First Hand — We need to talk about Instagram: Illustration agency Handsome Frank on algorithm anxiety”. Disponível em <https://lectureinprogress.com/journal/handsome-frank-instagram> Acesso realizado em 27 ago. 2020

¹⁰⁹ Texto “Money for Nothing”, publicado na Revista da Quanta nº 09, 2019. Disponível em <http://materiais.quantaacademia.com/revista> Acesso realizado em 22 ago. 2020.



mais do que desenhar, ilustradores possuem a capacidade de recodificar o mundo através de suas artes.

Palavras-chave: Ilustradores; Ilustração; Cibercultura; Redes Sociais; Cultura Participativa

Referências:

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Elsevier: São Paulo, 2006.

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. LTC, Rio de Janeiro; 2012

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Editora 34: São Paulo, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Estetização do Mundo - Viver na Era do Capitalismo Artista**. Companhia das Letras: São Paulo. 2013.

PALO, Maria José. A Ilustração na produção literária infantil: interdependência palavra e imagem. In **Revista FronteiraZ**, São Paulo, n. 9, dezembro de 2012. p. 188-200.

SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação**. Zahar: Rio de Janeiro, 2010.

VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na Internet - Abordagens e Perspectivas**. Asterisco: Porto Alegre, 2010.