

ILUSTRAÇÃO DIGITAL NAS MÍDIAS SOCIAIS:

arte e trabalho

João Victor Andrade¹

Carina Adriele Duarte de Melo²

RESUMO

Este trabalho pretende discorrer sobre a ilustração digital enquanto arte nas mídias sociais e analisar a evolução de ilustradores independentes e sua autopromoção em meio às redes sociais, tendo em vista que a busca por reconhecimento e espaço profissional é pouco discutida. Portanto, estão entre os objetivos desta pesquisa a breve apresentação da trajetória da ilustração digital e seus impactos na cultura contemporânea. A pesquisa é exploratória e se ancora nos estudos da Semiótica e da Arte e tem, como principais referenciais teóricos, estudos de Lucia Santaella e Walter Benjamin. Os resultados apontam que as novas tendências tecnológicas têm impactos diretos nos trabalhos dos ilustradores independentes, desde a produção artística até a promoção de seus trabalhos.

Palavras-chave: Arte. Ilustração Digital. Mídia Digital. Redes Sociais.

ABSTRACT

This work intends to discuss digital illustration as an art in social media and to analyze the evolution of independent illustrators and their self-promotion in the midst of social networks, given that the search for recognition and professional space is little discussed. Therefore, among the objectives of this research are the brief presentation of the trajectory of digital illustration and its impacts on contemporary culture. The research is exploratory and is anchored in the studies of Semiotics and Art and has, as main theoretical references, works by Lucia Santaella and Walter

¹Acadêmico de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, joao.andrade3@alunos.unis.edu.br

² Professora Orientadora, Dra. Carina Adriele Duarte de Melo, carina.melo@professor.unis.edu.br

Benjamin. The results show that new technological trends have direct impacts on the work of independent illustrators, from artistic production to the promotion of their work.

Keyword: Art. Digital Illustration. Digital media. Social networks.

1 INTRODUÇÃO

O objetivo desta pesquisa é apresentar a ilustração digital enquanto arte nas mídias sociais e abordar a evolução do ilustrador independente e sua autopromoção em meio às redes sociais, bem como sua interação nos ambientes virtuais. Em meio a uma era de reprodutibilidade e de fácil acessibilidade, às artes sofrem impacto diretamente com os avanços tecnológicos. A discussão sobre este tema se faz necessária, devido aos desafios que profissionais do ramo da ilustração enfrentam. Além disso, também será relevante discutir a desconstrução acerca de uma visão superficial da ilustração, que muitas vezes é vista como dom ou entretenimento, mas nunca como profissão séria. Portanto, traremos para a discussão exemplos de ilustradores independentes e métodos de financiamento, tais exemplos possibilitarão reflexões acerca de certos preconceitos em relação à arte.

Por meio da pesquisa exploratória, será realizada uma análise sobre os temas propostos a fim de trazer maior exemplificação e compreensão. Serão apresentados conceitos para contextualizar todo o entendimento por trás do surgimento das artes digitais, o debate pelo seu significado e resultado na evolução midiática e produtiva.

Inicialmente, no tópico *A ilustração digital enquanto arte nas mídias sociais*, serão definidos os principais conceitos desta pesquisa por meio de uma breve trajetória da arte na história da humanidade e em toda sua relação com o avanço tecnológico.

Seguidamente, no tópico *A ilustração nas mídias sociais*, serão definidos os principais mecanismos virtuais que se conectam com os ilustradores. As principais redes sociais e métodos profissionais que englobam, especificamente, a décima primeira arte, a arte digital. Com exemplos relacionados ao avanço tecnológico e o impacto direto nos ilustradores.

Posteriormente, no tópico *Métodos independentes para ilustradores digitais*, serão apontados alguns meios que favorecem a independência de ilustradores que trabalham

diretamente com a arte digital e presença online. Revelando principalmente os profissionais que utilizam mecanismos de financiamento coletivo e apadrinhamento para realizarem projetos.

Estudar as obras artísticas, sobretudo na área de Comunicação Social, amplia o repertório e a bagagem cultural de cada indivíduo, o estudo também evidencia como o *fazer artístico* pode, inclusive, ser uma forma de trabalho. Ressalta-se ainda a relevância desta pesquisa para futuros estudos e contribuições para o assunto que está sempre em mudança.

2 A ILUSTRAÇÃO DIGITAL ENQUANTO ARTE NAS MÍDIAS SOCIAIS

2.1 Um pouco de história da arte

Em uma primeira análise, historicamente a arte está ligada à prosperidade da civilização e no processo evolutivo da sociedade, essa trajetória cultural possibilitou inúmeras percepções e expressões ao longo da história do mundo. Tendo início nas pinturas rupestres, as primeiras manifestações artísticas impulsionaram o desenvolvimento de técnicas e concepções novas aos homens e mulheres. Com o aparecimento de vários campos de domínio como: agricultura, arquitetura, trabalho e aspectos culturais, o surgimento da escrita durante a era da Antiguidade potencializou a criação de crenças e da representação mitológica e espiritual, principalmente na Grécia, Roma e Egito. Com maior foco na religiosidade, a Arte Medieval teve seu foco no cristianismo, sendo considerada a religião oficial que proporcionou o engrandecimento da arquitetura. Ao colocar os valores antropocentristas e o homem no centro do universo, a arte da Idade Moderna refletiu no desenvolvimento de manifestações mais profundas, com maior profundidade e criou rupturas nas tradições, grande exemplo desse período é a *Mona Lisa* (1503) de Leonardo da Vinci.

A Revolução Francesa foi marco inicial da Idade Contemporânea e os movimentos artísticos surgiram com grandes obras que destacavam a imaginação, o individualismo e os sentimentos. As vanguardas deram lugar a arte mais fora do comum, uma linha de criação mais libertina, um viés experimental, sem regras. A origem da Arte Moderna inicia-se no século XX, a inovação conceitual configura sua maior manifestação, tanto em pinturas, esculturas ou na arquitetura. Logo após, a Arte Contemporânea surgiu com performances, maior englobamento no digital, evoluindo esporadicamente junto da tecnologia.

A professora e pesquisadora de Estudos Semióticos, Lucia Santaella (2003, p.152) delimita que desde o Renascimento até o século XIX a maioria das artes eram produzidas artesanalmente, sempre feitas à mão. Enquanto Walter Benjamin (1936, p.54) da Escola de Frankfurt conceitua que “a obra de arte sempre foi reproduzível e possível de imitar”. Em pleno século XXI, ainda existem as artes tradicionais, que demandam técnicas práticas e materiais físicos, mas a maior demanda acompanha a evolução mercadológica no meio sociocultural de cada indivíduo. Por outro lado, tudo aquilo que integra uma parte histórica, um valor cultural ou simbólico é considerado erudito, de maior valor técnico. Podendo se enquadrar em uma tendência *cult*, replicar o passado pode ser considerado algo de muito valor e de difícil capacidade.

Atualmente, a arte digital é acessível a quase todo mundo, e se torna atemporal. Podendo ser preservada pelo poder da internet e replicada com facilidade. Conseqüentemente, a sociedade teve maior acesso à arte, sendo algo antigamente considerado da elite, o acesso das massas é algo defendido por Benjamin (1936) como benéfico, e esse maior contato favorece uma maior bagagem cultural e se torna um meio favorável para alterar os mecanismos sociais. Com a expansão e maior interação com a arte, no próximo tópico será necessário definir alguns termos e diferenciar titulações que são confundidas.

2.2 Ilustração x desenho

Para começar, definir a diferença entre estas duas palavras e seus significados são necessários para a compreensão desta pesquisa, tendo em vista que são consideradas sinônimos, poucos sabem que em um âmbito artístico possuem significados diferentes, principalmente em relação ao seu resultado. Tendo origem do latim “*illustris*”, a palavra ilustração foi conceito base na época do Iluminismo, onde a busca da razão e da ciência contribuía para o movimento intelectual na Europa nos séculos XVII e XVIII. Agora, a palavra desenho tem como base o latim “*designare*” que significa marcar, traçar algo. Uma ilustração tem um viés de criação, algo significativo e com todo um pensamento envolvido em seu processo. Enquanto o desenho é algo mais técnico, é algo mais prático, de treinamento, algo mais pré-definido. Em vista disso, esse não conhecimento sobre tal diferença, é passado erroneamente de pessoa para pessoa, tornando-se algo cultural. Além disso, tendências e técnicas que se adaptam da tradução de outros países podem auxiliar nessa fixação de terminologia errada.

A arte, em todos os tempos, seja portadora de valores presumivelmente universais, tão universais quanto difíceis de discernir, a arte tem um aspecto material que não pode ser desprezado [...] depende de suportes, dispositivos e recursos. Ora, esses meios, através dos quais a arte é produzida, exposta, distribuída e difundida, são históricos. (SANTAELLA, 2003, p. 151).

Com base em tal citação, discute-se o atual meio em que a arte está inserida, define-se como Arte Tecnológica, a inserção e criação de obras em torno da globalização de conteúdos e utilização de ferramentas midiáticas que compõem toda a cibercultura contemporânea.

Em contexto profissional, os ilustradores utilizam de várias técnicas para aplicar a suas criações com maior profundidade e vida. A multiversidade de cada indivíduo impacta sua obra e técnica. De acordo com o artista Wesley D'amico (2019) “a arte está na alma do artista e não nas cores das tintas”, assim como Benjamin (1936, p. 59) acredita que a “aura” de uma obra a lhe faz única, sendo uma trama peculiar de espaço e tempo e que sua reprodução lhe faça sem valor. E estar inserido em uma era digital, caracteriza novas técnicas e tendências, possibilita maior bagagem cultural em aspecto global. Será delimitada a arte que será discutida nesta pesquisa, sendo uma das mais recentes e atrelada ao avanço tecnológico, a décima arte precisa de uma maior compreensão.

2.3 11ª arte

O nascimento da décima primeira arte, a Arte Digital, está entrelaçado com a popularização dos computadores e acesso à internet. Sendo uma das manifestações artísticas que se adapta gradativamente ao meio tecnológico, além do cinema e da música, a arte digital consegue reproduzir em sua maioria todos os outros tipos de técnicas artísticas, Benjamin (1936) acredita que a reprodutibilidade técnica desvaloriza a aura de uma arte, porém, no meio digital tal reprodução potencializa a praticidade e acessibilidade para as grandes massas. Tratando-se de uma arte considerada nova, a Arte Digital engloba: as ilustrações digitais, animações, gifs, vídeos de mapeamento, fotografias e edições gráficas. Todas compõem para o aumento do legado deixado pela globalização e desenvolvimento tecnológico, e o fator marcante desta arte é sua praticidade de acesso e facilidade em ser reproduzida.

O autor e editor Jens Muller (2018, tradução nossa) afirma que a transição para a era digital aumentou significativamente a importância da comunicação visual, favorecendo para o mundo dos negócios, ciência, cultura e política.

Um tipo de arte que se destaca na décima primeira arte é a *concept art* (arte conceitual), muito utilizada por filmes e jogos, a Disney foi pioneira em sua criação. Podendo esboçar ideias, dar vida a personagens e dar dimensão a mundos através da ilustração, a proximidade que uma história conta, gera conexão com determinados grupos sociais e cria identificação, fazendo com que uma ilustração possa ter um significado tão memorável quanto um filme ou fotografia real. E o avanço imagético na comunicação visual favoreceu o fortalecimento de ilustrações digitais. Marcando gerações com personagens fictícios como a Disney faz em seus filmes, ou no mundo dos games onde a experiência se torna ainda mais imersiva, pois você se torna de fato o personagem e trabalha em sua jornada.

Figura 01: Concept Art do Filme Luca



Fonte: Daniela Strijleva - The Concept Art Blog - Luca - Disney³

Na indústria dos jogos, a *concept art* é o recurso precursor para qualquer início de projeto, os ilustradores que trabalham neste setor de entretenimento são os idealizadores de grandes sucessos e dão vida a personagens e histórias que se tornam memoráveis ou criam conexão com os consumidores deste tipo de conteúdo. E muito das vezes não são nem conhecidos pelo trabalho que fazem, a desenvolvedora norte americana de jogos eletrônicos *Naughty Dog* é muito famosa e presente na indústria, com grandes produções como *The Last Of*

³ Disponível em: <https://www.theconceptartblog.com/2021/06/27/artes-de-daniela-strijleva-para-luca-do-disney-pixar/>

Us e a franquia *Uncharted*, eles maximizam a experiência dos jogadores e produzem em conjunto com os *concept artists* (Artistas Conceituais) livros ilustrados pelos mesmos para divulgar os trabalhos destes profissionais em relação a seus jogos de mais sucesso. Entende-se que inúmeras profissões se conectam de alguma forma, seja direta ou indiretamente com a arte, sendo na sua idealização ou até mesmo na realização.

Pode-se afirmar que o poder da imagem na era da comunicação digital é tão poderoso quanto os grandes discursos. A fixação em relação a uma ilustração é mais memorável, de maior conexão. Com o surgimento desse maior espaço e conhecimento artísticos, a integração cultural com a décima arte se fez algo inerente, seja consciente ou inconscientemente parte do dia a dia de um indivíduo. No próximo tópico aborda-se a conexão criada entre o ilustrador e as mídias sociais, em uma relação de usuário e objeto, e suas consequências e vantagens na formação sociocultural e educacional.

2.4 Mídias sociais e ciberarte

A aplicação da tecnologia como recurso de produção para as atuais artes favorece maior integração sociocultural entre os povos. Com a criação das redes sociais e do espaço virtual, a presença *online* tornou-se algo intrinsecamente parte do dia a dia de cada pessoa. A migração do material físico para o ciberespaço facilitou a praticidade técnica, hoje, inúmeros ilustradores e artistas podem criar suas obras baseando-se em uma mescla de conceitos e conhecimentos diferentes. Não necessitam de materiais físicos para criar arte, buscam fontes de épocas distintas, mesclando elementos e métodos desenvolvidos através da história e criando novas tendências e movimentos. De acordo com Laurel “as comunidades virtuais são as novas e vibrantes aldeias de atividades dentro das culturas mais amplas do computador” (1990 apud SANTAELLA 2003, p.122), destaca-se o aumento da presença digital, como algo eufórico e integrativo de cada pessoa.

Em um contexto relacionado à criação e à própria arte, a migração do desenho técnico para a ilustração digital se fez direta e crescente em vista de novas tecnologias e maior acesso para tais materiais. Santaella (2003, p.152) diz que desde o Renascimento até o séc. XIX, a maioria das artes eram produzidas artesanalmente, sempre feitas à mão. Agora, a produção artística se remete ao meio cibernético e, deve-se ressaltar ainda, o papel educativo e

sociocultural que uma ilustração possui, além do fator visual, engloba a bagagem cultural que uma pessoa tem visto que a interpretação de qualquer arte é pessoal.

Destacam-se ainda as grandes marcas que utilizam personas, criam personagens para se conectarem com seus clientes, vídeos educativos que são representados por animações, filmes que educam por meio da empatia e identificação através da diversidade. A representatividade que as ilustrações transmitem entremeiam o ilustrador e o grupo que o mesmo se encontra, além do fator educacional, a arte favorece movimentos e potencializa ideologias. Posteriormente, será necessária a discussão entre essa transição do manual para o digital, a transformação da arte tradicional e material para a arte digital e tecnológica.

3 A ILUSTRAÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS

3.1 A percepção da ilustração digital e ilustradores nas mídias sociais

No Brasil, é evidente que a luta por reconhecimento e valorização em relação aos trabalhos de um ilustrador é uma batalha contínua, principalmente em relação a artistas locais ou iniciantes, pois, a maioria das oportunidades são concentradas a artistas já consagrados ou ilustradores best-sellers. Aponta-se também o fator cultural, em que profissões relacionadas à criação e artes são vistas como algo que não se encaixa na remuneração como qualquer outra profissão. Para o escritor e ilustrador Roger Mello (2017), a vida do ilustrador no Brasil é dura, pois mesmo com ótimos artistas, têm-se poucos investimentos e estímulos em relação à arte. Além disso, Roger considera que no Brasil a ilustração tenha uma percepção de algo sofisticado, que influencia em como a percepção das imagens em território brasileiro seja interpretada.

Dessa forma, para compreender o papel da ilustração no atual domínio da internet, pode-se iniciar destacando em como contar histórias e a imaginação expandiu as barreiras da arte, servindo de anseio para dias melhores, representando desejos e ideias. Com o mundo passando por momentos traumáticos, o surgimento de movimentos através da arte para aliviar o anseio por dias melhores e sonhos possíveis se fez possível, como o Dadaísmo na Primeira Guerra Mundial, o Pop Art após a Segunda Guerra Mundial, e a Arte Digital com o avanço pós Revolução Industrial. As formas de trabalho se interligam com esta trajetória, o surgimento de novas áreas,

novos meios e mecanismos levam até o surgimento dos ilustradores digitais. O foco material dos ilustradores atuais resume-se em grande maioria ao acervo digital, a exposição midiática.

Nietzsche (1844-1900) diz que “a arte existe para que a realidade não nos destrua”, afirmação que destaca a arte e a tecnologia em uma mescla de escape e realização. Esse maior anseio e envolvimento nas mídias virtuais e redes sociais, são reflexos de desejos e sonhos que por algum modo podem ser alcançados ou mais próximos disso, serem visualizados. No seguinte tópico será abordado a importância do papel dos ilustradores freelancers na internet, as redes sociais mais utilizadas, tendências e consequências da exposição midiática.

3.2 O papel importante dos ilustradores freelancers

Atualmente, a presença digital e promoção online nas redes sociais é tão forte quanto, ter um *website*. A liberdade favorecida pela internet, criou ações e posicionamentos profissionais que beneficiam e auxiliam na isenção de regras para delimitar métodos ou impor comandos na forma de agir em relação aos serviços e postagens na mídia social. Para o ilustrador *freelancer* Matt Griffin (2018) a promoção para o “conhecimento de marca” que um ilustrador faz em um meio virtual é parte necessária para maior repositório e trabalhos.

Em contrapartida, essa globalização exacerbada gera preconceitos e suposições errôneas em relação a considerar a ilustração como profissão. Em uma era onde o acesso a algo específico pode ser feito em questão de segundos, pagar por arte se tornou algo não tão bem visto por alguns indivíduos. Um ilustrador muitas vezes, se trabalhar apenas na área de criação, pode ser desvalorizado por não ter uma profissão mais atrativa. Esse tabu em relação à profissão atrelada às artes deve-se a esse preconceito de taxar a ilustração a algo artesanal, um dom segmentado.

De fato, inúmeros artistas se destacam com suas obras e projetos, se tornam ícones e referência para estudos e aprendizados. Esse “espírito de liberdade” que a internet favorece para profissionais na área de criação impulsiona um mercado competitivo e crescente, pois cada avanço tecnológico afeta diretamente o usuário atrás de uma tela. A realidade virtual que está incisivamente em alta e constante evolução apresenta novidades antes nunca nem imagináveis, onde criar mundos paralelos, como por exemplo o metaverso, tornou-se uma coisa inerente do cotidiano de algumas pessoas.

A comunidade artística, onde os ilustradores se encontram, em sua maioria é muito unida e acessível, pois possibilita a conexão com pessoas de vários lugares do mundo que se identificam com algum aspecto de sua arte, ou no interesse mútuo do consumo desse nicho específico. As redes sociais alavancaram essa conexão e potencializaram o impacto na divulgação de tais trabalhos online.

O Instagram e o Facebook tornaram-se mecanismos sociais para interação direta com o público “ideal” para qualquer desenvolvimento de ilustração. Principalmente entre os freelancers, a necessidade do outro é o que movimenta tal trabalho. Uma pesquisa realizada pelo ilustrador John Shelley (2017), identificou através de outros ilustradores qual plataforma é mais utilizada e popular para o meio de divulgação de trabalhos. No total, de 61 ilustradores, a resposta para a pesquisa identificou o Instagram 77,05% como a melhor plataforma para a exposição profissional. Também sendo a rede social que possibilita maior interação com curtidas e comentários, seu layout mais dinâmico e atraente foi evidenciado por 40% dos entrevistados.

Para o autor Austin Kleon (2017), mostrar seu trabalho online tem que ser algo equilibrado, que crie um elo para ser notado, mas não pode se tornar um “*spam humano*”. Como um caminho de troca, o artista necessita fornecer algo que alguém queira, para poder gerar interesse e possivelmente interação. A internet é a ferramenta mais barata em relação à propaganda para a divulgação de um ilustrador, se bem feita, resultados gratificantes serão de fácil acesso. Pelo lado negativo esse maior acesso a alta variedade de consumo, usuários perdem interesse ou substituem rapidamente desejos, com um simples clique do mouse, trocando de aba no navegador e descobrindo novos interesses.

A generalização no meio virtual é algo muito enraizado nas atitudes de alguns grupos. Pagar por arte sempre será uma pauta a se debater. Quanto vale uma arte? É uma pergunta que não há resposta estipulada ou mensurável definida, pois suas variações serão sempre constantes. Volta-se a falar, na bagagem cultural e multiversidade técnica, todos fatores que entremeiam uma possível resposta para quanto vale uma arte. Tais questionamentos se ligam com a disponibilidade de fácil acesso a uma enorme gama, de escala global, na resolução de desejos ou interesses que se enquadram hoje em dia através de encomendas.

Para maior entendimento em relação a serviços de ilustradores, pode-se evidenciar o mais comum dentre os ilustradores iniciantes e locais, que seriam as comissões. São pedidos pagos para realizar alguma ilustração planejada por clientes, que o artista é submetido a executar todo o

projeto. Vale ressaltar que como são muito comuns para os iniciantes, essa relação entre clientes diretamente também cria um relacionamento meio complicado, tendo em vista que alterações ou encomendas podem dar muito trabalho para chegarem no resultado proposto ou idealizado por quem lhe comissiona.

A ilustração é esse ato de produzir algo não real e, em se tratando de criar algo que foi idealizado por outra pessoa, é plausível que para um resultado final, deve-se dar mais trabalho do que criar algo pessoal e libertino. Todavia, o campo das comissões é altamente rentável, no Brasil, conseguir trabalhar com comissões para o exterior, facilita um rápido retorno financeiro, tendo em vista que a aparelhagem e materiais para os ilustradores digitais são caros e de difícil acesso.

Pontua-se que comprar arte original direto com o ilustrador favorece maior imersão do mesmo no aspecto de divulgação, oferece maior qualidade tendo em vista que o produto ou serviço é feito sob encomenda. Em contrapartida, os trabalhos de comissões podem ser desfavorecidos no ambiente virtual, tendo em vista que a produção de arte em massa, que seriam as réplicas e reproduções de produtos originais despertam maior facilidade em serem disponibilizadas de graça na internet.

Como exemplo, temos a pintura da Mona Lisa, exposta no Museu do Louvre, na França, é a peça original, considera-se o conceito de Benjamin (1936, p. 59) em que a “aura” de uma obra é quando ela não possui reprodução. Algo que não se aplica hoje a essas obras de valores históricos e de técnicas artesanais, tendo em vista que a sua exibição já gera a reproduzibilidade, através de fotos, selfies ou mais específico à recriação de tais obras através de sátiras ou remodelação, como criar uma Mona Lisa moderna, de óculos, tatuada e de cabelo curto.

O avanço tecnológico possibilitou um "armazém infinito", procurar algo especificamente detalhado de maneira íntima se tornou possível. Benjamin (1936) detalhou que o acesso das massas à arte seria fator crucial para modificar o valor da aura da arte, desvalorizando-a com a maior exposição possível. Esse contato direto com a arte como algo individual se tornou algo que antigamente era considerado elitizado e muito delimitado a pessoas específicas. Possibilitando também o surgimento do plágio e do furto online, inúmeros ilustradores passam por roubo de suas artes, sem credibilidade ou pagamento por isso, independentemente de serem ilustradores muito famosos aos iniciantes.

O roubo de arte online é algo temido por qualquer criador de conteúdo artístico, às vezes, tentando evitar ou prevenir ações desse tipo, a marca d'água carimba a propriedade daquela obra, porém estraga a imagem em si. Mas não bastante, clicar com o botão direito ou capturar a imagem da tela, ainda possibilita o furto. Ações como essas desmotivam a presença online ou divulgação de inúmeros ilustradores, que já iniciam uma trajetória online à base do medo ou apreensão.

Exemplificando, Qing Han, uma ilustradora digital que ganhou notoriedade com seus trabalhos, principalmente nas plataformas do Instagram e Deviantart⁴, faleceu em 2020 em decorrência de um câncer de coração. E após isso, em 2021, seu legado artístico foi roubado para a venda em um site de NFTs (*non fungible token* = são símbolos não copiáveis e replicáveis), o Twinci, onde a pessoa responsável por esse ato vendia uma de suas artes mais famosas, *Bird Cage* que havia sido postada um mês antes de seu falecimento, e a imagem retratava a fragilidade da luta com sua doença, pois um pássaro era retratado como o coração, e estava preso dentro das costelas da personagem.

Figura 02: Bird Cage



Fonte: Qing Han Twitter⁵

Em relação à prevenção dos furtos e possíveis utilizações sem consentimento de ilustrações postadas nas mídias sociais, algumas maneiras possíveis para proteger tais obras, são a utilização de marcas d'água e assinaturas, porém existem programas e métodos para apagar até mesmo essa autenticação em um projeto. Algo não muito rentável, todavia é o método mais seguro, o registro autenticado através dos direitos autorais, registrado e documentado. No

⁴ Rede Social especializada na divulgação e exploração artística de artistas iniciantes e consagrados;

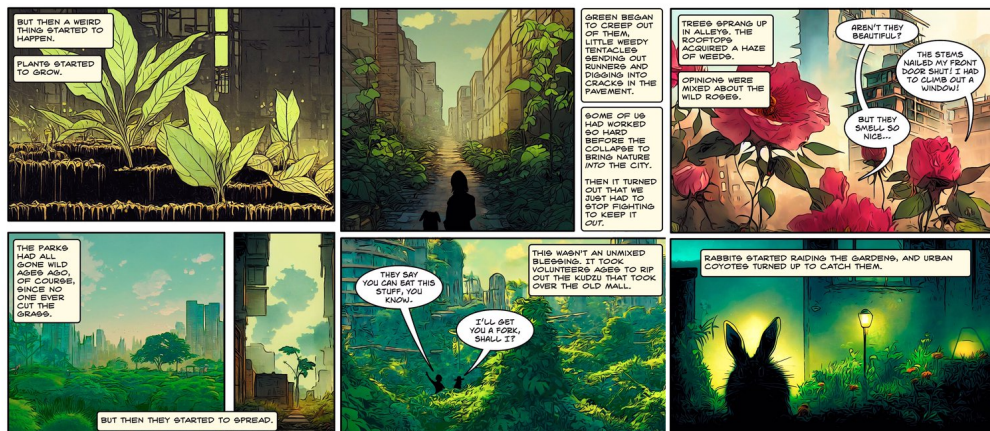
⁵ Postagem da Arte roubada e vendida como NFT: <https://twitter.com/qinniart/status/1192582403815956480>

entanto, fazer isso individualmente para cada ilustração produzida por um artista não se torna viável. Cabe ao ilustrador estar disposto e preparado para possíveis situações, checar sites de mercado de NFTs e prevenir qualquer eventual acontecimento em relação a todos seus projetos e trabalhos.

Além da competitividade entre demais ilustradores, em nível global, o avanço da tecnologia gerou a possibilidade técnica de gerar imagens através de algoritmos e definições pré-programadas através de IA (Inteligência Artificial). A presença de IA no meio virtual não é algo tão recente, e tão pouco, completamente aperfeiçoado, em constante evolução, pode-se exemplificar o aplicativo *Dream* e o *Midjourney*, popularmente conhecidos e utilizados em redes sociais como o Twitter, possibilita a criação de imagens através de algoritmos definidos através de simples palavras digitadas. Para o autor e educador Robert Salkowitz (2022), em uma matéria para a Forbes, o impacto da IA é sem dúvidas algo positivo no processamento de números em nossa vida. Mas quanto maior a substituição e significado que ela ganhar, mais difícil será “revidar”. Para os artistas então, entende-se que além de outros profissionais, as máquinas e robôs também estão como seus competidores no mercado de trabalho, e tornam-se recursos de fácil gerenciamento, tendo em vista que podem ser aprimorados e moldados de forma mais precisa. Além de serem facilmente substituídos por novos modelos e tecnologias atualizadas.

Em contrapartida, surge-se possibilidades de utilização de forma positiva das novas tecnologias, a ilustradora Ursula Vernon mesclou sua ilustração digital, com a utilização de imagens geradas através de algoritmos. Criando algumas páginas de uma história em quadrinhos, disponibilizou a criação de uma arte híbrida, onde os cenários que compoñham sua história eram criados através de palavras pré-redigidas no aplicativo de IA. Em todas as páginas de sua história, a arte de Ursula mescla com as imagens renderizadas da inteligência artificial. A utilização de métodos práticos ou atalhos que agilizam todo o processo criativo e de produção de uma arte, podem resultar no avanço benéfico para os ilustradores independentes.

Figura 03: Compilado de páginas da história em quadrinhos



Fonte: Perfil do Twitter da Ursula Vernon⁶

Dando continuidade em relação à praticidade técnica dispostas através de aplicativos e plataformas de IA, cita-se o caso de Jason M Allen, que ganhou um concurso no Colorado de artistas digitais emergentes, e sua vitória foi realizada através de um sistema de inteligência artificial, o *Midjourney*. Tal escolha repercutiu negativamente e deixou inúmeros artistas frustrados e furiosos pelo fato de o vencedor não ter utilizado todo um trabalho e planejamento prático para realizar sua entrada, tendo em vista que através dos algoritmos, é gerado uma imagem através de prompts de texto.

Após a repercussão, Jason M Allen (2022) ainda debocha dizendo que a arte está morta, gerando maior inquietude entre os artistas. Dentre os outros participantes, a indignação com o ganhador virou discussão principalmente nas plataformas do Twitter e no Reddit, duvidando da credibilidade do concurso em escolher tal ganhador, com base nos outros participantes que tiveram seus trabalhos “desvalorizados”, pois o ganhador não teve todo o processo de criação em relação aos demais participantes. Jason criou três imagens através da IA e mesclou-as utilizando retoques no Photoshop para gerar o resultado final que lhe garantiu o prêmio.

⁶ Link para todas páginas do quadrinho da Ursula Vernon: <https://twitter.com/UrsulaV/status/1568685612168892423>

Figura 04: Théâtre D'opéra Spatial



Fonte: Postagem no Site da The New York Times⁷

E essa relação onde “robôs” assumem papéis humanos é evidenciada no podcast *Braincast* no episódio 473, que trata sobre a inteligência artificial fazer arte, questionando-se o fator humano da criatividade e originalidade pode ser delegada a robôs e como a criação de métodos práticos para acelerar processos que antes eram muito limitados estão em constante adaptação para englobar a praticidade e facilidade. O artista plástico Wesley D’Amico sempre conceitua como a arte está atrelada ao pessoal do artista, em como a vida por trás de uma arte ou qualquer obra é um reflexo dos sentimentos e percepções de seu criador, e que não cabe a máquinas receberem o papel de criadores de algo que necessita de ser feito com as próprias mãos.

Por outro lado, falando sobre direitos autorais e consumo de artes como referência, a replicação dos métodos e estilos de outras artes através deste tipo de inteligência vem gerando grande discussão sobre valorização e originalidade, bem como a artificialidade também pode se enquadrar em alguns casos como furto ou direito de uso indevido.

A maior questão que se destaca em relação à automatização e evolução das tecnologias é em como será afetada e adaptada tais ferramentas para comporem o cotidiano e como serão as novas tendências principalmente para a ilustração e aqueles que utilizam da mesma como profissão. Seguidamente será evidenciado as novas ferramentas, plataformas que auxiliam na valorização da ilustração como uma profissão atuante e crescente, destacando-se todo o trabalho independente de criar suas próprias artes.

4 MÉTODOS INDEPENDENTES PARA ILUSTRADORES DIGITAIS

4.1 Mecanismos de financiamento coletivo

⁷ Matéria sobre a arte de Jason M Allen, vencedora do Concurso no Colorado: <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>

Para entender o termo do Financiamento Coletivo ou o *Crowdfunding*, Prive (2012) define como a prática de financiar um empreendimento ou projeto através do levantamento de pequenas quantias por meio de várias pessoas, principalmente via internet. Além disso, é preciso entender que esse anseio de “tirar ideias do papel” de forma prática, através do coletivo e da colaboração possibilitou a criação de métodos para ajudar através do Financiamento Coletivo, inúmeras plataformas direcionadas à arte e criação de conteúdo redirecionado surgiram. Delimitando na área da ilustração, mundialmente a plataforma Kickstarter (2008) possibilitou a viabilização de inúmeros projetos, sendo ativa até hoje. No Brasil, a plataforma pioneira é a Catarse⁸ (2011), que abriga variados projetos, dos mais simples aos mais elaborados. Ambas plataformas possibilitam oportunidades e reconhecimento para aqueles que buscam promover suas artes. Com metas para a idealização de histórias em quadrinhos, livros ilustrados, *light novels*, livros de charges ou recompensas mensais através de assinaturas que instigam o usuário da plataforma a escolher a forma que irá ajudar o projeto. Tendo opções e recompensas variadas em relação aos valores dispostos nas plataformas digitais. Os resultados em todas campanhas também são distintos uns dos outros, tendo campanhas que arrecadam além da meta estipulada, ou metas que não são alcançadas. Além das duas plataformas citadas acima, existem outras como: Vakinha, Apoia.se, Benfeitoria, cada uma com suas estruturas e delimitações.

Exemplificando com a plataforma brasileira do Catarse, no setor de quadrinhos, atualmente, inúmeras editoras utilizam de tal plataforma para financiar projetos editoriais. Servindo de um funil de interesse, as plataformas acumulam usuários que utilizam da mesma como moeda de troca, colaborando para a idealização de um projeto, pois o mesmo em suma despertou o interesse em sua aquisição. Vale ressaltar que há campanhas que não são atingidas, e a plataforma é responsável por todo o reembolso do dinheiro para aqueles que tentaram apoiar o projeto. Com regras e termos bem evidenciados e seguidos, as plataformas de *crowdfunding* auxiliam na migração de artistas tradicionais para o meio digital.

O publicitário, roteirista e quadrinista Guilherme Sfredo Miorando (2021), conhecido como Guilherme Smee diz que “tanto os crowdsourcings como os crowdfundings são baseados na motivação e na satisfação da comunidade com as campanhas e com as plataformas que as hospedam e veiculam, tratando-se principalmente de uma relação de troca.” Destaca-se também a maior liberdade de expressão no financiamento coletivo, devido a esse não editoramento

⁸ Plataforma do Catarse e seus projetos. Disponível em: <https://www.catarse.me/>

tradicional, onde toda a ideia de um projeto pode ser barrada desde sua idealização, processo criativo e execução, os ilustradores podem usufruir dessa liberdade para explorar novas tendências, mesclar culturas e técnicas e aventurar em serem autênticos. Quando se entra na plataforma do Catarse, a multiversidade temática e técnica é evidentemente escrachada, pois os projetos intercalam nos gêneros e métodos.

Além da independência criativa, a plataforma de financiamento coletivo instiga pessoas solidariamente a colaborar tanto em projetos de produtos ou ações solidárias, ou assinaturas mensais. Além dessas plataformas citadas acima, outras que existem com assinatura mensal e recompensas pagas, podemos destacar Patreon (2013), que utiliza um sistema diferente em relação à sua “moeda de troca”, mas desperta interesse em nichos parecidos com aqueles que colaboram para a execução de projetos ou assinaturas mensais.

Através desses “apadrinhamentos”, os usuários identificam contas nas quais se conectam e fazem assinaturas para ter acesso a maior variedade de conteúdo possível, sendo alguns deles: acesso antecipado a artes não postadas em outras redes sociais, conteúdo exclusivos e interativos, conteúdos com teor mais direcionado a algum estilo de arte específico. Este método de financiamento é algo muito nichado em grupos específicos na comunidade artística, algumas plataformas e sites são direcionados exatamente a um conteúdo delimitado, onde o usuário cria seu perfil e é direcionado aos seus interesses dentro do ambiente virtual.

4.2 Quadrinistas e a migração do trabalho off para o trabalho on

Continuando no conceito da criação, evidenciar o grande cenário da transição dos quadrinistas tradicionais para plataformas digitais é ressaltar a internet como ferramenta independente e gratuita para um mercado artístico, muito fechado e competitivo. Guilherme Smees defende a importância do Crowdfunding para a independência dos quadrinhos no Brasil, tendo em vista que a dificuldade da realização de alguns projetos é devido à dificuldade editorial e poucas oportunidades editais culturais públicas ou privadas.

Comparando a catarse de Aristóteles, um estado emotivo, que a alma se purifica e sofre uma descarga emocional, logo após um trauma. A plataforma Catarse utiliza a mesma descarga emocional para gerar essa troca entre os trabalhos e os usuários interessados, tornando-se uma comunidade reiterada à base de trocas e experiências. Algumas campanhas na plataforma, por

exemplo, atingem além de sua meta total 100%, podendo dobrar ou triplicar o valor previsto para sua realização. Como exemplo na área de quadrinhos brasileiros, o cartunista Will Leite, financiou eximamente a campanha de seu segundo livro de tiras da personagem Anésia, batendo 375% de arrecadação, sendo apoiado por mais de mil e quinhentas pessoas para a execução do livro *Anésia & Dolores*⁹, que evidencia uma personagem idosa com respostas curtas e grossas, sem filtros e direta. A popularização da personagem se fez devido a sua divulgação através de tiras em redes sociais, como facebook e instagram, tornando-se uma personagem memorável e de fácil interesse para acompanhar, com tendências de viralizar por ser uma personagem tipicamente caricata e brasileira. Além de quadrinistas e ilustradores digitais criarem projetos e trabalhos completamente feitos através dos meios virtuais, evidencia-se os ilustradores e outros profissionais na área que realizam seus trabalhos de forma prática e manual (ilustrações feitas em papel) e mesclam o uso do artesanal com o digital, podendo ser uma ilustração tradicional colorida nos aplicativos e programas, ou escanear as páginas de uma história em quadrinho e editar digitalmente.

Esse hibridismo técnico é uma tendência necessária para entrar no mercado profissional na área da ilustração. Santaella (2003, p.162) relata que o processo de hibridização das artes e convivência do múltiplo e do diverso ampliam sobremaneira a semiodiversidade das artes e que tal acentuação deu-se pela disponibilidade de novas tecnologias pelos artistas.

Inúmeras editoras utilizam das plataformas digitais de financiamento coletivo para poderem executar e viabilizar seus projetos com o movimento solidário e através do interesse em seus temas, podendo também, dar visibilidade a novos ilustradores e garantir aos mesmo maior reconhecimento e indicações para projetos futuros. A editora RISCO¹⁰ foca justamente na publicação de quadrinhos independentes, desde que ingressou na plataforma do Catarse, em 2015, disponibilizou até Agosto de 2022, 13 projetos, dentre eles 11 projetos atingiram ou passaram da meta estipulada para sua viabilização. Muito focada principalmente na publicação de conteúdo do gênero de ficção científica e fantasia, buscam sempre levar o sentimento para os leitores de forma natural e de qualidade. Focam em assuntos e temáticas que englobam a cultura brasileira, tratam assuntos cotidianos juntos da fantasia. Um de seus projetos, *Todo Ouro Que Eu Puder Carregar*, aborda mistérios que rodeiam um personagem do folclore, a Mãe do Ouro e criam narrativas instigantes e empáticas por situar um ambiente mais assimilável.

⁹ Link referente ao projeto financiado: <https://www.catarse.me/anesiaedolores>

¹⁰ Editora independente focada na publicação de quadrinhos de diversos artistas: <https://www.riscoeditora.com/>

Um fator que favorece a venda da arte, é ela estar atrelada à curiosidade ou ao conhecimento, então projetos que conseguem criar uma conexão ou despertar um interesse imediato a possíveis apoiadores será sempre a melhor opção na utilização destas ferramentas de financiamento coletivo.

Evidencia-se em como a tecnologia caminha para englobar todos os tipos de profissões, mas as profissões segmentadas à arte são bem afetadas, pois se tornam substituíveis e podem ser rapidamente moldadas a métodos artificiais. Porém, a cultura para Santaella (2003, p.31) é a parte do ambiente que é feita pelo homem, então a sua constante mudança será gradativa com o avanço da humanidade, e a busca de reconhecimento do ser humano e luta por espaço e visibilidade nos espaços digitais serão parte integradora da cultura temporânea, Laurel (1990) evidencia que as comunidades virtuais são as novas aldeias de atividades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o passar do tempo, a ilustração permutou-se do manual para algo essencialmente digital, de fácil acesso e de constante repetição. E para o ilustrador contemporâneo, a alta facilidade de reprodução e acesso impulsiona inovações e maior senso crítico através de suas obras. Pontua-se a criatividade como maior resultado da união de pessoas, e sendo um diferencial para destaque dentre outros. A autora Julia Cameron (2017, p. 27), em seu livro, “O Caminho do Artista”, sobre criatividade, destaca com uma visão positiva e otimista como a criatividade é algo natural da vida e que necessita ser explorado para favorecer ao redor daqueles que sabem usar dessa fonte.

Através da pesquisa foi possível observar que os ilustradores estão cada vez mais presentes em redes sociais e engajados nos ambientes virtuais, utilizando de todas as ferramentas que favoreçam seu repertório online e divulgação profissional, através de perfis profissionais, criação de portfólios e serviços online.

Destaca-se também a grande evidência de ilustradores tradicionais que migram suas técnicas tradicionais para as artes digitais ou adaptam seus projetos manuais no ambiente virtual, seja através das plataformas de financiamento coletivo ou em sites e redes especializadas no âmbito da arte.

Por ser um mercado em alta, e em constante crescimento, principalmente após um período de dois anos de pandemia, a arte se tornou refúgio e investimento para muitas pessoas, tanto produtores quanto para consumidores que se conectaram ou descobriram o valor da arte. O Brasil não é precursor em relação a seus artistas, no ramo das ilustrações, os demais países se destacam por maiores incentivos e estímulos, além de oferecerem em seus territórios maior variedade de cursos e faculdades na área, justificando assim, a grande procura por oportunidades no exterior.

A crescente presença digital e evolução dos meios tecnológicos potencializa a disseminação favorável para esta profissão que busca reconhecimento e espaço dentre as demais áreas. Em maior exemplificação nesta pesquisa, têm-se os quadrinistas e em como o não editoramento hoje em dia, é possível e muito mais viável para contribuir nesses projetos.

É importante salientar que a arte não pode ser atribuída por máquinas pré-programadas, pois o fator humano é essencial para a criação das ilustrações, como Benjamin (1936) afirma que a aura de uma obra é perdida com sua reprodutibilidade em massa. Demonstra-se com esta pesquisa, a diferença em relação às artes criadas por humanos, para aquelas feitas por robôs, a alternância de seus valores e significados, baseando-se em todo um aspecto que encarrega a definição de ilustração, que é a ideia de transmitir uma ideia ou pensamento, algo que é intrínseco do ser humano, e passado de geração para geração.

Todavia, a atualidade tende a dar visibilidade e espaço para técnicas de IA, o que afeta diretamente quem trabalha na criação de ilustração. No campo dos artistas conceituais, em países onde filmes e jogos são produzidos seriamente e recebem incentivo, poderão ser os mais afetados pelas novas tendências comerciais de adequarem a automatização técnica. Destaca-se também em como a tecnologia possibilita a comodidade e o surgimento na competência produtiva, mas não se pode definir fatores que possam colocar em extinção uma profissão que nem reconhecimento devido se teve ainda.

É indubitável que este estudo necessita de um maior aprofundamento em relação ao tema, tendo em vista que a arte e a tecnologia estão em constante mudança. Tanto no aspecto profissional quanto cultural, os movimentos artísticos geram discussões e clamam por pesquisas recorrentes, portanto, deseja-se que as reflexões aqui propostas sirvam como base e estímulo para possíveis novos estudos.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **História da arte: um guia cronológico para entender os períodos artísticos.**

Cultura Genial, 2020. Disponível em:

<<https://www.culturagenial.com/historia-da-arte-guia-cronologico/>> Acesso em: 29 ago. 2022.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica.** Rio Grande do Sul: L&PM Pocket., 2017. p. 51-61.

BRAINCAST 473: **Inteligência artificial faz arte?** Entrevistados: Cris Dias, Johnny Brito e Oga Mendonça, Entrevistador: Carlos Merigo. Brainstorming 9, 22 set. 2022. Podcast. Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/braincast/braincast-473-inteligencia-artificial-faz-arte/> Acesso em: 25 ago. 2022.

CAMERON, Julia. **O Caminho do Artista.** Rio de Janeiro: Sextante, 2017. p. 26-28.

FERNANDES, Cláudio. **História da Arte.** Brasil Escola, 2015. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/historia-da-arte.htm>> Acesso em: 29 ago. 2022.

FERREIRA, Alex. **Ilustradores e quadrinistas brasileiros ganham espaço no exterior.** O

Tempo, 2021. Disponível em:

<<https://www.otempo.com.br/diversao/ilustradores-e-quadrinistas-brasileiros-ganham-espaco-no-externo-1.2482328>> Acesso em: 20 set. 2022.

GRIFFIN, Matt. **Is social media really important for an illustrator?** The AOI (The Association of Illustrators), 2018. Disponível em

<<https://theaoi.com/2018/08/02/is-social-media-really-that-important-for-an-illustrator/>>. Acesso em: 20 set. 2022.

HODGE, Susie. **Breve História da Arte.** São Paulo: Olhares, 2021.

KLEON, Austin. **Mostre seu trabalho! 10 maneiras de compartilhar sua criatividade e ser descoberto.** Rio de Janeiro: Rocco, 2017. p. 100-104.

LISBOA, Alvine. **Aplicativo usa IA para criar imagens apenas com base em palavras escritas.** CanalTech, 2021. Disponível em:

<<https://canaltech.com.br/apps/aplicativo-usa-ia-para-criar-imagens-apenas-com-base-em-palavras-escritas-203700/>> Acesso em: 13 de set. 2022.

LUZI, Matheus. **A arte não é feita por máquinas, diz artista plástico em entrevista.** Revista Arte Brasileira, 2018. Disponível em:

<<https://revistaartebrasileira.com.br/artes-plasticas/a-arte-nao-e-feita-por-maquinas-diz-artista-plastico-em-entrevista/>> Acesso em: 13 de set. 2022.

MELLO, Roger. **Os desafios da profissão do ilustrador brasileiro.** MOAH (Moboneapp), 2017. Disponível em

<<http://moboneapp.com.br/os-desafios-da-profissao-do-ilustrador-brasileiro/>> Acesso em: 25 set. 2022.

MENDONÇA, Camila. Arte digital. **Educa Mais Brasil**, 2019. Disponível em:
<<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/arte-digital>> Acesso em: 29 ago. 2022.

MULLER, Jens. **The History of Graphic Design**. 40. ed. Bósnia-Herzegovina: Taschen, 2018. p. 7-10.

PRIVE, Tanya. What is crowdfunding and how does it benefit the economy. **Forbes**, 2012. Disponível em:
<<https://www.forbes.com/sites/tanyaprive/2012/11/27/what-is-crowdfunding-and-how-does-it-benefit-the-economy/?sh=52754816be63>> Acesso em: 20 set. 2022.

ROOSE, Kevin. **AI-generated art won an art prize. artists aren't happy**. The New York Times, 2022. Disponível em:
<<https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>>. Acesso em: 20 set. 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. Panorama da Arte Tecnológica. 7 ed. São Paulo, Paulus, 2003. p.122-162.

SALKOWITZ, Robert. AI is coming for commercial art jobs. Can it be stopped? **Forbes**, 2022. Disponível em:
<<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/09/16/ai-is-coming-for-commercial-art-jobs-can-it-be-stopped/?sh=7c47714f54b0>> Acesso em: 20 set. 2022.

SHELLEY, John. **Illustrators and social media**. Words and Pictures The SCBWI British Isles Online Magazine, 2017. Disponível em:
<<https://www.wordsandpics.org/2017/09/illustrators-and-social-media.html>> Acesso em: 20 set. 2022.

SMEE, Guilherme. **O Catarse e a cena independente de quadrinhos no Brasil**. Literaturars, 2021. Disponível em
<<https://literaturars.com.br/2021/11/30/guilherme-smee-o-catarse-e-a-cena-independente-de-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em: 16 set. 2022.

TARGINO, Rodolfo. **A vida do ilustrador no Brasil**. Biblio, 2017. Disponível em:
<<https://biblio.info/a-vida-do-ilustrador-no-brasil/>> Acesso em: 25 set. 2022.

VALLANCE, Chris. Art is dead dude - the rise of the AI artists stirs debate. **BBC**, 2022- Disponível em < [bbc.com/news/technology-62788725](https://www.bbc.com/news/technology-62788725) > Acesso em: 24 set. 2022.

ZEFERINO, Isadora. **Você sabe qual é a diferença entre ilustração e desenho?** Laboratório de Educação. [2020?] Disponível em:
<<https://labedu.org.br/voce-sabe-qual-e-diferenca-entre-ilustracao-e-desenho/>> Acesso em: 15 ago. 2022.