

Ilustrações Fantásticas, Caminhos do pensamento criativo na arte de fantasia.

Fantastic Illustrations, creative thinking manners in the fantasy art.

Orientador – Gabriel Filipe Santiago Cruz

Leonardo Souza Coutinho Nogueira é formado em Design Gráfico, ilustração e animação digital, pela Universidade Veiga de Almeida, técnico em Design Gráfico, pelo SENAI e orientador de cursos de desenho no CECAP – Escola de Artes. Cursa. End: Av. N^a Sr^a da Penha, 138/303RJ, e-mail: leonardonogueiraag@gmail.com Tel: (21) 99923-0065.

Resumo

O Presente artigo propõe uma investigação sobre o pensamento e desenvolvimento do processo criativo por trás do trabalho de artistas renomados na área de ilustração fantástica: seus conceitos, busca de inspiração, narrativa e outros caminhos que definem o “talento” do artista. Baseia-se em artigos científicos sobre o gênero fantasia e suas plataformas de exibição (Card games, animações, concept art), seleciona alguns trabalhos e obras de artistas que produzem arte de fantasia, analisa entrevistas semiestruturadas com nove criadores de conteúdo sobre seus processos de produção buscando os caminhos percorridos pelo pensamento desses autores da ideia inicial até o produto final, identificando pontos comuns nos processos dos artistas analisados para elaborar uma proposta de criação de ilustrações fantásticas.

Palavras chave: Ilustração, processo criativo, educação visual.

Abstract

The following article proposes an investigation about the thought and development of the creative process behind the work of renowned artists at the fantasy illustration area: their concepts, search for inspiration, narrative and other ways that defines the “talent” of the artist. It is based on scientific articles about the fantasy gender and its exhibition platforms (Card Games, animations, concept art), selects a few works of artists which produces fantasy art, analysis semi-structured interviews with nine content creators about their production process, looking for manners covered for the thought of these authors, from the beginning idea, till the final product. Identifying common points among the processes of the analyzed artists for elaborating a proposal of creation for fantastic illustrations.

Key Words: Illustration, creative process, visual education.

1. Introdução

Muitas são as reflexões sobre a capacidade artística do homem e sua excelência na representação visual. Citamos e admiramos diversos artistas desde a antiguidade até os dias atuais. Vivemos em uma época onde diversos estilos de manifestações artísticas foram e são constantemente testados. Nesta era das imagens, onde somos bombardeados diariamente por informações visuais, a indústria de animações, filmes, jogos eletrônicos e tradicionais, ganharam proporções colossais e já fazem parte da cultura popular mundial. Nesse contexto, o processo criativo de um artista de fantasia pode ser uma fonte riquíssima de inspiração e uma ferramenta importante para a geração de novos criadores de conteúdo visual. Dentre as diversas manifestações artísticas podemos destacar a ilustração.

Uma ilustração é uma imagem que acompanha um texto, uma ideia, uma história, um produto, exemplificando, decorando, ou proporcionando mais clareza ao seu entendimento. Apesar de muitos associarem a palavra ilustração a um desenho, outras manifestações artísticas como uma fotografia, por exemplo, também podem ser ilustrativas. A Ilustração em si é um produto padronizado pela existência de múltiplas cópias, o que gera uma eterna discussão sobre sua validação como arte, mesmo que tenha sido criada utilizando técnicas semelhantes a peças consolidadas como obras de arte. Este artigo trata de uma temática que, desde o século passado, é utilizada em jogos de estampas ilustradas (card games), Jogos de tabuleiro (Board Games) capas de livros, cartazes de filmes, animações, jogos eletrônicos, entre outros aspectos já enraizados na cultura, e na arte popular mundial.

Compostas em cenas imaginativas e dinâmicas, com características narrativas, as ilustrações fantásticas constantemente exploram o impossível, o bizarro, mundos mágicos e seres místicos, sonhos e mitologias, entre outros elementos que fogem à normalidade. Muitos desses elementos já estavam presentes em pinturas, esculturas e objetos artísticos da antiguidade, não sendo difícil encontrar anjos e demônios em obras religiosas, assim como deuses, e criaturas mitológicas na arte Greco-Romana, além de superstições e folclore de diversas outras culturas.

Contudo, a arte de fantasia como conhecemos hoje nasceu a partir da literatura. No século XIX ocorreu na Europa um Revivalismo político, religioso e cultural. O resgate das culturas Celta e Viking teve forte importância na Inglaterra, país que teve William Morris com figura de destaque

durante essa corrente. Morris é muito conhecido por encabeçar o movimento *Arts & Crafts*, entretanto ele também se dedicou a diversas obras literárias inspiradas nas mitologias nórdica e Celta, sendo um dos fundadores do gênero literário conhecido como fantasia. Muitos o colocam como uma das principais influências de J.R.R. Tolkien, criador da trilogia “O Senhor dos Anéis”, simplesmente o maior ícone da literatura de fantasia mundial. Com o sucesso de Tolkien, vieram muitas ilustrações baseadas em sua obra, inclusive o próprio autor chegou a desenvolver pinturas baseadas na “Terra Média”, seu mundo fictício.

“William Morris e George MacDonald são os pioneiros da fantasia como um gênero literário moderno” - Mathews, Richards (Conforme Portugal, Daniel B. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/designotopia/>> Acesso em: 22 set. 2015.)

Outras importantes fontes de inspiração para os artistas, foram as revistas “pulp” (*revistas baratas fabricadas com papel à base de polpa de celulose. Também chamadas de Pulp Fiction, inspiraram o filme homônimo que foi um dos maiores sucessos do cineasta Quentin Tarantino*), que publicavam contos de fantasia e ficção científica. Destaque para a revista “Weird Tales”, que lançou autores como H.P.Lovecraft, criador dos “Mitos de Cthulhu” e Robert E. Howard, criador de “Conan, o Bárbaro”, e pioneiro do gênero conhecido como “Sword & Sorcery”. As histórias do Conan logo foram parar nas páginas de revistas em quadrinhos e um dos artistas que ilustraram capas dessas revistas foi Frank Frazetta, que figura entre os maiores nomes da Ilustração fantástica e influenciou gerações de artistas subsequentes. Porém a criação mais influente do gênero talvez tenha sido o R.P.G. (Role Playing Game) "Dungeons & Dragons". Um jogo onde os jogadores, que encarnam papéis de guerreiros, elfos, paladinos e outros personagens fantásticos, usam dados de vinte lados e a imaginação para superar obstáculos e guiar os rumos da história. Os livros e complementos do jogo possuem um material visual riquíssimo e desde a primeira publicação, já contou com a colaboração de centenas de artistas.

A revista em quadrinhos francesa Heavy Metal, que também foi publicada nos Estados Unidos, misturava fantasia com ficção científica e tinha nomes famosos do quadrinho europeu, como Moebius, Milo Manara e Enki Bilal. Outro fato importante foi o surgimento da empresa “Wizards of the Coast”, que lançou diversos dos mais famosos jogos de estampas ilustradas, com destaque para “Magic: The Gathering”, para onde muitos dos maiores ilustradores de fantasia da atualidade produzem suas artes.

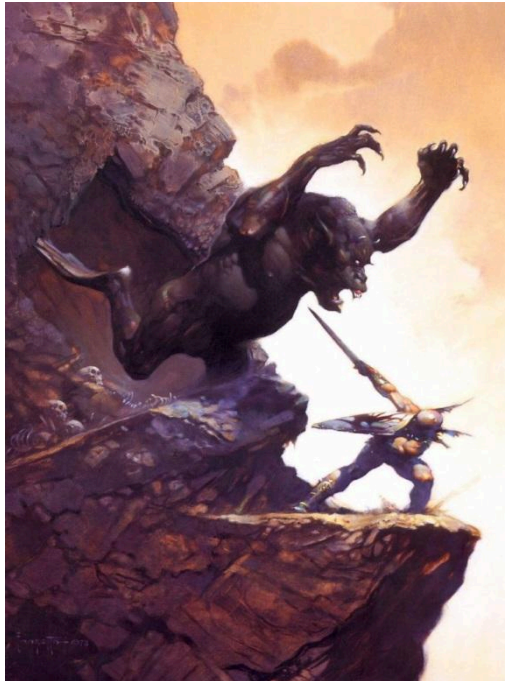


Figura 1 - Cave Demon - Capa para o livro Death Angel's Shadow - Por Frank Frazetta 1978
16x21, óleo sobre tela.

A popularização da internet trouxe enorme praticidade para as novas gerações de artistas, que tem tido acesso a congressos online, fóruns de discussão sobre o assunto, sites que vendem conteúdo técnico, além de contato direto com artistas já consolidados no mercado, através das redes sociais. O avanço dos softwares de pintura digital e das mesas digitalizadoras também possibilitou maior velocidade produtiva, entretanto ainda existem muitos pintores tradicionais atuando na indústria e a maioria dos atuais artistas de destaque, mesmo trabalhando com arte digital, estudam técnicas clássicas e recorrem a obras de arte da antiguidade como referência e inspiração.

Apesar de termos tantas possibilidades trazidas pela revolução digital, o material de reflexão teórica sobre o assunto ainda é escasso. Muitas são as publicações e sites com diversas imagens de referências e até com conteúdo técnico sobre essa área, mas poucas falam sobre a parte intelectual do processo criativo dessas ilustrações. Tal observação nos leva a questionar: existe um processo criativo padrão para ilustrações de fantasia? Cada artista desenvolve seu próprio método? É possível indicar hipóteses de caminhos para novos futuros artistas?

Para refletir sobre a questão colocada, os seguintes passos foram feitos:

- Levantamento bibliográfico de artigos, teses e dissertações sobre ilustração, concept art, e arte fantástica nas mais diversas plataformas.

- Seleção e análise de trabalhos de artistas que produzem arte de fantasia.

- Realização de entrevista semiestruturada, via redes sociais, com nove ilustradores que trabalham com o gênero fantasia:

1. Quais são suas fontes de inspiração? De onde vêm suas ideias?

2. Não sei se todos os seus empregadores te dão essa liberdade, mas você costuma ir além das instruções do briefing?

3. Você poderia citar um breve passo a passo do seu processo criativo?

4. Existe algo mais sobre seu trabalho, que gostaria de compartilhar?

Com o levantamento das informações, foi possível estruturar este trabalho da seguinte forma: Após a introdução, segue-se o desenvolvimento pelos processos encontrados: A questão da narrativa na ilustração, a busca de referências e inspiração, as gerações de ideias e os sketches e a questão técnica envolvendo a arquitetura gráfica das ilustrações. Por fim, uma breve conclusão sobre como tais processos analisados podem ajudar novos artistas a encontrar e desenvolver seus próprios caminhos.

2. O Processo de criação

Uma das coisas mais difíceis de serem compreendidas por um iniciante no mundo das artes é que existem processos por trás de todos os tipos de trabalhos artísticos. Esses processos são bastante orgânicos e pessoais, alguns artistas seguem etapas sistemáticas, enquanto outros trabalham de maneira um pouco mais livre, mas sem deixar de seguir uma linha de raciocínio, ou seja, não existe uma forma certa ou errada, desde que os resultados desejados sejam obtidos.

2.1. Contando histórias com suas ilustrações

Quando se está começando a estudar desenho e pintura, a atenção normalmente se volta exclusivamente para a técnica. Busca-se emular trabalhos de artistas favoritos, ou reproduzir os mínimos detalhes do realismo de fotos. Por se tratar de um estudo de longo prazo, não é possível mensurar o tempo do aprendizado artístico de cada indivíduo, por isso, muitas vezes o aprendiz se frustra por não alcançar resultados rápidos e, em alguns casos, acaba desistindo de seguir carreira artística. Os que persistem, entretanto, acabam percebendo ao longo do tempo que, mais importante do que ter a capacidade de reproduzir cópias idênticas de outros desenhos, fotos, ou mesmo do mundo real, no caso de um desenho de observação (habilidade que só se alcança com anos de prática e principalmente com muito treino da percepção), é conseguir transmitir mensagens através da imagem.

Negar a importância da técnica no trabalho artístico é uma grande tolice, um bom artista deve ter domínio de fundamentos como anatomia, perspectiva, luz e sombra, etc., além de ser um grande observador, para conseguir captar os mecanismos que fazem as coisas serem como são. Entretanto isso não é tudo. Uma ilustração pode ser tecnicamente impecável, porém vazia em conteúdo e outra mais simples em técnica, porém com muito mais expressividade e personalidade.

Criar um desenho partindo do zero é bastante complicado, por isso, para não se tornarem vítimas da temida “tela branca”, existem ilustradores que criam histórias para suas ilustrações, isso faz com que elas sejam mais ricas, tenham mais contexto e embasamento.

“Esboços e desenhos em geral são, para mim, caminhos para um produto narrativo. A estória por trás da imagem é o que guia todo o processo, me ajudando a tomar decisões e definir até os detalhes mais finos e sutis. Às vezes a estória é pré-definida por um projeto freelance, outras vezes simplesmente desenho o que vem à minha cabeça, como uma criatura ou personagem; mas a estória sempre está lá.” Brinkley, Ed. Sketching from Imagination: Fantasy, 2014, p.26
- tradução livre do autor.

“Quando inicio um desenho, costumo pensar em: quem, o que, como, quando, onde e por que. Todas as variáveis de estado de espírito, emoção, horror, ou humor se baseiam nessas perguntas. Por que um lagarto torceria seu nariz? Pássaros têm dias em que seus “cabelos”, simplesmente não ficam bons? O que faz os personagens terem caráter ou confiabilidade? Onde eles vivem? Eles são felizes? Tristes? Raivosos? Dorminhocos? Como eles interagem? Todas essas perguntas enriquecem o seu design.” – Nelson, Mark A. Sketching from Imagination: Fantasy, 2014, p.168
- tradução livre do autor.

O ilustrador e também autor Sean Andrew Murray é um exemplo de artista que baseia seus trabalhos pessoais em uma história que ele mesmo vem desenvolvendo. Trabalhando em cima dessa temática, suas ilustrações vêm se tornando cada vez mais imaginativas, únicas e riquíssimas em detalhes. O mundo criado por ele já é tão completo, que ele sentiu a necessidade de lançar um livro, que foi viabilizado pelo site de financiamento coletivo Kickstarter, chamado Gateway: The Book of Wizards, que possui ilustrações acompanhadas de textos sobre o universo da história, escritos por ele.

“Com elementos de steampunk, contos de fadas e altamente influenciado pela temática fantasia, Gateway é uma enorme e esplêndida cidade localizada em um mundo que eu venho cultivando em meu trabalho pessoal e em meus sketchbooks por mais de uma década. Sempre amei a temática fantasia... eu tinha a constante obsessão e o sonho de desenvolver meu próprio mundo de fantasia. Porém decidi que, se eu realmente fosse desenvolvê-lo, teria que apresentar algo novo, além dos clássicos padronizados com os quais estamos acostumados. ” - Murray, Sean Andrew. Disponível



em: <<https://www.kickstarter.com/projects/seanandrewmurray/gateway-the-book-of-wizards/description>> Acesso em: 02 out. 2015. - tradução livre do autor.

Figura 2 - Market Crasher - © 2015 Sean Andrew Murray

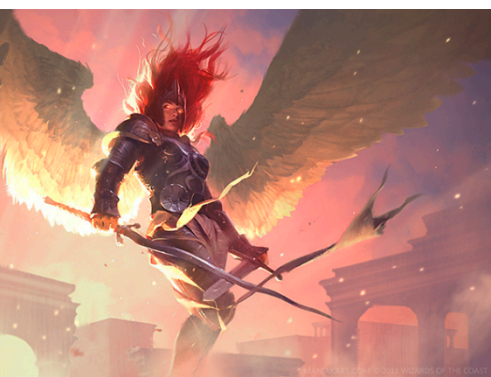
Os trabalhos pessoais são de extrema importância na vida artística. São laboratórios de experimentação de diversas técnicas e reforçam a personalidade do artista. Entretanto nem todos conseguem emplacar trabalhos autorais e viver exclusivamente deles, sendo os contratos freelances as mais comuns fontes de renda de um profissional do desenho e pintura. Em um projeto freelance, o contratado recebe, ou propõe um briefing ao cliente, nesse briefing estão todas as especificações do projeto. Todo artista busca alguma forma de projetar a si mesmo em sua obra e em muitos casos de projetos freelances os diretores de arte, ou mesmo os clientes permitem que os artistas liberem a criatividade e proponham novos olhares. Em entrevista a este artigo, quando perguntados sobre o quanto de liberdade criativa usualmente recebem e se habitualmente procuram ir além das instruções do briefing, os artistas Steve Prescott e Gerald Parel respectivamente responderam:

“O briefing normalmente é uma junção de componentes, correto? Então, por exemplo: Mostrar um orc em uma armadura de metal, lutando com um dragão negro em uma ponte que está desmoronando. Você pode fazer da forma que quiser desde que todos os componentes estejam em foco. Talvez eu não tenha que destacar os detalhes da ponte, mas talvez eu QUEIRA destacar. Talvez eu me inspire em fazer um bando de esculturas de gárgulas na ponte. O briefing não menciona o plano de fundo, contudo, se o cliente aprovar, eu talvez faça um esforço extra para colocar um vulcão gigante em último plano, uma cidade, ou qualquer outra coisa. Caso esteja inspirado, existem muitas formas de enriquecer a imagem de maneira que você adicione um pouco da sua personalidade... A maioria dos diretores de arte não irão te impedir de fazer a arte se tornar mais épica. ” – Steve Prescott, em entrevista para este artigo - tradução livre do autor.

“Eu sempre tomo o cuidado de respeitar a vontade do cliente. Ele não é o inimigo, mas um parceiro de trabalho. Qualquer coisa além servirá como sugestão para refinar e aperfeiçoar o briefing do cliente. As pessoas com as quais trabalho costumam saber que não há nada de arrogante nisso e da minha parte, tento trabalhar em um limite que não insulte o desejo do cliente. ” – Gerald Parel, em entrevista para este artigo - tradução livre do autor.

Alguns projetos já possuem uma identidade própria que deve ser fielmente seguida, como no caso do jogo de estampas colecionáveis (card game) Magic the Gathering. O jogo possui constantes

expansões, chamadas de edições, cada uma possui uma temática principal, alguns exemplos são: Mirrodin, um mundo onde tudo é feito de metal, Campeões de Kamigawa, baseada nas lendas e na estética japonesas e Theros, baseada na mitologia grega. Apesar das diferentes temáticas, as ilustrações devem ter unidade com o estilo característico do jogo. Para se assegurarem de que todos os ilustradores que colaboram no desenvolvimento de uma edição criem ilustrações que convincentemente façam parte do mesmo universo, existe uma equipe de arte que faz todas as artes conceituais e as descrições dos briefings. Os ilustradores recebem esses briefings e um guia de estilo (style guide), que possui muitos detalhes sobre o mundo do Magic, como a histórias das edições em que estão trabalhando, informações sobre raças (existem muitas variações de raças, por exemplo, um dos tipos de criatura mais característicos do Magic são os goblins e eles se dividem em: moggs, akkis, goblins das edições “Investida”, “Flagelo”, entre outros.), orientações de como devem ser os terrenos, de como funcionam as cores (atributos muito importantes no jogo, cada uma das cinco cores carrega características muito próprias. Generalizando, o branco simboliza a ordem, o azul a inteligência, o preto a morte, o vermelho o caos e o verde a natureza.), entre muitas outras diretrizes úteis para que os ilustradores entendam como funciona aquele mundo e tenham segurança para criarem imagens criativas, muitas vezes tomando a liberdade de enriquecer a imagem, mas tendo a certeza de que não fugirão do



briefing.

“Uma das maiores características do Magic é a habilidade de se recriar a cada nova edição. Graças às constantes mudanças do jogo e a essa tendência que os artistas têm de divergirem entre si, nós precisamos ter uma maneira de comunicar às pessoas que trabalham no Magic, o que é o novo material (estória, personagens, a ambientação, etc.), assim como conceitos que não podem ser mudados (informações sobre as cores, os tipos de cartas, as dimensões das artes, os ideais da marca, etc.). Os guias de estilo são cruciais na comunicação de uma visão unificada para o Magic. A cada nova edição, um documento é compilado, contendo todas essas (e ainda mais) informações que são pertinentes para o desenvolvimento da edição. ” – Cavotta, Matt. Disponível em: <<http://archive.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mc3>> Acesso em: 07 out. 2015. - tradução livre do autor.

Figura 3 - Aurelia, the Warleader - Por Slawomir Maniak - © Wizards of the coast 2011

2.2. Inspirações, ideias e ferramentas criativas

Suprimindo-se o sentido fisiológico, a palavra “inspiração” tem, entre outras, a seguinte definição de acordo com o dicionário Aurélio: *“Qualquer estímulo ao pensamento, ou à atividade criadora.”*. Ao se falar de desenho, pintura, música, literatura e artes em geral, muitos esquecem que, mesmo que involuntariamente, qualquer atividade criativa está diretamente relacionada ao pensamento. Por mais que o objetivo primordial da grande maioria dos artistas ou aspirantes a artistas seja alcançar uma qualidade técnica, ao menos considerável e que muito tempo e esforço sejam investidos em tal intuito, chega o momento em que alguns deles sentem a necessidade de “dizer algo a mais” com seu trabalho, dar conceitos mais fortes e elaborar peças que provoquem sensações e que despertem a atenção dos espectadores. A temática fantasia trata justamente da criação de sonhos, sensações, situações, personagens e mundos impossíveis, ou improváveis, ou seja, criatividade. Recorrendo novamente ao dicionário Aurélio, um dos significados do verbo “criar” é: *“Dar existência a; tirar do nada: Deus criou o mundo em sete dias.”* Contudo, muitos discordam que as criações vêm “do nada”, e afirmam que existem metodologias que ajudam no processo criativo e que todo artista sabe, ou deveria saber se inspirar no mundo ao seu redor e no trabalho de outros artistas, para conseguir dar vida às suas próprias criações.

“Não se trata de onde você tira as coisas, mas para onde você as leva... Busque originalidade, mas não tema as inspirações, lutar contra elas é ignorar coisas que falam direto com sua alma.” - Andrew Vucko - em seu curta: “Original”. Disponível em: <<https://vimeo.com/117193312>> Acesso: 29 out. 2015 - Tradução livre do autor.

2.2.1 Origens na literatura

Um artista deve ser um grande observador, deve sempre estar atento a sua volta, ao comportamento das pessoas, aos lugares que o cercam, pois as inspirações e ideias estão em todos os lugares, na natureza, em viagens, sonhos, experiências vividas, em uma conversa descompromissada ouvida no metrô, em formas e em silhuetas de objetos banais que passam batidos para a maioria das pessoas, mas não para o artista.

”Quando um artista, independentemente de sua forma de arte, anda pela rua, ele não vê as coisas da mesma maneira que pessoas “normais”. Sua visão única é crucial para documentar a vida e as pessoas. ” - Moebius, em entrevista ao jornal mexicano La Jornada, no ano de 1996. Disponível em: <<http://www.openculture.com/2015/03/moebius-gives-18-wisdom-filled-tips-to-aspiring-artists-1996.html>> Acesso: 29 out. 2015 - Tradução livre do autor. - Tradução livre do autor.

Como dito no capítulo anterior, a ilustração de fantasia como conhecemos hoje em dia, nasceu a partir da literatura, isso nos mostra a importância de consumir trabalhos de outros artistas, mesmo que esses artistas produzam outros estilos de arte.

Neil Peart é um baterista famoso mundialmente por sua técnica apurada e por integrar a banda canadense de rock progressivo “Rush”. Ele também é letrista das canções da banda e escritor, tendo seis livros publicados. Suas letras têm muita influência de temáticas como fantasia, ficção científica e filosofia. Neil se baseou no conto “Cândido” do filósofo iluminista francês Voltaire, para escrever as letras do vigésimo álbum de estúdio do “Rush”, “Clockwork Angels”, lançado em 2012. Trata-se de uma obra conceitual, onde todas as músicas abordam o mesmo tema, no caso, o autor tinha uma história em sua cabeça, que até pode ser entendida ao se escutar o disco, entretanto, concessões precisaram ser feitas para que as letras se adaptassem a seu propósito musical, tornando-as mais interpretativas e menos diretas no ponto de vista narrativo. Por isso ficou a cargo de Kevin J. Anderson, escritor de ficção-científica com mais de cinquenta best-sellers, a adaptação da história pensada por Neil, para um romance. O livro é homônimo ao álbum e também foi lançado no ano de 2012.

“Eu sempre me inspirei em músicas ao imaginar e escrever minhas histórias e a música do Rush tem sido uma influência particularmente forte para mim. Ouvir às canções, com suas letras inovadoras e instigantes, sempre foi como um catalisador para minha imaginação... Músicas sempre funcionaram como combustível para o foguete da minha imaginação e posso me lembrar de diversas histórias, cenas, capítulos e romances completos feitos por mim, que foram inspirados por elas. ” - Kevin J. Anderson, em entrevista ao site The Huffington Post - Tradução livre do autor.

Além da literatura, histórias em quadrinhos, filmes, jogos eletrônicos e músicas, entre outros, podem ser fontes riquíssimas de inspiração para um ilustrador, cada um dos exemplos acima citados, possui uma “atmosfera”, “clima”, ou “tom”, transmitem emoções e sensações de maneira lúdica, o que muitas vezes os tornam memoráveis para quem lê, assiste, joga ou escuta. Uma boa ilustração deve provocar reflexões, convidar o espectador a adentrar o mundo apresentado, deve narrar histórias, mas sem impedir que a mente do observador viaje e complete a ideia. Em entrevista para o

autor deste artigo, o artista Justin Gerard afirmou: *“Eu adoro narrativas na arte visual e muito desse pensamento se absorve naturalmente por meio da leitura.”* - Tradução livre do autor.

2.2.2 O que bloqueia a criatividade

A lenda de que o “dom” nasce com o indivíduo e que somente aqueles escolhidos, presenteados por forças divinas com habilidades artísticas intrínsecas chegarão ao topo, por si só já faz com que muitos desistam do sonho de trabalhar com artes. Muitos também desistem ao se depararem com a primeira dificuldade encontrada. E se ilude quem pensa que são poucas as barreiras a serem quebradas para que um aspirante se torne um artista de sucesso. Os caminhos do aprendizado artístico são infinitos, sempre existe algo novo a se buscar. E a inspiração, a criatividade, o “talento”, vem dessa busca. Ninguém gosta de errar, mas o erro é fundamental no aprendizado, ninguém acerta de primeira e esses equívocos muitas vezes podem trazer ideias e novas formas de se enxergar o próprio trabalho. Engana-se também quem pensa que absolutamente tudo o que um artista produz é o seu melhor. Claro que hoje em dia, através de blogs, sites e redes sociais, temos acesso a esboços e estudos de vários artistas, entretanto, mesmo que alguns tenham qualidade altíssima, eles normalmente não fazem parte da galeria principal do artista. Não existe uma quantidade exata de trabalhos que formam um portfólio, mas, independentemente da quantidade, nele estão incluídos apenas o melhor que o artista pôde produzir.

“É muito importante que o artista entenda que 90% do que faz não é seu melhor material. Como alcançar os 100% de excelência no seu trabalho? É preciso produzir dez vezes mais material, jogue fora os 90% de banalidade e guarde apenas os 10% de excelência.” - Robert Mckee em entrevista ao canal Globosat. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=he2bNpjJll8> Acesso: 29 out. 2015 - Tradução livre do autor.

Trabalhar com um tema pré-determinado, ou seja, resolver problemas específicos pode ser um grande desafio. Contudo, há quem defenda que é das limitações que surgem as grandes ideias e que a folha em branco assusta muito mais do que um briefing. Quando se tem especificações a resolver, o lado direito do seu cérebro trabalha, gera ligações entre palavras chaves, analogias entre imagens e coisas que já estão na sua cabeça e as relaciona. Quando se cria um background, uma história para sua ilustração, ou quando se têm dados e minúcias suficientes para disparar sua criatividade, o trabalho flui e o resultado é muito mais interessante.

É crucial que o artista aprenda a respeitar seu tempo criativo, as ideias nem sempre surgem no momento em que queremos, às vezes é importante sair e “ver”, não apenas olhar, mas “ver” outras coisas, para retornar com novas perspectivas sobre o trabalho. Viajar é também muito bom para expandir o nível cultural. Lembrando que tudo o que se vê, lê, escuta, tudo o que se absorve ao longo da vida é jogado no “caldeirão” que forma o indivíduo, sendo extremamente importante que o artista consiga representar em sua arte, pelo menos um pouco de quem ele é.

“Antes da pintura digital e dos softwares 3D, os artistas eram obrigados a fazer escolhas radicais devido às limitações das técnicas tradicionais, escolhas essas que nós, artistas digitais, não precisamos fazer, graças à versatilidade das ferramentas que possuímos em casa. Na minha humilde opinião, toda essa liberdade, de certa forma, mata a nossa criatividade.” - Gerald Parel em entrevista para este artigo. Tradução livre do autor.

“Eu tenho por hábito destinar um pequeno tempo em meu dia para ficar olhando o “nada”, seja o teto do meu estúdio ou o horizonte de uma paisagem e com isso deixar a mente viajar. Esses momentos são incríveis para que as ideias se arrumem na mente. Muitos quadros eu criei assim. Hoje as pessoas não se dão mais tempo para imaginar, construir ideias e conseqüentemente extrair do próprio tempo, a matéria fundamental chamada imaginação.” - Celso Mathias em entrevista para este artigo.

“Quando você desenha, você deve primeiramente limpar sua mente de qualquer sentimento mais profundo, como o ódio, a felicidade, a ambição etc. Esses sentimentos são típicos prejuízos emocionais que funcionam como bloqueios para a criatividade. Isso foi algo que aprendi com o brilhante cartunista-ilustrador Guy Billout, quando viajávamos juntos pela Antártica e Patagônia em 1989. Até passar algum tempo com Guy, eu não fazia ideia de quantos conceitos pré-concebidos, a respeito de pessoas e situações, eu carregava comigo e o bloqueio que eram para o fluxo da minha criatividade. Abrir mão de tais pré-conceitos, permite que você veja as coisas com novos olhos. Soluções e ideias fluem com muito mais facilidade. Eu percebi que todos os gênios criativos que conheci compartilham o mesmo fascínio infantil com qualquer coisa, ou qualquer um que encontram, eles são capazes de se sentirem maravilhados até mesmo com vilões do mundo real. Para eles não existem barreiras criativas, resolver problemas criativos é como um jogo. Grandes ideias criativas jorram infinitamente de suas mentes, como em um chafariz.” - Moebius, em entrevista ao jornal mexicano La Jornada, no ano de 1996 - Tradução livre do autor.

“Quando viajo, não só adquiro personagens e lugares para agregar à minha arte, mas também consigo tempo para considerar novas ideias e lapida-las, transformando-as em bons conceitos.” - Justin Gerard, em entrevista para este artigo - tradução livre do autor.

2.3. Sketches

Para um ilustrador, de fantasia ou não, o esboço, ou sketch, é um desenho sem compromisso com o resultado final, usado como ferramenta para liberar a criatividade. Enquanto esboça, um

desenhista se diverte criando imagens da própria imaginação, ou fazendo desenhos de observação, uma forma de entender o mundo ao seu redor, muitas vezes só compreendido a fundo por um artista, enquanto ele desenha e observa a real função das coisas. Também serve para enriquecer a “biblioteca” mental e depositar estudos e ideias para futuras ilustrações.

“Fazer desenhos de observação, mesmo que seja uma simples xícara de café, realmente reforça suas habilidades de observação. Mesmo que eu tenha visto um objeto específico milhares de vezes, eu não o compreendo por completo até que eu reserve algum tempo para desenhá-lo. Ao reparar em um objeto de perto, percebendo seu formato e os detalhes que o fazem parecer natural e identificável, sou capaz de adicioná-lo ao meu acervo mental de objetos específicos e críveis que posso utilizar como referência para qualquer futuro trabalho que eu venha a produzir.” - (Beckert, Wylie.

Sketching from Imagination: Fantasy, 2014, p. 12) - tradução livre do autor.

O esboço é a maneira mais rápida de materializar uma ideia, tirá-la da cabeça e colocá-la sobre o papel (ou tela do computador), permitindo que os outros tenham um vislumbre do que se esteve pensando e principalmente, permitindo que o artista experimente várias maneiras de compor uma ilustração, sem ter compromisso com a finalização. Esboços rápidos forçam a mão e o cérebro a trabalharem fazendo simplificações, arrumando soluções gráficas de maneira mais rápida, criativa e única. Existem vários tipos de desenhistas, os que não saem sem seus sketchbooks para fazer estudos rápidos, retratando pessoas, animais e lugares, existem aqueles que produzem seus esboços com muita calma, detalhando a ponto de criar um desenho que pode ser considerado um trabalho finalizado, aqueles que estudam anatomia a fundo e outros que fazem desenhos mais criativos e soltos, trabalhando proporções próprias, etc. O importante é que o artista encontre um processo que lhe seja prazeroso e que faça suas ideias surgirem.

“Eu esboço por vários motivos, entretanto, o mais importante é que boas ilustrações simplesmente não se materializam no ar. Meu sketchbook é vital para os processos de brainstorming, planejamento e pesquisa visual, que são fundamentais na produção de uma imagem bem-sucedida. O tempo que se passa fazendo esboços nunca é tempo perdido – cada linha que você desenha reforça seu controle do lápis e te familiariza com o processo do desenho.” -

Beckert, Wylie. Sketching from Imagination: Fantasy, 2014, p.12 - tradução livre do autor.

Os materiais utilizados no processo também fazem diferença na sensibilidade criativa de um artista. O ilustrador Donato Giancola diz:

“Dezessete anos atrás eu descobri um novo sketchbook para minhas sessões de desenho de observação que mudaria dramaticamente a maneira com a qual eu fazia as composições e a arte conceitual das minhas imagens. A diferença entre esse sketchbook e os outros que eu utilizava anteriormente era simplesmente que as páginas eram tonalizadas de

marrom, não brancas. Não foi uma descoberta que mudou o mundo, mas teve efeito imediato por coincidir com minhas então recentes visitas a numerosas exposições de arte em Nova York, indo do Metropolitan Museum of Art até o The Morgan Library & Museum, com muitos dos artistas expondo estudos e esboços em papéis tonalizados. Desenhando com crayon preto e branco, esses artistas – do Renascimento até o período Romântico – eram capazes de atingir melhores efeitos de volume, massa e luz do que alcançariam se estivessem trabalhando em papel branco. Eu já tinha trabalhado com papéis tonalizados antes, mas ter uma coleção de papéis tonalizados de fácil manuseio, em formato de sketchbook expandiu meu mundo no que diz respeito ao desenho. Eu sempre brinquei com o tom em esboços finais e ideias para meus clientes, mas em folhas simples. Eu estava espantado de ter encontrado esse raro sketchbook, que tinha a cor tão perfeita para trabalhar essa abordagem de três valores tonais. Daquele dia em diante, esses blocos tonalizados têm sido os únicos que usei para desenhos de observação e para arte conceitual. Eu mantenho um estoque deles para o caso de serem fabricados! ” - (Giancola, Donato. *Sketching from Imagination: Fantasy*, 2014, p. 76)

- tradução livre do autor.

No início do processo de criação de uma pintura existe uma etapa que envolve o esboço, trata-se de uma importante ferramenta para estudo de composição, expressividade e narrativa de uma ilustração, os thumbnails. Eles servem para que o artista projete toda a ilustração, tendo controle sobre o resultado final, antes mesmo de começar a produção, alguns ilustradores ainda enviam seus thumbnails para aprovação do cliente. A despreensão com o acabamento continua chegando a ser mais simples do que um esboço convencional por ser bem pequeno, como o próprio nome diz: Thumbnail (unha do polegar, em tradução ao pé da letra, contudo a palavra pode ser traduzida como: miniatura). Para Gurney (2009, p. 30):

“Nenhum thumbnail deve levar mais do que dez minutos para ser feito. Em poucas horas de esboços, você deve ter muitas variações da sua ideia e várias te surpreenderão por terem surgido da sua mente. Esses desenhos são menores do que uma um cartão de visitas. Oito ou dez devem caber em uma folha de papel”. - Tradução livre do autor.



Figura 4 - Thumbnails - Por Wylie Beckert.

2.4. Compondo uma cena

Desde a antiguidade se estudam formas de direcionar o olhar do espectador em desenhos e pinturas. Regra dos terços, espiral de Fibonacci e composições triangulares, são algumas das formas de se pensar uma cena. Composição é um assunto extenso e avançado no aprendizado da arte e não cabe a este artigo refletir sobre questões técnicas, entretanto no assunto composição existem pontos que flertam ao mesmo tempo com a técnica e a teoria. Já vimos que os thumbnails são fundamentais no processo de confecção de uma imagem. É o estágio onde se pensa o fluxo que direciona a atenção do observador. Contudo é importante frisar que as cores, assim como as áreas claras e escuras também podem direcionar os olhares, formando planos que reforçam o que o ilustrador quer destacar. As cores trazem sensações, para a cena e como temos visto até aqui, as sensações são tão (ou mais) importantes do que trabalhos tecnicamente impecáveis.

Personagens de uma ilustração também devem transmitir emoções. Sua leitura corporal deve condizer com sua personalidade e com a situação retratada, James Gurney diz em seu livro *Imaginative Realism*, que quanto mais o artista se projeta em seus personagens, mais convincentes serão suas pinturas. Como se fosse um ator, o ilustrador pode “entrar na pele” de seu personagem, tentar pensar como ele, sentir como ele se sente na situação retratada. Segundo Harvey Dunn (conforme Gurney, 2009, p.62), “Nós não podemos estar “do lado de fora” de um homem e querer pintá-lo bem. Temos que “*ser*” esse homem.”. Atuar como um personagem é muito comum entre profissionais de animação, eles precisam agir como o personagem, para que entendam a dinâmica do movimento que precisam retratar.

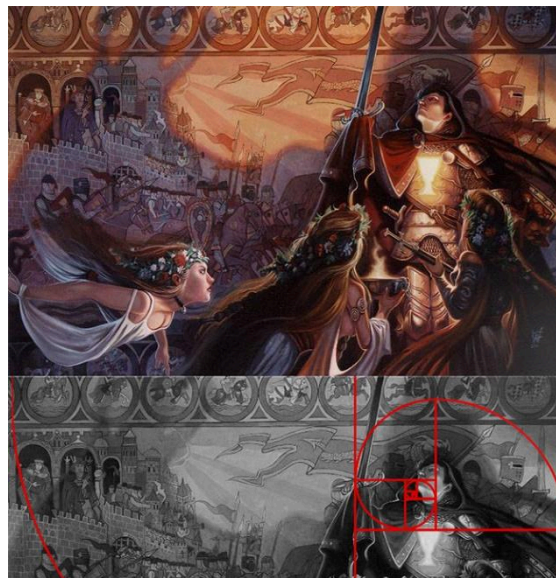


Figura 5 - Grail Quest - Óleo sobre Eucatex © 2001 William O'Connor Studios

3. Conclusão

Existem inúmeras formas de se criar um desenho, ou uma pintura. O processo é orgânico, envolve emoções, formas de expressão, a personalidade do artista representada visualmente, ou seja, não existe um método padronizado que possa ser considerado certo ou errado. Esse processo jamais pode ser penoso para o profissional, portanto, cada um procura desenvolver sua própria metodologia de trabalho, de maneira a diminuir qualquer espécie de obstáculo para o fluxo de sua imaginação.

A arte de fantasia é democrática, permite ilimitados estilos e carrega forte carga imaginativa. Portanto, a análise dos métodos de trabalho dos grandes ilustradores de fantasia, podem ajudar jovens artistas a encontrarem um norte. É importante que os estudantes estejam atentos não só ao conteúdo prático, mas também ao teórico, que pode ser acessado através de sites e blogs desses artistas, seguindo-os, ou mesmo entrando em contato direto pelas redes sociais, lendo matérias e artigos escritos por eles, adquirindo livros que falem sobre a arte de fantasia e sobre o fazer artístico, entre outras maneiras disponíveis. Ilustradores de sucesso levam anos até alcançarem seus estilos próprios, eles experimentam diversas técnicas, estudam os trabalhos de outros artistas, a natureza ao redor, refletem sobre si mesmos, sobre seus pontos fortes e aprendem a enfatizar o que têm de melhor. Buscam um nicho, focando em uma ou algumas poucas temáticas e internalizam referências que direcionem seus pensamentos para um tipo específico de trabalho artístico.

A curva de aprendizado da arte é longa e a compreensão de que a metodologia individual, desenvolvida com a experiência, é o que amadurece e separa um estudante de um profissional da arte.

4. Referências

FENNER, arnie; FENNER, cathy. **Legacy:Selected Painting & Drawing by Frank Frazetta**.1.ed.Grass Valley, California, 1999.

GURNEY, James. **Imaginative Realism**.1.ed. Kansas City, Andrews McMeel Publishing, LLC, 2009.

J. JONES, Patrick. **Sci-fi & Fantasy Oil Painting Techniques**.1.ed. London, Kokero Press, 2014.

KIDD, Tom. **OtherWorlds: how to imagine, paint and create epic scenes of fantasy**, Cincinnati, Ohio, Impact, 2010.

_____. **Sketching from Imagination: Fantasy**.1.ed. United Kingdom,3dtotal Publishing, 2014.

SENNA, Marcellus Gaio Silveira de. **Concept Art: design e narrativa em Animação** / Marcellus Gaio Silveira de Senna; orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2013. 172f.:il.(color.) ; 30cm Dissertação(mestrado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2013.

Sítios da INTERNET

ArtHistory.net. **Introduction to the Artistic Style of Fantasy Art**. Disponível em: <<http://www.arthistory.net/artstyles/fantasyart/fantasyart1.html>>. Acesso em: 22 ago. 2015.

CAVOTTA, Matt. **Four questions Matt hears most from Magic players**. Disponível em: <<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mc97>>. Acesso em: 06 out. 2015.

CAVOTTA, Matt. **The Magic Style Guide (Part 1)**. Disponível em: <<http://archive.wizards.com/Magic/Magazine/Article.aspx?x=mtgcom/daily/mc3>>. Acesso em: 06 out. 2015.

CROW, Jonathan. **Moebius Gives 18 Wisdom-Filled Tips to Aspiring Artists (1996)**. Disponível em: <<http://www.openculture.com/2015/03/moebius-gives-18-wisdom-filled-tips-to-aspiring-artists-1996.html>>. Acesso em: 27 ago. 2015.

DANIEL, B. Portugal. **Designotopia: William Morris e os revivalismos celta e viking na Europa do século XIX**. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/designotopia/>>. Acesso em: 24 ago. 2015.

MATHIAS, Celso. **Estudos de composição, cor e conceito sobre a obra de Frank Frazetta**. Disponível em: <<http://www.celsomathias.com/#!estudos/c1krl>>. Acesso em: 07 out. 2015.

MOFFAT, Charles. **The History of Fantasy Art**. Disponível em: <<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/>>. Acesso em: 23 ago. 2015.

Murray, Sean Andrew. **Gateway: The Book of Wizards**. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/seanandrewmurray/gateway-the-book-of-wizards/description>>. Acesso em: 02 out. 2015.

TEIXEIRA, Rodrigo. **Propósito Entrevista Lisa Keene, artista conceitual da Disney**. Disponível em: Studios<<http://www.proposito.com.br/wordpress/2011/08/proposito-entrevista-lisa-keene-artista-conceitual-da-disney-studios/>>. Acesso em: 24 ago. 2015.

SANTOS, Luísa Duarte. **Ilustração, uma arte narrativa**. Disponível em: <http://www.academia.edu/1521907/Ilustra%C3%A7%C3%A3o_uma_arte_narrativa>. Acesso em: 24 ago. 2015.

_____. **Conceito de Ilustração**. Disponível em: <<http://conceito.de/ilustracao>>. Acesso em: 24 ago. 2015.

_____. **Early Fantasy Art: the Symbolists.** Disponível em:
<<http://johnguycollick.com/early-fantasy-art-the-symbolists/>>. Acesso em: 22 ago. 2015.

_____. **Fantastic Art and its Movements.** Disponível em:
<<https://elearning.psu.edu/demos/art010/origins-fantastic-art>>. Acesso em: 22 ago. 2015.

_____. **HISTORY OF ART MOVEMENTS AND ARTISTS.** Disponível em:
<<http://arthistoryguide.blogspot.com.br/2008/01/fantasy-art.html>>. Acesso em: 22 ago. 2015.