

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

**“SANS SOLEIL”: UMA SÉRIE ILUSTRADA SOBRE OS ANSEIOS DE UMA
GERAÇÃO COM UM FUTURO INCERTO**

PROJETO EXPERIMENTAL DE GRADUAÇÃO

IGOR DALMOLIN TRONCO

Santa Maria – RS

2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

IGOR DALMOLIN TRONCO

**“SANS SOLEIL”: UMA SÉRIE ILUSTRADA SOBRE OS ANSEIOS DE UMA
GERAÇÃO COM UM FUTURO INCERTO**

**Projeto experimental apresentado no Curso de graduação em
Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal
de Santa Maria, como requisito para a obtenção do Grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

Orientadora: Professora Doutora Sandra Depexe

Santa Maria—RS

2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

IGOR DALMOLIN TRONCO

**“SANS SOLEIL”: UMA SÉRIE ILUSTRADA SOBRE OS ANSEIOS DE UMA
GERAÇÃO COM UM FUTURO INCERTO O**

**Projeto experimental apresentado no Curso de graduação em
Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal
de Santa Maria, como requisito para a obtenção do Grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

**A Comissão, abaixo assinada, aprova o Projeto Experimental “Sans Soleil:
Anseios de uma geração com um futuro incerto” no dia ____ de _____ de
2022.**

Profa. Dra. Sandra Depexe (Orientadora/UFSM)

Prof. Dr. Leandro Stevens (UFSM)

Ms. Danielle Neugebauer Wille (UFSM)

Santa Maria—RS

2022

À minha mãe por sempre ter acreditado
e investido no futuro de seus filhos.

AGRADECIMENTOS

A elaboração deste projeto marca a conclusão de uma das maiores etapas da minha vida. Sou grato a todas as experiências que tive dentro da universidade desde que ingressei nela como um jovem calouro que achava que tinha todo seu futuro encaminhado.

Gostaria de expressar minha gratidão, primeiramente, à minha mãe, Márcia Cristina Dalmolin, por sempre ter acreditado em mim e incentivado todos os meus interesses. De todos, você foi a melhor professora que já tive na minha vida. Além disso, a melhor mãe possível, pois sem todos seus sacrifícios, eu não seria metade da pessoa que sou hoje. Espero algum dia ser tão bom para meus filhos como você foi para mim.

Em segundo lugar, gostaria de agradecer meus amigos Ana Júlia de Abreu, Gianluca Perez Dal Zuffo, Lucas dos Santos e Martina Pozzobom que viraram minha família dentro da universidade, por estarem sempre presentes – até mesmo no momento em que produzia este trabalho e pedia opiniões sobre tudo que estava fazendo. Nossos anos juntos, até o momento, foram poucos, mas nosso laço será para sempre. Além disso, aos amigos Arthur Capiotti, Bruno Fachini, Gabriel Araújo, Guilherme C. de Souza, Leonardo Palazi, Pedro Cavalheiro, Pedro dos Santos, Pedro Feltrim, Rafael Thiago e Rodrigo Daniel por estarem ao meu lado nos momentos bons e ruins, sempre dando apoio e incentivo em tudo que precisei.

À Universidade Federal de Santa Maria, todos professores e servidores que auxiliaram a me moldar no profissional que sou hoje. Em grande parte, à minha orientadora Sandra Depexe, por me instigar a ter um olhar extra para design desde a primeira disciplina de Design Editorial, além de sempre estar disposta a me auxiliar na elaboração deste projeto. Em específico, gostaria de deixar expresso meu agradecimento ao bom coração e à amizade do servidor Rafael Martins por estar sempre alegrando nossos dias na FACOS Agência, e por fazer um café muito bom que tomávamos juntos às manhãs.

À minha psicóloga que esteve presente, possibilitando que eu soubesse lidar com os anseios e com a síndrome de *burnout* que trato neste trabalho. Não obstante, ao profissional que explorou seus trabalhadores ao ponto de desenvolverem síndrome de *burnout* e me inspirou a elaborar este projeto.

Por fim, gostaria de deixar minha imensa gratidão à banda Delta Sleep e seus integrantes Devin Yüceil, Glen Hodgson, Dave Jackson e Blake Mostyn por produzirem músicas que me acompanharam durante toda a graduação e por darem a devida autorização para que este trabalho pudesse ser realizado.

“Eu desenho desde meus 6 anos. Tudo que eu fiz antes dos 65 anos não vale a pena contar. Com 73 anos, eu comecei a compreender a verdadeira construção da natureza. Aos 90 anos eu vou entrar no segredo de todas as coisas. Aos 110 anos, tudo – cada ponto, cada pincelada – irá viver para sempre.” – HOKUSAI, Katsushika

Resumo: Este trabalho tem como finalidade, por meio de uma série ilustrada digital com o apoio de letras de músicas da banda Delta Sleep, abordar esses sentimentos de indecisão, impotência e exaustão emocional presente em jovens adultos e, assim, dar visibilidade a esses anseios. Para sua produção, são utilizados métodos de ilustração com apoio de inteligência artificial, modelagem 3D e *photobashing*. O presente trabalho se faz necessário por conta da angústia presente na vida de jovens adultos com um futuro incerto ou pelo impacto da síndrome de *burnout* devido às condições de trabalho em que se inserem.

Palavras-Chave: Jovens perdidos; Síndrome de burnout; Futuro incerto; Série Ilustrada; Ilustração; Inteligência Artificial; Modelagem 3D; Photobashing; Delta Sleep.

Abstract: This undergraduate thesis aims to deal with feelings of indecision, impotence, and emotional exhaustion in the lives of young adults, making these feelings known, all through a series of digital illustrations backed by lyrics from the band Delta Sleep. In the production stages, methods of illustration with artificial intelligence, 3D modelling and photobashing are used. The following thesis is of the uttermost importance given the angst in young adults with an uncertain future or because they suffer from burnout syndrome from poor workplace conditions.

Keywords: Generation of uncertain adults; Uncertainty; Burnout Syndrome; Illustration; Illustrated series; Artificial Intelligence; 3D Modelling; Photobashing; Delta Sleep.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fanart de Gavriil_MB1 do personagem Lupin III original de Monkey Punch.....	16
Figura 2. Fanart de Animadorgas do criador de conteúdo Casimiro.....	16
Figura 3. Fanart autoral do jogo Star Wars Jedi Fallen Order, EA Games.....	17
Figura 4. Página de perfil do ArtStation.....	19
Figura 5. Página de projeto publicado no ArtStation – I.....	20
Figura 6. Página de projeto publicado no ArtStation – II.....	20
Figura 7. Checklist das ilustrações no Notion.....	22
Figura 8. Projeto de modelagem 3D no Blender – I.....	23
Figura 9. Projeto de modelagem 3D no Blender – II.....	24
Figura 10. Object ID.....	24
Figura 11. Comparativo 3D – Primeira estilização.....	25
Figura 12. Comparativo 3D – Pós-processamento.....	25
Figura 13. Arte final, Spun.....	26
Figura 14. Foto antes da manipulação.....	27
Figura 15. Comparativo Photobashing – Retoques.....	28
Figura 16. Comparativo Photobashing – Estilização.....	28
Figura 17. Arte final, Sans Soleil.....	29
Figura 18. Byzantine Slums, Imad Awan.....	30
Figura 19. Mickey Mouse no estilo de Jean-Michel Basquiat – Phillip Torrone.....	31
Figura 20. Mickey Mouse no estilo de Andy Warhol – Phillip Torrone.....	32
Figura 21. Bibliotecas para VQGAN+CLIP.....	32
Figura 22. Parâmetros para VQGAN+CLIP.....	33
Figura 23. Gato andando de bicicleta, VQGAN+CLIP.....	33
Figura 24. Prompt “floresta”, VQGAN+CLIP.....	34
Figura 25. Comparativo AI – retoques.....	35
Figura 26. Arte final, Afterimage.....	35
Figura 27. Paleta de cores geral de Sans Soleil.....	36
Figura 28. Harmonias cromáticas.....	37
Figura 29. Comparativo cromático.....	37
Figura 30. Capa do álbum Twin Galaxies.....	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1- ARTE DIGITAL E FANART.....	15
2- ASPECTOS TÉCNICOS DA PRÉ-PRODUÇÃO.....	17
2.1 SOFTWARES NECESSÁRIOS.....	21
3- PRODUÇÃO DE SANS SOLEIL.....	22
3.1 MÉTODOS DE ILUSTRAÇÃO.....	23
3.1.1 ILUSTRAÇÃO COM O APOIO DE MODELAGEM 3D.....	23
3.1.2 PHOTOBASHING.....	26
3.1.3 ILUSTRAÇÃO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	29
3.1.3.1 UTILIZANDO VQGAN+CLIP COMO BASE PARA ILUSTRAÇÃO....	34
3.2 CORES E EMOÇÃO.....	36
4- DELTA SLEEP.....	38
4.1 INFLUÊNCIA NO PROJETO.....	41
4.2 LETRAS UTILIZADAS NO PROJETO.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS.....	47
APÊNDICES.....	49

INTRODUÇÃO

O presente projeto de conclusão de curso – intitulado “Sans Soleil”, do francês “sem sol” – tem como propósito expor anseios de jovens adultos de forma ilustrada em mídia digital com cenários e situações ligadas aos sentimentos de incerteza quanto ao seu futuro e síndrome de burnout.

De acordo com o resultado de pesquisa realizada na Universidade Federal da Paraíba, Souza, Helal e Paiva (2017), nas últimas décadas, jovens de 20 anos, em média, sofrem com a síndrome de *burnout* que, segundo Maslach e Jackson (1981), pode ser definida como uma resposta a estressores interpessoais crônicos no trabalho e pode se caracterizar por exaustão emocional, despersonalização ou cinismo e diminuição da realização pessoal no trabalho.

Conforme Guerreiro e Abrantes (2005) devido ao aumento das oportunidades em um contexto estudantil, os jovens se sentem cada vez mais motivados a optar por uma profissão em que se sintam realizados, aproveitando oportunidades que, possivelmente, não foram dadas a seus pais no passado. Ao mesmo tempo, isso pode criar uma sensação de dívida do jovem para com seus pais, uma vez que eles, em parte, tenham se sujeitado a situações precárias para dar uma vida confortável aos filhos.

Em contrapartida, segundo uma pesquisa sobre a síndrome de *burnout* em jovens trabalhadores realizada por Souza, Helal e Paiva (2017), 12 anos após a publicação do periódico de Guerreiro e Abrantes, uma parcela dos jovens afirmou que o trabalho não corresponde às perspectivas pessoais, em principal parte pelo trabalho realizado não ser referente à área desenvolvida em seu curso superior. Isso se dá pela necessidade, de uma parcela dos jovens, de obter a independência financeira ou pela dificuldade de encontrar um emprego desejado, aumentando, assim, a possibilidade de que encontre um trabalho que possua condições precárias.

Não somente com a síndrome de *burnout*, muitos jovens sofrem com a solidão. Solidão é um estado emocional subjetivo que, conforme Peplau e Perlman (1982) é descrita como a dissatisfação com a discrepância entre as relações sociais atuais e desejadas. Muitas vezes por morarem sozinhos, se isolarem socialmente de forma voluntária ou apenas por se sentirem solitários. A solidão não só causa detrimientos à saúde mental como também física, potencializados por

estilos de vida precários, tais como tabagismo, privação de sono e sedentarismo, algo muito presente na vida de jovens adultos, ou até distúrbios psicológicos, como ansiedade e depressão.

Para a narrativa dos anseios, utilizo como material primário de apoio as letras das músicas da banda inglesa Delta Sleep. Em seu primeiro momento, este trabalho teria uma narrativa única e escrita em primeira pessoa. Após meses de produção, e com o lançamento do álbum Spring Island, decidi trocar a mídia deste projeto pois julguei que a banda, com suas letras, se relacionava com estas condições.

Devido o cenário atípico em que vivia no momento da concepção do pré-projeto de conclusão de curso, em meio ao isolamento social em decorrência da pandemia de COVID-19 no ano de 2020, acho necessário notar a influência que o isolamento social teve na idealização do meu projeto.

Após alguns meses isolado, tive diversos momentos de introspecção e reflexão sobre a minha vida e, a cada vez mais, me sentia mais perdido quanto ao meu futuro. Segundo um ditado popular “a grama do vizinho é sempre mais verde”, o tema da comparação com outros jovens da mesma faixa etária sendo bem-sucedidos foi recorrente em meus anseios. Levando isso em conta, os meses isolado fizeram eu me questionar sobre as escolhas que havia feito até então e onde eu gostaria de estar no futuro. A comparação com outros profissionais – ainda mais em uma área criativa do conhecimento – é algo recorrente e, devido esse questionamento, percebi que já estava perdido, considerando que vários amigos e conhecidos dentro da universidade já haviam encontrado sua paixão e seu caminho a seguir.

Além disso, vale citar conteúdos que tratam de assuntos similares e que os consumi enquanto elaborava este projeto. Dentre eles, o livro O Homem Sem Talento (do japonês 無能の). Nele, Tsuge (1985) trata da história de um quadrinista insatisfeito com sua vida profissional e que busca lidar com a necessidade de receber dinheiro e livrar-se do estresse envolvido em sua insatisfação e indecisão quanto ao seu futuro e de sua família. Outro conteúdo de grande influência foi o filme INSIDE. Burnham (2021) lida, com música e um toque de humor, com seus anseios – sejam eles sobre o futuro ou devido a problemas psicológicos – durante o período de isolamento social por conta da pandemia de COVID-19. Ambos os conteúdos de Tsuge e Burnham trouxeram e me deram a motivação para transmitir

a mensagem de que é possível encontrar conforto em meio à síndrome de *burnout* e aos anseios de um futuro incerto.

Ulteriormente, o momento de isolamento fez com que eu buscasse uma forma de escape no meio criativo. Nesse momento, a busca pelo aperfeiçoamento da minha técnica em ilustração e modelagem em 3D foi algo essencial para encontrar meu caminho. Meu contato com a arte começou desde meus anos iniciais com o apoio de minha mãe, professora de artes na escola em que estudei minha vida toda. No ano de 2014 ganhei de presente minha mesa digitalizadora para aprender mais sobre ilustração digital e, após um hiato, no ano de 2020 reencontrei minha paixão em ilustrar. Com isso, já possuo experiência com ilustração e possuo um perfil para portfólio na plataforma *ArtStation*¹ em meu nome e um perfil no *Instagram* sob meu nome artístico “Morin”². Ao mesmo tempo, com “Sans Soleil”, objetivo contar a minha história para jovens que também se sentem perdidos, que acham que não há mais tempo ou que julgam ter feito as escolhas erradas em suas vidas.

Para a execução do projeto experimental, se fez necessária a análise técnica das decisões tomadas na pré-produção da série ilustrada. Não obstante, foi necessário contextualizar sobre a banda Delta Sleep, sua influência no projeto e relatar os diferentes métodos utilizados na ilustração, uma vez que conto com o auxílio de modelagem 3D, photobashing e inteligência artificial na base das artes.

O **objetivo geral** deste trabalho é elaborar uma série ilustrada digital que exponha os anseios de jovens adultos inspirada em letras da banda Delta Sleep. Com isso, o trabalho visa dar visibilidade aos sentimentos de uma geração de jovens adultos com um futuro incerto. Também pretendo que este trabalho possa servir como um alerta ou um conforto para pessoas que se identificam com os anseios tratados. Assim como tantos distúrbios psicológicos, esse sentimento de impotência é algo que precisa ser abordado, pois pode ser potencializado conjunto a transtornos como a ansiedade e depressão.

De forma **específica**, objetivei criar uma narrativa visual com base nas letras de músicas da banda Delta Sleep, fazendo com que a primeira e a última ilustração sejam contrastantes entre si. Além disso, visei explorar diferentes e inovadores

¹ Disponível em: <https://www.artstation.com/igordt>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

² Disponível em: <https://www.instagram.com/artbymorin/>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

métodos de ilustração e, com isso, conhecer a fundo o método de utilização de inteligência artificial na criação de arte digital.

Para cumprir o **objetivo**, assim como o trabalho realizado por De Paula (2021), a escolha do formato digital também se dá pelo apelo que a reprodução do conteúdo de forma digital tem com o público jovem, e por sua facilidade e preferência pelo acesso à mídia digital, considerando o costume da utilização de smartphones. Ao mesmo tempo, além de publicar em uma plataforma voltada para artistas, o uso da rede social Instagram devido sua popularidade com o público geral.

Para a concepção da série ilustrada, metodologicamente, este projeto experimental inicia pela análise de 10 músicas da banda Delta Sleep dos álbuns Ghost City e Spring Island para construir a narrativa, começando por letras que tratem sobre os anseios de jovens adultos e que termine com conforto e otimismo. Para isso, foi necessário elaborar um projeto gráfico em que as ilustrações transmitam os sentimentos para os leitores, fazendo isso por meio da aplicação do estudo de harmonias cromáticas e composições. Por fim, a realização de sua publicação de forma digital na plataforma *ArtStation*, de forma única com todas as ilustrações em sequência, e na rede social Instagram, de forma individual, para que obtivesse um alcance maior.

Este trabalho **justifica-se** pelo objetivo de dar visibilidade aos anseios da geração de jovens adultos da atualidade. Trazendo, assim, à tona os anseios para debate, utilizando ilustrações com conceitos simples para facilidade da compreensão do tema. Também, devido ao tratamento da síndrome burnout na narrativa, pelo aumento da notoriedade no tratamento de assuntos psicológicos, vide campanhas como o Setembro Amarelo. Portanto, este trabalho visa abordar esses assuntos de forma concisa, digital e gratuita para que não possua barreiras a jovens buscando esse conteúdo.

1. ARTE DIGITAL E FANART

“Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio” (LIESER, 2009. p. 11)

De acordo com Ocvirk (2013), a arte digital pode ser classificada como toda aquela que é produzida em âmbito gráfico computacional, sendo elas multimídia e por intermédio de *softwares* e *hardwares* em um espaço virtual. Com isso, podemos categorizar a arte digital em diversos formatos, como arte 2D, arte 3D, quadrinhos (conhecidos como *webcomics*), *fanart*, arte generativa com inteligência artificial, dentre diversos outros possíveis gêneros. A expansiva gama de formatos da arte digital se dá porque enquadram-se todos os tipos de arte feitas em ambiente virtual. Também, mesmo que uma arte seja impressa em algum momento, o fato de ter sido produzida de forma digital é o que a classifica como arte digital, e não tradicional, após a impressão.

Historicamente, podemos encontrar a arte digital, na literatura, desde a década de 1960, como nota Reichardt (1974) “a arte que fez uso da tecnologia na década de 1960 pode ser dividida em: cinética, eletrônica, em vídeo, computadorizada e arte cibernética”. Dessa forma, a arte digital está presente há mais de meio século no ambiente artístico.

Apesar de utilizar, em “Sans Soleil”, uma mesa digitalizadora para as ilustrações, podemos dizer que, de acordo com Paul (2003) a arte digital pode ser puramente gerada por computadores (utilizando fractais – curvas geométricas gerada por meio de algoritmos matemáticos – e arte algorítmica) ou tirada de fontes como fotografias ou uma imagem desenhada em vetores, utilizando *softwares* com um *mouse* ou uma mesa digitalizadora.

Um dos tipos de arte digital mais presente nas redes sociais é o conhecido por *fanart*, do inglês arte de fã. Uma prática altamente popular que vai desde uma criança desenhando o personagem de seu desenho favorito, até um artista profissional desenhando, por exemplo, o protagonista de uma série que tenha assistido.

Podemos citar Lewis (1992), “somos todos fãs de alguma coisa, nós respeitamos, admiramos, desejamos (...) Por esforçarmo-nos a entender o impulso de fã, nós finalmente avançamos a um maior entendimento de nós mesmos”. Dessa

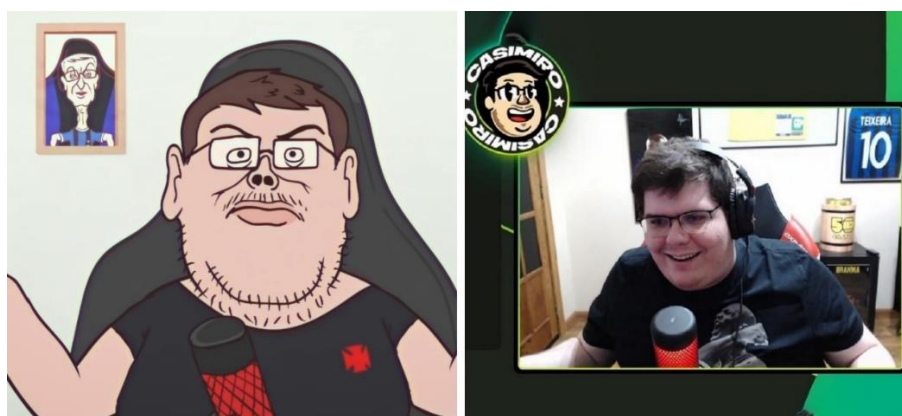
forma, todos temos algo que podemos considerar que somos fãs e que temos algo que nos inspira. No meio artístico não é diferente, pois todo artista em algum momento possui algo que o inspira, desde o início de sua carreira, até seu momento de maior experiência.

Dentro da prática de fãs, existem vários possíveis conteúdos criados por fãs. Produções que vão desde desenhos, *fanfictions* – histórias escritas por fãs –, *fansubs* – legendas para conteúdo audiovisual – e até mesmo jogos criados por fãs. Relativo às práticas anteriormente citadas, para maior aprofundamento, referencio o trabalho de Xavier (2015) sobre *fanfictions*, e o trabalho de Santos (2014) sobre *fansubs*.

Além da gama de conteúdos possíveis para a prática de fãs, até mesmo dentro da arte digital existem diversas possibilidades diferentes para o resultado de uma *fanart*. A seguir, com o apoio de imagens, mostrarei algumas *fanarts* acompanhadas de suas referências para criação.



(Figura 1. Fanart de Gavriil_MB1 do personagem Lupin III original de Monkey Punch)³



(Figura 2. Fanart de Animadorgas do criador de conteúdo Casimiro)⁴

³ Disponível em: https://twitter.com/Gavriil_MB1/status/1357042291001745411. Acesso em 02 de fevereiro de 2022.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sE8yHuF9n-U&>. Acesso em 02 de fevereiro de 2022.



(Figura 3. Fanart autoral do jogo Star Wars Jedi Fallen Order, EA Games)

Assim como visto nas figuras acima, existem diferentes estilos de *fanarts*, inclusive uma delas sendo de autoria minha e em um estilo diferente deste trabalho. Além disso, o presente trabalho se enquadra como uma *fanart* pois o principal elemento da narrativa são as letras da banda Delta Sleep, explanarei no próximo capítulo.

2. ASPECTOS TÉCNICOS DA PRÉ-PRODUÇÃO

No presente capítulo, irei relatar os aspectos que foram considerados na etapa de pré-produção do projeto, desde a escolha da mídia digital, da plataforma e seus recursos e, por fim, os softwares necessários para a elaboração do presente projeto.

A escolha da mídia em questão se fez desde o primeiro momento da elaboração do pré-projeto, em meio à pandemia de SARS-COV 2 no ano de 2020. Devido à situação de saúde em que nos encontrávamos, julguei que a produção de um conteúdo inteiramente digital teria suas vantagens para a produção.

No entanto, apesar de ter sua publicação inteiramente digital, o material terá uma versão impressa em papel sulfite 180g com dimensões aproximadas de 30cm x 43cm. A versão impressa servirá como forma de divulgação em eventuais apresentações, como as exposições mensais de artistas no Museu de Arte de Santa

Maria (MASM). Também, não excluindo a possibilidade de venda de *prints* individuais das ilustrações do projeto.

Outra grande vantagem de escolher a mídia digital é não estar limitado ao esquema de cores CMYK, uma vez que todas as telas reproduzem o esquema RGB, com maior alcance de cores. Isso irá refletir positivamente na escolha de cores, uma vez que seja considerada a influência que as cores causam no humor e ambientação de uma cena.

Inicialmente, com a primeira proposta deste trabalho, havia considerado utilizar a plataforma Tapas para a publicação da, então, *webcomic*. Porém, ao mudar o produto para uma série ilustrada, julguei que a Tapas não seria mais a melhor plataforma para publicar este projeto.

Dado isso, por experiência prévia, decidi que a série ilustrada Sans Soleil seria publicada no meu perfil pessoal do ArtStation e do meu perfil artístico do Instagram.

Fundada em 2014 por James Paick e Leonard Teo⁵, o ArtStation é uma plataforma voltada para artistas amadores e profissionais publicarem seus trabalhos. Assim como a renomada plataforma Behance está para designers, o ArtStation está para artistas. Até suas funcionalidades e recursos são similares, apenas mudando os nichos.

Além de possibilitar a publicação de trabalhos, criando, assim, uma página de portfólio, o ArtStation também possui diversos outros recursos para artistas.

Inicialmente, o que me atraiu foi a possibilidade de vender minhas artes na plataforma sem precisar fazer contato com qualquer gráfica. A plataforma possibilita que o artista envie sua arte em uma resolução de acordo com o tamanho máximo que deseja para a impressão e o ArtStation irá lidar com toda a impressão e envio do produto para quem comprar.

Além de uma possibilidade de renda passiva, dentro da plataforma podemos encontrar uma loja de recursos para artistas. Nesta seção é possível comprar vídeo aulas específicas; recursos como pincéis para softwares como Photoshop, Procreate, entre outros; modelos 3D; ou até fotos de referência de poses, cenários, roupas, entre outros.

Para os artistas que buscam aprender algo novo, temos a seção *Learning*, onde existem diversas vídeo aulas totalmente gratuitas com diversos enfoques diferentes.

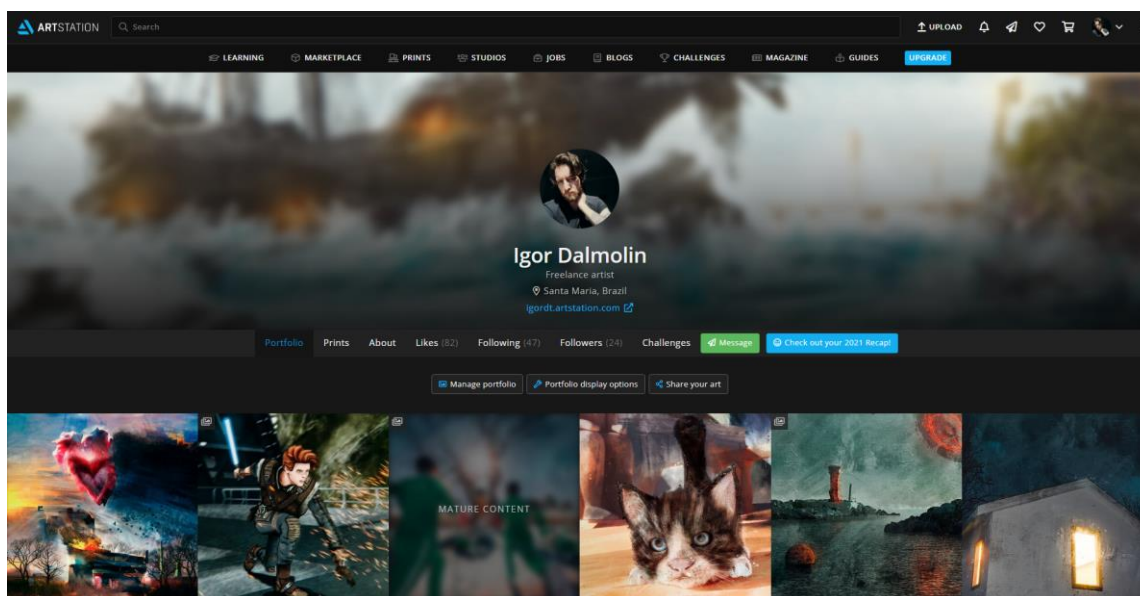
⁵ Disponível em <https://www.artstation.com/about/company>. Acesso em 25 de Janeiro de 2022.

Nota-se também que esta seção era apenas disponível para usuários assinantes do plano *Plus*, *Pro* e *Studio* antes da aquisição da plataforma por meio da empresa Epic Games no ano de 2021. Em um primeiro momento, a nova gestão deixou o *Learning* gratuito por apenas um ano. Porém, após alguns meses, o recurso foi disponibilizado gratuitamente para sempre.

Já para artistas que buscam o meio profissional, o local ideal para buscar um emprego no meio artístico é a seção *Jobs*. Nela, é possível encontrar diversas empresas renomadas no entretenimento – seja no mercado de vídeo games ou audiovisual. É possível filtrar as inúmeras vagas de emprego por tipo, local – nota-se a opção de trabalho remoto e a opção de auxílio relocação para – e vaga. Além de encontrar vagas em variados níveis de estágio até sênior, não se limita apenas para artistas. A plataforma também disponibiliza vagas para escritores, desenvolvedores, administradores, entre diversas outras vagas para empresas do mercado de entretenimento.

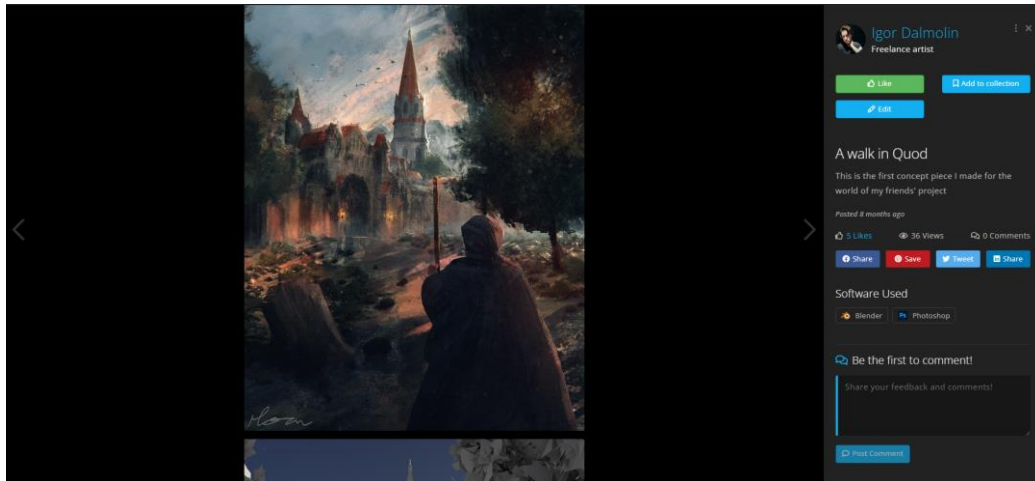
A plataforma também possui outros recursos variados como blog, revistas digitais, guias e até mesmo uma seção para desafios.

Neste momento, irei apresentar, com o apoio de imagens, um projeto publicado, bem como os motivos que me fizeram escolher a plataforma para a publicação do atual trabalho.



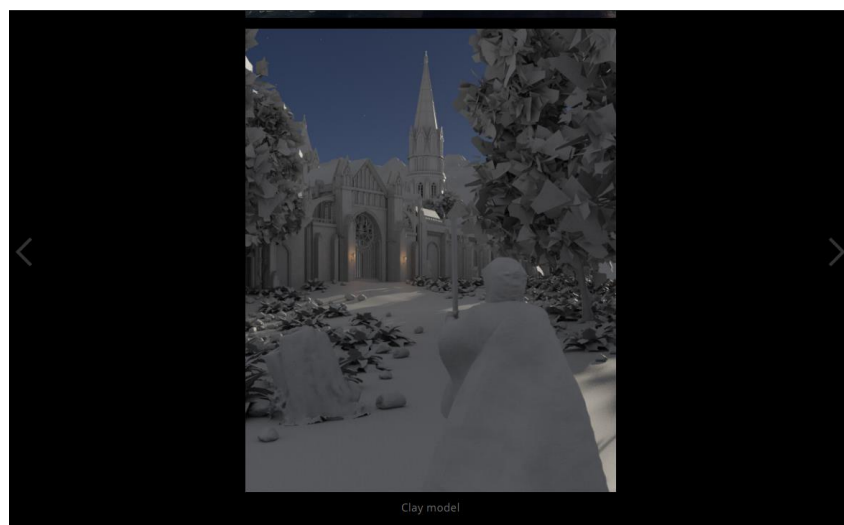
(Figura 4. Página de perfil do ArtStation)

Como é possível ver na figura 5, a página de perfil é um tanto quanto simples, contendo uma imagem de fundo escolhida e enviada pelo usuário, sua foto de perfil com seu nome, descrição, localização – vale ressaltar que esta é de total escolha do usuário em virtude de sua privacidade – e website.



(Figura 5. Página de projeto publicado no ArtStation - I)

Acima está a captura de tela de um projeto anteriormente publicado por mim. Ao centro da página fica a mídia enviada pelo artista – podendo ela ser uma imagem, gif, vídeo ou foto 360° – e, ao lado, botões para curtir ou compartilhar o projeto e uma caixa de texto para a publicação de comentários. Além da interação, encontra-se o título e descrição do projeto e os *softwares* utilizados pelo artista na produção.



(Figura 6. Página de projeto publicado no ArtStation - II)

Devido a possibilidade de inserção de diversas imagens em um projeto, o que eu fiz no projeto da figura 7 foi postar logo após a arte final, a visualização da arte ainda em 3D sem nenhuma textura nos modelos, chamado de “*clay render*”.

A simplicidade da plataforma, com a possibilidade de publicar uma série de ilustrações – e, também, imagens de seu processo de produção – fez com que eu julgasse ser a plataforma ideal para publicar o presente trabalho. Além disso, como a plataforma é um padrão da indústria, isso possibilita com que pessoas influentes no meio artístico, ou no mercado do entretenimento, entrem em contato com a minha produção.

Apesar de ser uma rede social idealizada para a publicação de fotografias, o Instagram tornou-se um grande meio para artistas publicarem e divulgarem suas artes.

Visto isso, e reconhecendo que o ArtStation não é utilizado por um público no geral, decidi que a outra plataforma de divulgação deste projeto seria o Instagram, por meio do meu perfil de artista.

A rede social, assim como o ArtStation, permite com que várias fotos sejam publicadas em série – apesar de possuir o limite de 10 imagens em sequência. Contando com a capa de Sans Soleil, a série ilustrada possui 11 imagens e já não é possível publicar em série. Não vejo isso como algo negativo, pois já pensava em publicar as artes individualmente, aumentando a interação individual e o alcance do meu perfil.

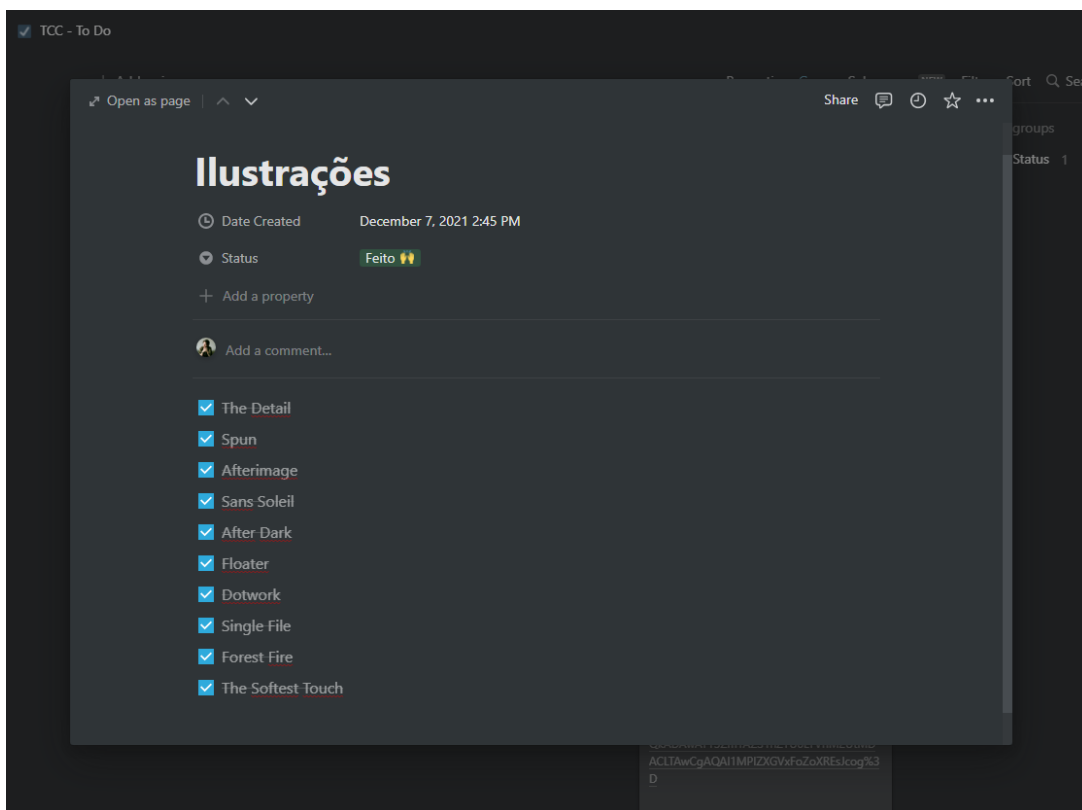
Além dos pontos anteriormente tratados, o maior diferencial do Instagram para o ArtStation é a possibilidade de marcar a banda Delta Sleep nas publicações. Não obstante, é possível divulgar a postagem nos *Stories* – publicações que expiram após 24 horas – junto de um trecho de até 15 segundos das músicas selecionadas. Com isso, além de divulgar o trabalho da banda, possibilita com que o perfil da Delta Sleep compartilhe, em seus *stories*, as artes, divulgando o meu trabalho.

2.1 SOFTWARES NECESSÁRIOS

Nesta seção, irei listar os *softwares* necessários para realizar a produção do presente projeto.

No momento inicial da concepção do projeto, para fins de organização, utilizei a plataforma Notion para poder separar em quadros itens importantes para a produção

– separados por *cards* diferentes e *checklists*. O uso do Notion se faz presente tanto na minha rotina pessoal quanto profissional e serve como um fator altamente necessário para a organização de diversas tarefas.



(Figura 7. Checklist das ilustrações no Notion)

Seguindo especificamente para a produção, o software Adobe Photoshop foi utilizado para as ilustrações gerais utilizando uma mesa digitalizadora *Wacom Intuos Pro*, com o apoio do Blender para a realização das composições em 3D das cenas de algumas ilustrações, visto que utilizei três métodos diferentes de ilustração no projeto, os quais entrarei em detalhes posteriormente no capítulo de produção do projeto.

3. PRODUÇÃO DE SANS SOLEIL

Apesar da similaridade em resolução para todas as ilustrações – a qual é 1080x1350 pixels com 300ppi (pixel por polegada), para melhor exibição no Instagram –, noto neste capítulo os diferentes métodos de ilustração presentes na produção deste trabalho e a relação entre cor e emoção presente nas paletas de cores.

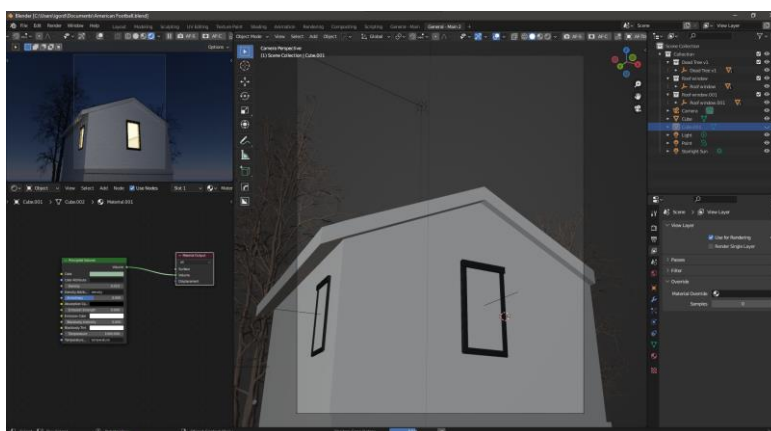
3.1 MÉTODOS DE ILUSTRAÇÃO

Neste item, irei falar brevemente e utilizarei o apoio de figuras para demonstrar os métodos diferentes que apliquei na produção deste trabalho, sendo eles modelagem 3D, *photobashing* e inteligência artificial com o uso de VQGAN+CLIP.

3.1.1 ILUSTRAÇÃO COM O APOIO DE MODELAGEM 3D

Criar cenas em 3D para, posteriormente, estilizá-las em 2D é uma prática que eu vinha fazendo desde o ano de 2020, quando fiz cursos com outros artistas – são eles Brellias⁶ e Eduardo Pena⁷ – para me aprofundar na modelagem de cenários em 3D.

Presente na segunda ilustração da série, é um processo tecnicamente simples que ajuda na visualização da composição e possibilita agilidade em modificações como posicionamento, texturas e iluminação.

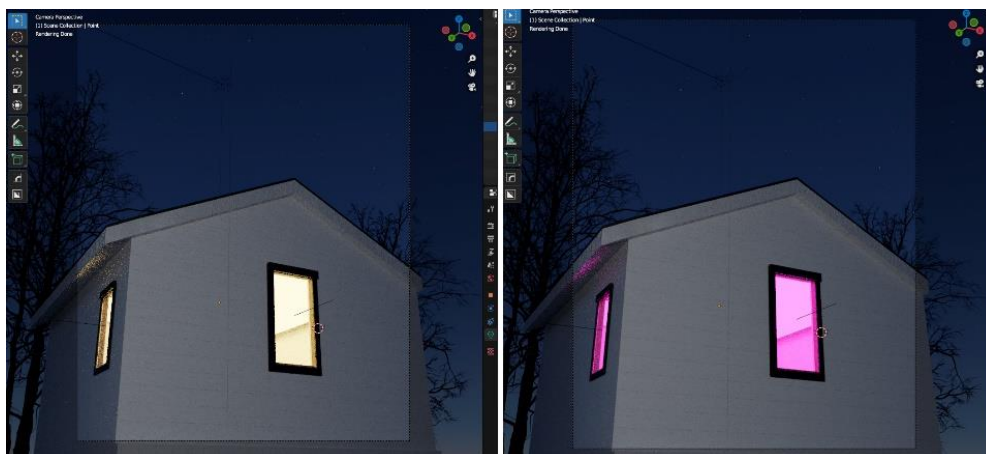


(Figura 8. Projeto de modelagem 3D no Blender - I)

O processo torna-se simples uma vez que não foi necessário adicionar muitos detalhes no modelo da casa. Outro ponto que é de grande auxílio para salvar tempo de artistas é a interação com luzes. Ao canto superior esquerdo da figura 9, vemos a imagem com sua visualização *renderizada* – “render” é o termo utilizado para uma imagem 3D em seu estado final. Com isso, irei alterar a cor da luz vista na janela e observarei como, em apenas alguns cliques, a interação do ambiente com a luz mudou.

⁶ Disponível em: <https://www.artstation.com/brellias>. Acesso em 07 de fevereiro de 2022

⁷ Disponível em: <https://www.artstation.com/eduardo-pena>. Acesso em 07 de fevereiro de 2022



(Figura 9. Projeto de modelagem 3D no Blender - II)

Como nota-se na figura 10, ao mudar somente a cor da luz dentro da casa, podemos ver que até o reflexo dela no material do telhado mudou. Este processo seria bem mais complexo em uma ilustração 2D, tendo que apagar a iluminação anterior e a refazer completamente, junto de suas interações no ambiente.

Ao finalizar o render da cena 3D, realizo um render – chamado de *Object ID* – que separa os objetos por cores a fim de facilitar o processo de seleção no Photoshop, como visto na figura 11 a seguir:



(Figura 10. *Object ID*)

Após ter a camada com o *Object ID* e outra com o *render* bruto, começo o trabalho de estilização inicial, onde crio texturas e cores com pinceladas que remetem às técnicas utilizadas por pintores tradicionais.



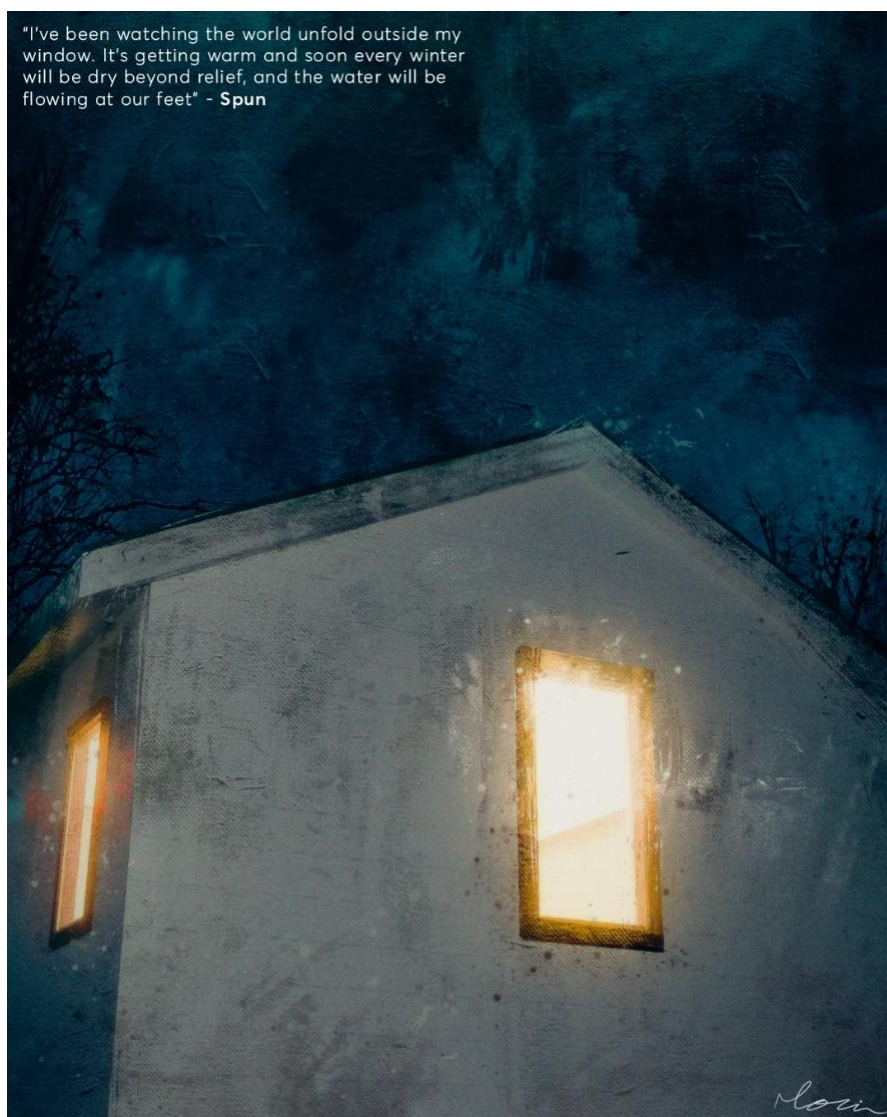
(Figura 11. Comparativo 3D – Primeira estilização)

Acima, na figura 12, podemos ver, no antes e depois, a grande diferença que o primeiro processo de estilização já faz com a ilustração geral. Na sequência, utilizo um *plugin* para fazer o pós-processamento da ilustração, pois julgo que essa arte já está finalizada, praticamente. Pessoalmente, gosto muito da estética de filmes fotográficos, então utilizo o *plugin* BorisFX Optics para simular, com um efeito criado por mim, a estética de um filme fotográfico similar ao Kodak Portra 400.



(Figura 12. Comparativo 3D – Pós-processamento)

Após dar o toque final com o pós-processamento, adiciono apenas minha assinatura – nome artístico “Morin” – e a letra da música selecionada – utilizando a fonte Averta em tamanho de 22 pixels. O resultado da arte final é o que vemos a seguir, na figura 14:



(Figura 13. Arte final, Spun)

3.1.2 PHOTOBASHING

Outro método utilizado foi o qual chamamos de *photobashing*. Esse método consiste na manipulação de fotos para a produção de uma arte.

Neste caso, como sempre evito utilizar materiais de terceiros, utilizo meus conhecimentos e interesse por fotografia para tirar a foto que irei manipular. Abaixo,

na figura 15, vemos a foto que tirei em viagem à Capão da Canoa e, no momento, vi que seria adequada para este projeto.



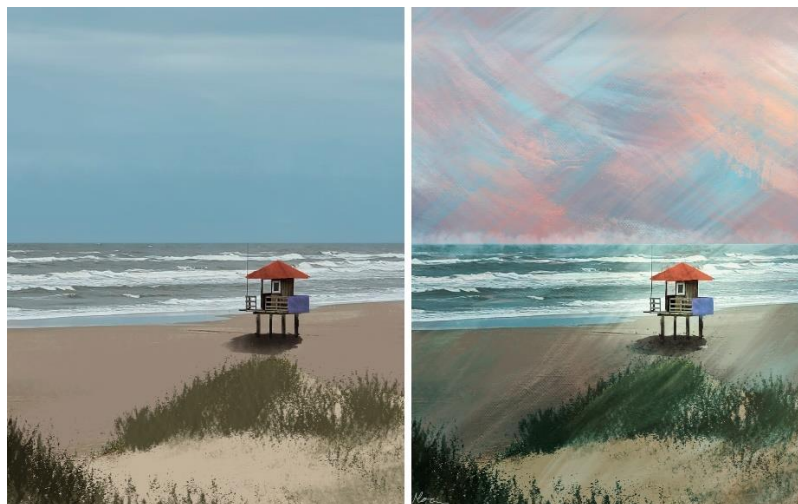
(Figura 14. Foto antes da manipulação)

Apesar de julgar que a foto fosse ideal, ainda assim, era necessário ter a visão de que ela precisa de alguns retoques. Esse foi o primeiro passo no processo desta ilustração. Para isso, utilizei pinceladas para remover as pessoas na beira do mar, a publicidade presente na guarita e a recriação das dunas com a vegetação. A seguir, vemos o comparativo da foto com os retoques:



(Figura 15. Comparativo Photobashing - Retoques)

Após os retoques iniciais, faço a estilização do mesmo jeito que foi mostrado anteriormente, utilizando técnicas de pintura tradicional para adicionar texturas e peso com pinceladas.



(Figura 16. Comparativo Photobashing - Estilização)

O ponto mais notável na figura 17 é que, com as pinceladas, já foi possível visualizar o céu com nuvens criando uma sensação de movimento e fluxo.

Após, para finalizar a arte, utilizo novamente o *plugin* BorisFX Optics para dar a estética de fotografia analógica para a arte. Também, já adiciono minha assinatura e a letra da música escolhida.



(Figura 17. Arte final, Sans Soleil)

3.1.3 ILUSTRAÇÃO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Já para o terceiro – e último – método diferente de ilustração utilizado neste projeto, quis explorar algo que vejo estar em ascensão nos dias recentes, o uso de inteligência artificial para criar a base de uma ilustração.

Apesar de possuir um grande acervo de estudos sobre o tema, a definição de inteligência artificial ainda é feita com dificuldade. Cozman e Neri (2021) propõem a definição de inteligência artificial como “a área que se ocupa de construir artefatos artificiais que apresentam comportamento inteligente”, porém reconhecem que a dificuldade da definição encontra-se em definir o que é um comportamento inteligente, uma vez que é uma definição fluida. Computadores de uma década atrás encontravam dificuldades para realizar tarefas simples que os computadores, e até *smartphones*, de hoje em dia fazem com facilidade.

Como Cozman e Neri (2021) também notam, que o uso de inteligência artificial, em seu princípio, estava limitado a automatizar tarefas que antes eram feitas de forma manual por humanos. Porém, com o avanço da tecnologia, muito se explorou sobre inteligência artificial em diversos campos e aplicações. No meio artístico não foi

diferente e, assim, alguns artistas estão utilizando inteligência artificial para gerar uma base, o que agiliza muito o processo de artistas que precisam criar diversas artes em um curto espaço de tempo. No meio cultural, Santaella (2020) nota que a etapa de criação sempre foi notável por seu pioneirismo com o uso de tecnologias digitais emergentes. E, com isso, o crescimento se dá pela utilização de programas de código aberto (*open source*), como utilizados neste trabalho.

Comecei a pesquisar este método após ver um artista que me inspirava utilizando algoritmos de inteligência artificial para criar uma peça comerciável. A seguir, na figura 19, a arte de Imad Awan utilizando IA – sigla que utilizarei para me referir à inteligência artificial no decorrer deste capítulo.



(Figura 18. Byzantine Slums, Imad Awan)⁸

⁸ Disponível em <https://www.instagram.com/p/CXZA48sMAYY/>. Acesso em 25 de Janeiro de 2022.

Ao pesquisar sobre como utilizar IA para as minhas artes, encontrei um algoritmo aberto na plataforma Google Colab, desenvolvido por Katherine Crowson⁹. Este algoritmo foi desenvolvido utilizando VQGAN (*Vector Quantized Generative Adversarial Network*) e CLIP (*Contrastive Language-Image Pre-training*). De acordo com o desenvolvedor Phillip Torrone (2021), VQGAN e CLIP são descritos como um emaranhado de códigos em *Python* que recebe palavras e as transforma em imagens.

Para que a IA possa gerar alguma imagem, ela necessita de um treinamento, que vem de diversos bancos de imagens devidamente catalogados para que uma IA possa interpretar uma imagem com seu real significado. Técnica definida como “aprendizado profundo” e descrita como:

“O conjunto de técnicas responsável por esse passo importante no avanço da IA é agrupado sob o rótulo de “aprendizado profundo”: trata-se de estimar, a partir de dados, uma função que relaciona um grande número de entradas (por exemplo, o conjunto de palavras em um texto) a um grande número de saídas (por exemplo, o conjunto de palavras que sumariza a entrada).” (COZMAN, PLONSKI, NERI, 2021, p. 25)

Com isso, em seu artigo, Torrone (2021) utiliza algumas *prompts* – termo utilizado para o comando de texto dado à IA – como Mickey Mouse no estilo de algum artista. O resultado é o visto nas figuras 20 e 21.



(Figura 19. Mickey Mouse no estilo de Jean-Michel Basquiat – Phillip Torrone)¹⁰

⁹ Disponível em:

<https://colab.research.google.com/drive/1GI7rUwWWz0O669KafKkIBFQuURgPJ5bP#scrollTo=CpplQlPhwhs>

Acesso em 25 de Janeiro de 2022.

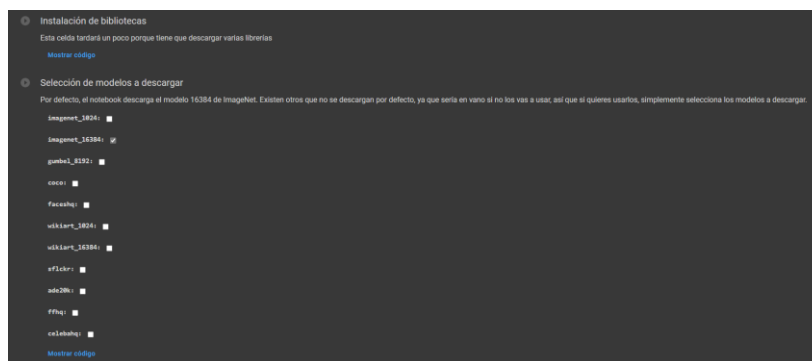
¹⁰ Disponível em: <https://blog.adafruit.com/2021/07/12/adafruit-made-with-vq-gan-clip/> Acesso em 25 de Janeiro de 2022.



(Figura 20. Mickey Mouse no estilo de Andy Warhol – Phillip Torrone)¹¹

Neste momento, antes de mostrar o processo da arte em si, irei tratar de como funciona o algoritmo aberto na plataforma Google Colab utilizando figuras como apoio.

De início, precisamos instalar as bibliotecas de código *Python* e de imagens para que a IA possa as utilizar como base de seu “treinamento”. Na lista, que não é muito intuitiva, temos diversas possíveis bibliotecas, sendo algumas delas *imagenet* sendo referente ao banco de imagens do Google Imagens; a *wikiart* que possui obras de arte em licença de *Creative Commons* na plataforma Wikipedia; e *sflckr* que utiliza o banco de dados do Flickr, plataforma voltada à fotografia.



(Figura 21. Bibliotecas para VQGAN+CLIP)

Após a configuração das bibliotecas, o usuário deve configurar os parâmetros para a execução do código, assim, ordenando a IA a gerar uma imagem. Para isso, é necessário colocar um texto para ser o prompt – o que a IA irá gerar –, sua resolução de largura e altura, em pixel, seu modelo – biblioteca de imagens a ser utilizada –,

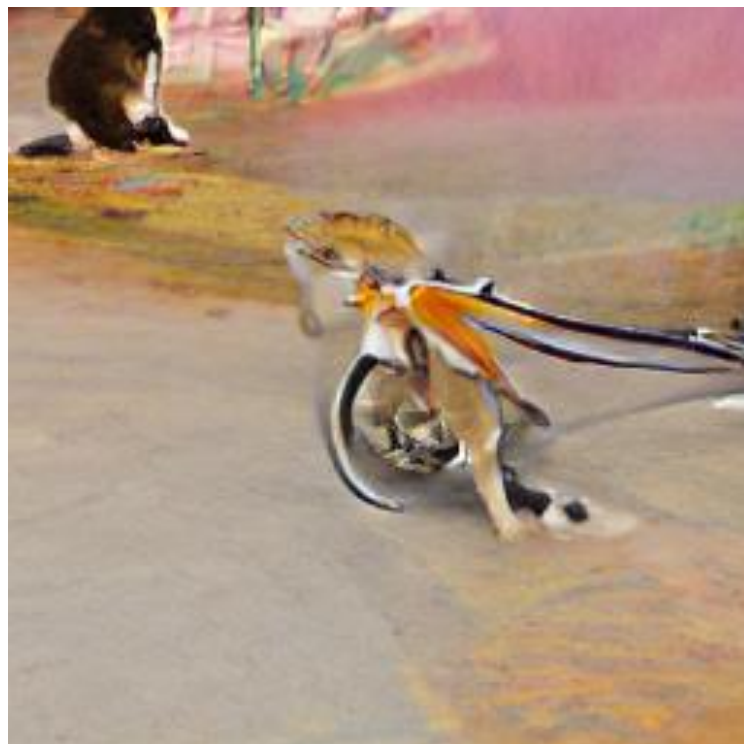
¹¹ Disponível em: <https://blog.adafruit.com/2021/07/12/adafruit-made-with-vq-gan-clip/>. Acesso em 25 de Janeiro de 2022.

intervalo de imagens, uma imagem como base e outra como referência para final, seed – variação dos resultados – e número máximo de iterações – quantidade de vezes que a IA será reproduzida e irá refinar a imagem.

```
▶ Parámetros
  textos: "cat riding a bike"
  ancho: 480
  alto: 480
  modelo: vqgan_imagenet_f16_16384
  intervalo_imagenes: 50
  imagen_inicial: "None"
  imagenes_objetivo: "None"
  seed: -1
  max_iteraciones: -1
  Mostrar código
```

(Figura 22. Parâmetros para VQGAN+CLIP)

Para fins de demonstração, utilizei um *prompt* de “gato andando de bicicleta” na resolução de 480x480. O resultado foi o seguinte:



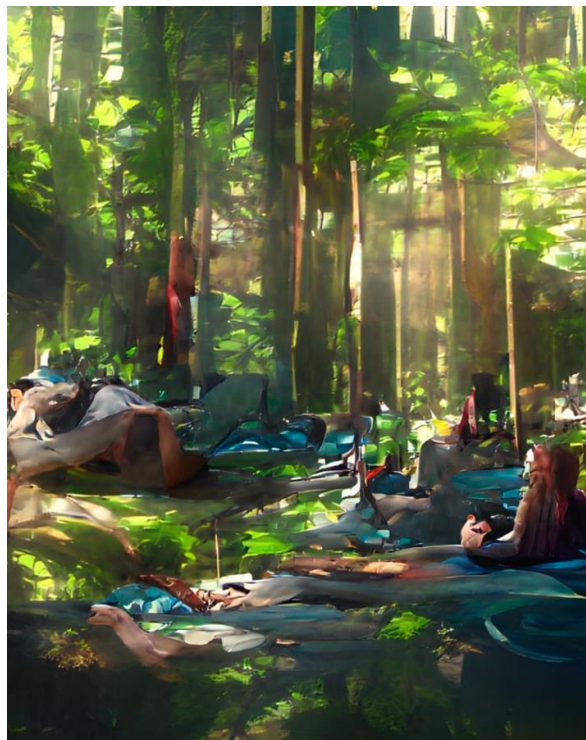
(Figura 23. Gato andando de bicicleta, VQGAN+CLIP)

Quanto mais iterações a IA tiver, melhor será o resultado, porém maior será o tempo para obter o resultado. Da mesma forma, quanto maior a resolução, mais demorado será e mais desempenho será exigido do computador.

3.1.3.1 UTILIZANDO VQGAN+CLIP COMO BASE PARA ILUSTRAÇÃO

Agora que contextualizei brevemente sobre o uso de AI na arte, demonstrarei como apliquei VQGAN+CLIP no processo de ilustrações de Sans Soleil.

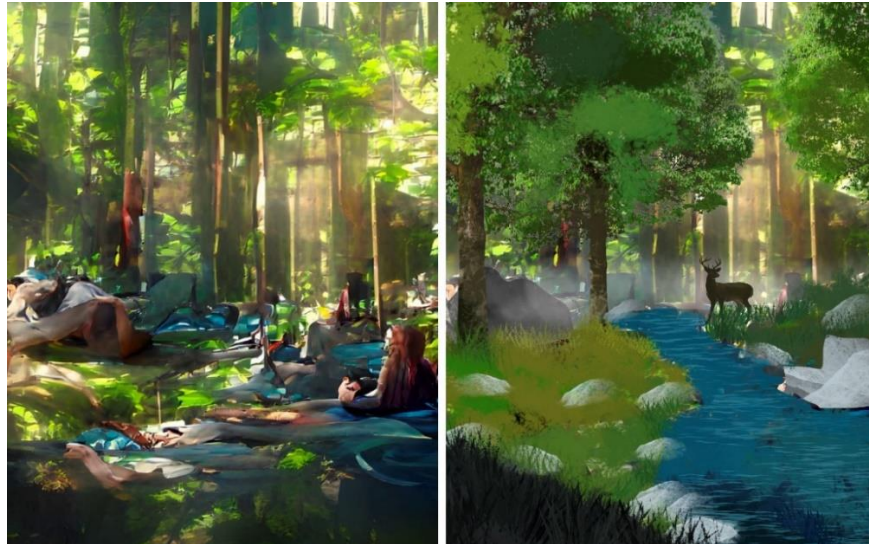
Para fins de demonstração, irei utilizar a ilustração referente à música Afterimage, que comecei com a prompt de “floresta” visto que a música fala sobre a busca por um lar novo, longe da cidade. A seguir, na figura 25, o resultado direto da IA:



(Figura 24. Prompt “floresta”, VQGAN+CLIP)

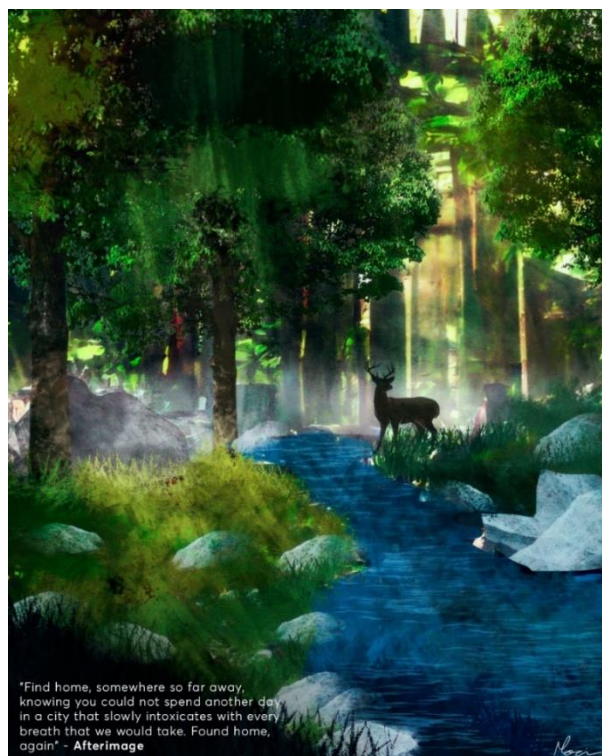
Logo de início, é confuso imaginar uma arte finalizada com o monte de elementos na arte gerada pela IA. Por isso, utilizando pinceladas de cores sólidas no *Adobe Photoshop*, comecei limpando a parte inferior da imagem, criando um novo chão, com a presença de um córrego, para aumentar a sensação de tranquilidade,

árvores e pedras para criar um senso de direcionamento para o ponto focal, um veado que illustrei para dar vida à cena.



(Figura 25. Comparativo AI - retoques)

Agora que a imagem está com uma boa fundação, após os retoques. Novamente, faço o mesmo processo de estilização de pintura tradicional e pós-processamento de filme analógico. Com isso, obtemos o seguinte resultado:



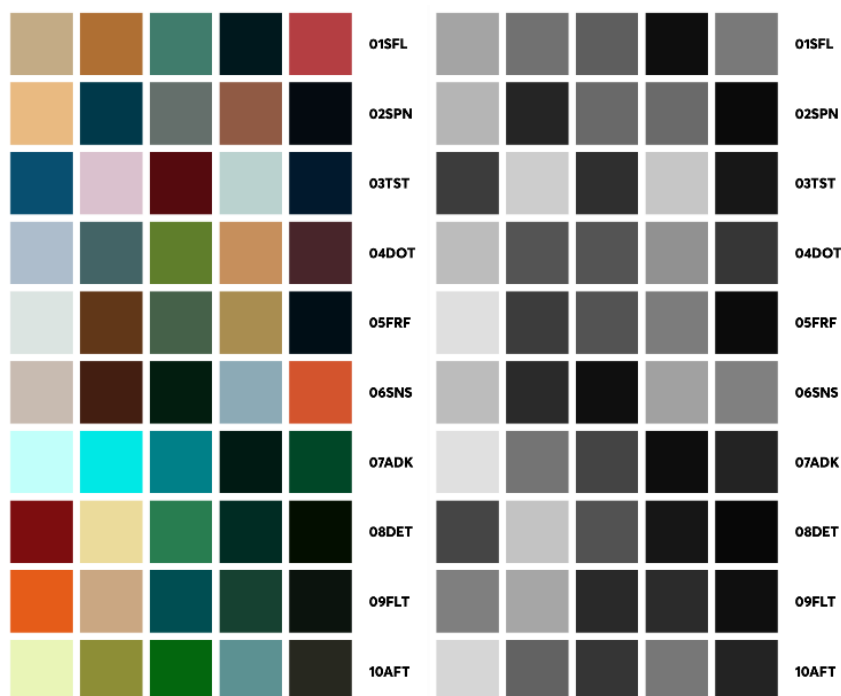
(Figura 26. Arte final, Afterimage)

Podemos ir de acordo com Samara (2008), que reforça que a linguagem de uma ferramenta de design tem grande efeito no valor comunicativo de uma peça. Seguindo essa linha de pensamento, reforço que o uso de IA para a base das ilustrações só é bem-sucedido quando acompanhado de uma visão para a arte final, uma vez que notamos que os resultados diretos da AI podem ser classificados como uma bagunça de elementos. Meu papel como artista não é detalhar esses elementos ao máximo, tornando-os realistas, mas sim, organizá-los de forma com que suas silhuetas e texturas transmitam uma mensagem ao visualizador.

3.2 CORES E EMOÇÃO

Um dos principais fatores, enquanto sutil, para a transmissão do sentimento com as ilustrações é a paleta de cores de cada ilustração.

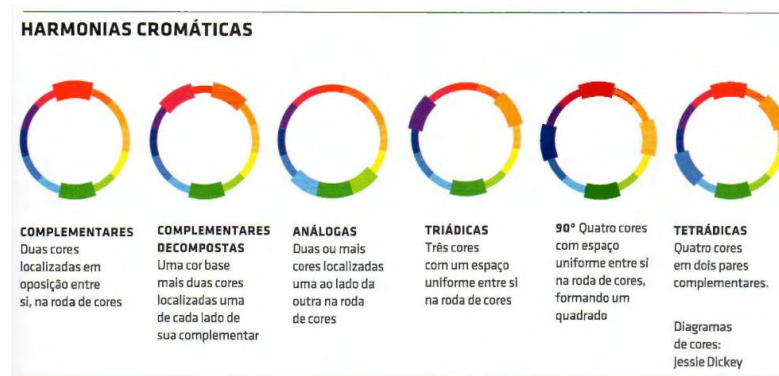
Sobre estímulos sensoriais causado por cores, Fère (1960) atesta que “a luz colorida intensifica a circulação sanguínea e age sobre a musculatura no sentido de aumentar sua força segundo uma sequência que vai do azul, passando pelo verde, o amarelo e o laranja, culminando no vermelho”. Com isso, o foco em escolher uma paleta de cores que vá de acordo com a emoção idealizada na produção é um fator de grande importância na realização deste trabalho.



(Figura 27. Paleta de cores geral de Sans Soleil)

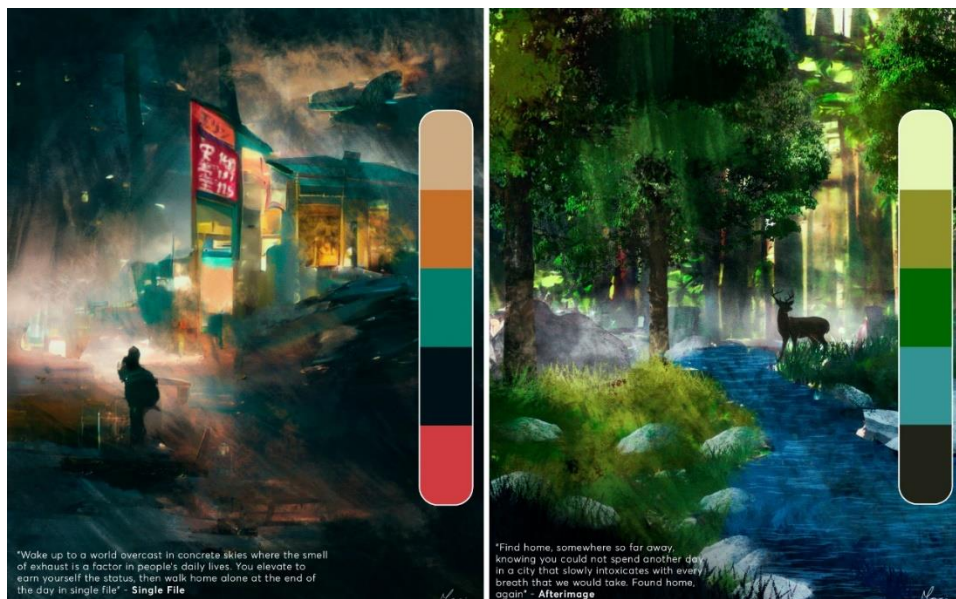
Como visto na figura 28, a paleta de cores geral da série ilustrada tem diversas similaridades entre si. Cada ilustração possui uma paleta similar à outra, criando assim um padrão que liga todas as artes. Apesar de algumas diferenças em tonalidade, as paletas possuem, em sua maioria, o mesmo nível de luminosidade, como vemos à direita da figura 28.

A escolha de cada paleta foi minuciosa, levando em consideração as harmonias cromáticas como apresenta Lupton (2014), visto na figura 29.



(Figura 28. Harmonias cromáticas)

Considerando a relação de cores com sentimentos e harmonias cromáticas, proponho a comparação entre a primeira e a última ilustração de Sans Soleil, onde meu objetivo era começar com um sentimento de angústia, que pesasse para o visualizador, e que terminasse com a sensação de otimismo e calma.



(Figura 29. Comparativo cromático)

Após analisar o comparativo da figura 30, nota-se que as duas ilustrações possuem níveis de luminosidade similares, porém transmitem sensações totalmente opostas. Mas não posso deixar de ressaltar que, apesar do grande papel da cor, essa diferença também se dá pela composição. Na primeira ilustração, o sujeito está andando para fora do quadro; enquanto na segunda ilustração, o fluxo visual leva o olhar ao sujeito que está ao centro da imagem. Criando, assim, composições contrastantes entre si, que contribuem para a sensação causada com o apoio das cores. A série está disponível nos apêndices deste trabalho, bem como um quadro com as 10 ilustrações e a capa com a indicação de qual método de ilustração foi utilizado.

4. DELTA SLEEP

A banda inglesa de *math rock* – “rock matemático” em inglês –, formada em 2010, faz uma parte essencial para a narrativa deste trabalho. De início, contextualizarei sobre a banda e posteriormente dissertarei sobre seu papel neste projeto e sobre as letras escolhidas para as ilustrações.

Atualmente independente e com sua própria gravadora, chamada Sofa Boy Records, a banda Delta Sleep é formada por quatro integrantes: Devin Yüceil, guitarrista e vocalista; Glen Hodgson, guitarrista; Dave Jackson, baixista; e Blake Mostyn, baterista. Além disso, possuem 4 álbuns e 4 EPs que falarei sobre os principais a seguir.

Pessoalmente, conheci a banda por meio de seu EP Management, lançado em 2013. Desde seu primeiro álbum, a banda já estava com estilo bem definido, contando com instrumentais notáveis pelo gênero *math rock* – compassos compostos, guitarras com afinações alternativas e linhas de melodia complexas e batidas de bateria com pausas e alinhamentos complexos juntos aos compassos fora do padrão 4:4.

Com 4 milhões de *streams* no *Spotify*, sua música mais ouvida do álbum é Camp Adventure, que fala sobre as frustrações de um casal. Essa é uma das poucas músicas em que a banda trata sobre assuntos românticos. Neste lançamento, a música é tocada em um violão e foi a versão que fez com que vários fãs conhecessem a banda.

Lançado em 2015, o primeiro álbum da banda, Twin Galxies, possui 11 músicas – 4 músicas a mais que seu EP anterior – sendo uma delas uma versão alternativa, com todos os instrumentos, da música Camp Adventure.

A banda mantém seu estilo sonoro, mas começa a tratar ainda mais de anseios da vida adulta e conflitos internos, utilizando a natureza como uma metáfora para um porto seguro. Também se nota que o autor das letras, Devin Yüceil, cria um tema aquático no álbum com letras que utilizam o oceano e água como principais metáforas. Além do tema estar presente nas letras, a capa do álbum possui uma paleta de cores que remete ao oceano e a ilustração de uma criatura similar a um polvo gigante, como visto na figura 4.



(Figura 30. Capa do álbum Twin Galxies)¹²

Três anos após o lançamento de seu álbum Twin Galxies, a banda Delta Sleep lança o seu novo disco, chamado Ghost City. Assim como o álbum de 2015, sua nova produção ainda conta com o mesmo estilo sonoro, com um leve toque de efeitos extras nas guitarras, mas segue ainda mais na temática de anseios da vida e conflitos internos.

Ghost City é um álbum com seu tema totalmente voltado ao sentimento de *burnout* e impacto que a tecnologia e o trabalho têm na vida de alguém, enquanto o mesmo alguém está sonhando com uma vida melhor, longe de uma cidade que sufoca com sua poluição e incontáveis prédios que escondem o céu.

¹² Disponível em: <https://deltasleep.bandcamp.com/album/twin-galaxies-2>. Acesso em 21 de janeiro de 2022.

Para este projeto experimental, Ghost City é o álbum que teve maior influência na sua idealização e produção. Após passar alguns anos sem acompanhar a banda, em meio ao isolamento social em decorrência da pandemia de COVID-19, no ano de 2020, decidi checar se a banda havia produzido mais algum álbum e encontrei Ghost City. Dado o momento em que vivia quando tive contato com esse disco, senti uma grande conexão com a temática de *burnout* e com a vontade de fugir do meio urbano e levar uma vida completamente diferente. Em um próximo momento neste trabalho, volto a falar especificamente sobre as músicas e como elas influenciaram a produção deste projeto.

Soft Sounds, lançado em 2020 é uma produção muito interessante, apesar de possuir apenas uma música inédita, conta com 9 versões novas de músicas anteriormente gravadas.

A ideia deste álbum é que todas as músicas foram gravadas de forma alternativa, com microfones de lapela, buscando o formato mais simples possível. Além disso, todas as músicas possuem uma versão em vídeo no YouTube¹³ onde foram gravados em diversas locações pelo mundo, como um parque, uma estrada, uma praia e um telhado industrial nos Estados Unidos; em telhados da França; nas ruas do Japão; em um pequeno barco no meio do Mar Egeu, próximo à Turquia; e no quintal de suas casas na versão de quarentena da música inédita, A Casa.

O lançamento mais recente da Delta Sleep se chama Spring Island e foi lançado em novembro de 2021. Com 12 músicas, a banda muda um pouco o estilo sonoro para algo mais suave na maioria das músicas, com a presença de sintetizadores e efeitos sonoros, algo não tão presente nos primeiros álbuns.

A temática de Spring Island tem grande influência do momento em que vivemos mundialmente com o impacto do aquecimento global e, ainda mais, com os anseios de uma geração de jovens adultos com um futuro global incerto.

E foi o lançamento deste álbum que fez com que eu mudasse o rumo do presente projeto. Quando ouvi as músicas, percebi que as narrativas de Spring Island e Ghost City iam de acordo com a mensagem que gostaria de passar com a minha *webcomic* e, então, decidi mudar a mídia para uma série ilustrada tendo como narrativa as letras de algumas músicas da banda.

¹³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=RKYT190jCoM>

4.1 INFLUÊNCIA NO PROJETO

Como tratado brevemente nos itens anteriores, falando sobre a banda, a Delta Sleep teve uma grande influência no decorrer deste projeto.

Desde antes de ingressar no curso de Comunicação Social – Produção Editorial, já acompanhava a banda Delta Sleep. Conforme fui amadurecendo e envelhecendo, cada vez mais as suas letras pareciam falar diretamente comigo e, de certa forma, compreender melhor o que era tratado em cada uma delas.

Atualmente, o período em que vivo – e acredito que muitos outros jovens adultos estejam vivendo o mesmo – é angustiante e me deixa ansioso a cada dia que acordo. Por um lado, temos a graduação que marca a transição final para a vida adulta, a incerteza de escolhas tais como “onde morar?”, “onde trabalhar?” ou “o que fazer agora?”. Já pelo outro lado, a linha tênue entre o niilismo e a tentativa de lidar com tudo que está acontecendo no mundo – e que não há muito o que possamos fazer individualmente –, bem como aquecimento global, crises financeiras, políticas, sociais e de saúde. O que nos resta é tentar viver um dia após o outro, seguindo com o máximo de forças que tivermos. E saber que há pessoas que estão na mesma situação e que compartilham do mesmo sentimento torna tudo mais fácil, principalmente em uma mídia artística, como a Delta Sleep faz com suas músicas e eu, com este projeto, as transmitindo para a forma de ilustrações digitais.

Para que tudo isso fosse possível, durante o mês de novembro de 2021, entrei em contato via mensagens diretas do Instagram com Devin Yüceil e apresentei a ideia deste projeto. Não demorou muito para que Yüceil respondesse permitindo que esse projeto fosse feito e que achou a ideia muito interessante.

4.2 LETRAS UTILIZADAS NO PROJETO

Para a abertura da série ilustrada, julguei que a letra que encaixava melhor fosse a de Single File¹⁴ e pode ser separada em duas partes.

O trecho começa com “wake up to a world overcast in concrete skies where the smell of exhaust is a factor in people’s daily lives”¹⁵ e trata sobre como vivemos em

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eMSkjU6IJfU>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

¹⁵ Tradução: “Acordar em um mundo nublado de céus de concreto, onde o cheiro de escapamento é um fator no dia-a-dia das pessoas”.

um mundo nublado por céus de concreto e como a poluição é um fator presente no nosso dia a dia.

A segunda parte da letra “you elevate to earn yourself the status, then walk home alone at the end of the day in single file”¹⁶ trata do esforço que fazemos para a ascensão em um contexto profissional, porém com o contraste de voltar para casa no fim do dia, após o expediente, sozinho e em fila única – a fila sendo referente a cada pessoa que está na mesma situação.

Na sequência, selecionei a música recentemente lançada em Spring Island, Spun¹⁷. O trecho “I’ve been watching the world unfold outside my window”¹⁸ pode ser considerado uma referência ao isolamento social e como apenas enxergamos o mundo pela janela de casa e não o vivenciamos. Em seguida, “it’s getting warm and soon every winter will be dry beyond relief, and the water will be flowing at our feet”¹⁹ trata diretamente sobre o impacto ambiental que o aquecimento global está causando, tornando o clima cada vez mais quente e seco e, por conta disso, a elevação do nível dos oceanos com o derretimento de geleiras.

Ainda com a mesma temática da música anterior, The Softest Touch²⁰ também trata sobre o futuro frustrante que teremos com o aquecimento global.

A música fala “the future isn’t happy. It often gets defeating, drawing the same conclusions. The world is overheating, pretty soon we’ll be swimming out here”²¹ e brinca como logo nadaremos nas ruas de nossas cidades, que ficarão alagadas com o nível dos oceanos subindo. Também, no início do trecho, menciona o quão triste é o nosso futuro e como é frustrante chegar sempre às mesmas conclusões de que não temos como fugir do futuro que nos aguarda.

Saindo um pouco da temática ambiental, escolho a música Dotwork²², que também pode ser separada em duas partes.

De início “at times you realise this wasn’t how you wrote your life in classroom exposés.”²³ toca em uma ferida interna falando como, às vezes, percebemos que

¹⁶ Tradução: “Você se eleva para receber um status, depois volta para casa sozinho ao fim do dia”.

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Js-puMhokK8>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

¹⁸ Tradução: “Eu estive observando o mundo se desdobrar pela minha janela”.

¹⁹ Tradução: “Está esquentando e logo todos os invernos serão secos e a água estará fluindo sob nossos pés”.

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lzMTciJwqW>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

²¹ Tradução: “O futuro não é feliz. Seguido nos frustramos, chegando às mesmas conclusões. O mundo está superaquecendo, logo nadaremos por aqui”

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=majMQuj6O1Y>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

²³ Tradução: “Às vezes você percebe que essa não era a vida que você imaginava em exposições da escola”.

nossa vida não é como imaginávamos quando éramos jovens na escola e tínhamos que falar sobre o que queríamos ser quando crescermos, por exemplo.

Para fechar, “and looking at the sky should alleviate the worst in us, not keep it trapped inside”²⁴ tratando como olhar para o céu, de forma introspectiva, deveria nos deixar mais leves, aliviando nossas angústias ao invés de nos pressionar mais ainda.

Forest Fire²⁵ é a única música em que a ilustração que produzi é um tanto quanto abstrata em relação à letra.

Escrita como “I know you’ve been going through a little darkness, and it feels like things won’t ever be the same. All the creatures in the forest out to get you should be gone before the morning rain”²⁶, Forest Fire é uma metáfora para as angústias internas de cada um, e como a chuva irá as afastar.

A música que dá nome a este projeto, Sans Soleil²⁷ – do francês “sem sol” – assim como outras músicas, pode ser separada em partes.

Primeiramente, “found myself between routine and heartache, knowing it was not a life to lead”²⁸ toca levemente no quesito da síndrome de *burnout* e como o eu lírico está preso entre uma rotina e um coração machucado, sabendo que não é a vida que ele gostaria de levar.

O trecho anterior é seguido por “cold and all alone, still I feel more at home sleeping rough under this tree, than back in District 3”²⁹ que reforça a temática da síndrome de *burnout*. O eu lírico menciona como ele está solitário, mas se sente melhor dormindo desconfortável embaixo de uma árvore, diferente de como se sentia na cidade. Uma metáfora de que o desconforto físico ou a saída da nossa zona de conforto é, de fato, melhor do que a exaustão mental causada pela sociedade, pela cidade, entre outros motivos que vai de cada indivíduo.

Uma das minhas músicas favoritas, e a sétima ilustração do projeto, leva o nome de After Dark³⁰. Escrita como “I’d give my whole world to find a way out (of here). Inhale the fumes? Please, I might as well drown. The City grows far beyond what we

²⁴ Tradução: “E olhar para o céu deveria aliviar o pior dentro de nós, não manter preso dentro de si”.

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4ZkGzv1Glyw>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

²⁶ Tradução: “Eu sei que você está passando por um momento de trevas, e parece que as coisas nunca mais serão as mesmas. Todas as criaturas na floresta te caçando deverão ir embora com a chuva da manhã”.

²⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qJmqdQPnheA>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

²⁸ Tradução: “Me encontrei entre rotina e um coração machucado, sabendo que essa não era uma vida ideal”.

²⁹ Tradução: “Com frio e sozinho, ainda assim me sinto mais em casa, dormindo desconfortável abaixo desta árvore, do que de volta no Distrito 3”.

³⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i0Lu57LloCs>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

are now. I'd give my whole world to find a way out"³¹. A música fala sobre como o indivíduo daria de tudo para encontrar uma saída da cidade – durante o álbum inteiro, a cidade é tratada como um sujeito. Segue com a afirmação de que prefere morrer afogado do que ter que inalar a poluição da cidade. E fecha com a maneira que a cidade é algo gigantesco e continua crescendo e, ainda assim, o indivíduo daria o mundo inteiro para encontrar uma saída.

After Dark trata de como um indivíduo quer fazer um grande esforço e que daria tudo que tem para mudar sua vida e encontrar uma vida pacífica longe dos problemas da cidade, que amplificam suas angústias internas

Chegando à parte do projeto em que há uma transição entre letras e ilustrações sobre angústias e negatividade com a música The Detail³².

Apesar da música inteira falar diretamente comigo, o trecho "I know where your heart goes when you're lonely. And you can't see it's far too early to be hurting from a future so uncertain"³³ é marcante pois dá um certo conforto em como ainda é cedo para estar machucado por conta de um futuro tão incerto.

A música Floater³⁴ trata de uma metáfora com o conceito de uma distopia. Da música inteira, destaco o trecho "all she ever wanted was to find a place where she could sit and watch the sunrise in real time. Instead of through the automated screens that feed on her dreams"³⁵. A música fala como tudo que a personagem quer é um lugar onde ela possa ver o nascer do sol com seus próprios olhos, ao invés de utilizar telas (monitores, TVs, celulares) que se alimentam de seus sonhos. Gosto de como essa música trata, de certa forma, como a tecnologia impacta as nossas vidas de forma negativa.

Para fechar a série ilustrada com positividade e otimismo, selecionei a música Afterimage³⁶, presente em Ghost City e Soft Sounds.

Mais uma vez, volto a separar o trecho em partes, começando por "find home, somewhere so far away, knowing you could not spend another day in a city that slowly

³¹ Tradução: "Eu daria o meu mundo inteiro para encontrar uma saída daqui. Inalar a fumaça? Por favor, eu prefiro morrer afogado. A Cidade cresce além do que nós somos. Eu daria meu mundo inteiro para encontrar uma saída."

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YwVTtFlwKsc>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

³³ Tradução: "Eu sei onde o seu coração vai quando você está solitário. E você não consegue ver que é cedo demais para estar machucado por um futuro tão incerto".

³⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mnXmiyTtvXk>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

³⁵ Tradução: "Tudo que ela sempre quis era encontrar um lugar onde ela pudesse sentar-se e ver o nascer do sol em tempo real. Ao invés de por meio de monitores e telas que se alimentam de seus sonhos".

³⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R7EZE4auhiE>. Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

intoxicates with every breath that we would take”³⁷ que fala, novamente, sobre como o eu lírico deve procurar seu lar em algum lugar distante, sabendo que não suporta passar mais um dia em uma cidade que lentamente o intoxica a cada vez que ele respira.

E para servir como fechamento da série ilustrada, com apenas três palavras, a frase “found home, again”³⁸ para se unir à ilustração de fundo e falar como o eu lírico finalmente encontrou seu lar e, juntamente, seu propósito, novamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da produção deste projeto, considero que foi possível expandir meus conhecimentos referentes à produção gráfica, levando em conta que este projeto foi a primeira vez em que tive contato com inteligência artificial no âmbito artístico. Além dos aspectos de produção, foi possível compreender de forma acadêmica sobre a síndrome de *burnout*, o que apenas conhecia por meio da psicoterapia e por experiências próprias.

De certa forma, tive diversas dificuldades nas etapas de produção por se tratar de uma narrativa em que eu tenha experienciado, fazendo com que este seja um trabalho um tanto quanto íntimo. Foram inúmeras as vezes em que ilustrava ou escrevia com os olhos cheios de lágrimas. Isso me motivou a fazer um trabalho melhor e que pudesse alcançar o público certo, pois tenho a experiência para tratar do assunto abordado em “Sans Soleil” e gostaria que muitos jovens que se encontram na mesma posição tenham o conforto e apoio para lidar com tudo isso.

Não somente sobre a produção, mas acredito que este trabalho, mesmo que apenas um pequeno fragmento, possa tornar visíveis os anseios de jovens adultos que se encontram em uma situação similar à que eu estava no momento da concepção deste projeto. Além disso, falando sobre visibilidade, acho válido notar nesta parte do trabalho que no período em que o defendia, a banda mandou mensagem via Instagram falando que estão gostando da série ilustrada e, além de curtir as postagens, seguiram meu perfil de artista.

³⁷ Tradução: “Encontre o lar, em algum lugar tão longe, sabendo que você não consegue passar mais um dia em uma cidade que te intoxica a cada momento que você respira”.

³⁸ Tradução: “Encontrou seu lar, novamente”

Antes da produção deste trabalho, possuía certo conhecimento sobre produção gráfica e sobre os assuntos tratados na narrativa. Toda minha jornada dentro da Universidade tornou possível que – além de refinar minhas habilidades técnicas – eu pudesse unir os elementos gráficos com a narrativa, transmitindo a mensagem deste trabalho de forma concisa, clara e com fácil compreensão ao público consumidor.

Com isso, acredito que todas as etapas da elaboração deste trabalho tenham contribuído imensamente na minha formação como produtor editorial pleno. Considerando que todas as áreas do conhecimento tratadas dentro da graduação foram contempladas, em algum momento, dentro da produção deste trabalho.

Por fim, acredito que os objetivos propostos foram alcançados com sucesso e, assim como eu me utilizei, espero que este trabalho possa, de certa forma, servir como referência para outros estudantes da FACOS.

REFERÊNCIAS

COZMAN, Fabio G.; PLONSKI, Guilherme A.; NERI, Hugo. **Inteligência Artificial: Avanços e Tendências**. São Paulo, 2021.

DE PAULA, Ítalo R. R. **“Da Janela”**: Uma Webcomic Sobre Nomofobia. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2021.

FÉRE, Charles. **Sensation et mouvement**. Paris: Felix Alcan, 1960.

GUERREIRO, M. D.; ABRANTES, P. **Como tornar-se adulto: processos de transição na modernidade avançada**. Revista Brasileira de Ciência do Solo, São Paulo, v. 20, n. 58, p. 157-212, 2005.

INSIDE. Direção de Bo Burnham. Los Angeles: Netflix, 2021. (87 min)

LEWIS, Lisa A. **The adoring audience: fan culture and popular media**. Londres e Nova York: Routledge, 1992.

LIESER, Wolf. **Arte Digital: Novos Caminhos na Arte**. Alemanha: Ullmann Publishing, 2009.

LUPTON, Ellen. **Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers and Students**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2014

MASLACH, C.; JACKSON, S. E. **The measurement of experienced burnout**. **Journal of Occupational Behavior**, Nova York: John Wiley & Sons, 1981.

OCVIRK, Otto. et. al. **Fundamentos de Arte: Teoria e Prática**. 12 ed. Ohio: McGrall Hill, 2014.

PAUL, Christiane. **Digital Art**. Londres, Thames & Hudson, 2003.

PEPLAU, Letitia A.; PERLMAN, Daniel. (Eds.). (1982). **Loneliness: A sourcebook of current theory, research, and therapy**. New York, NY: Wiley

SAMARA, Timothy. **Design Evolution: Theory into Practice**. Nova York: Rockport, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Inteligência Artificial e Cultura: Oportunidades e desafios para o Sul global**. Montevideu: Foro Abierto de Ciencias Latinoamericana y Caribe, 2020.

SANTOS, Ana Paula Daros; SILVA, Sandra Rúbia. **Fandom na cultura digital: as práticas de participação e produção social dos *legenders* brasileiros de séries e filmes estrangeiros**. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2014.

SOUZA, Marina B. C. de A. de; HELAL, Diogo H.; PAIVA, Kely C. M. de. **Síndrome de Burnout e jovens trabalhadores: Um estudo em Recife – PE**. 2017. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

TORRONE, Phillip. “Adafruit” made with VQ-GAN + CLIP. **Adafruit Blog**, 2021. Disponível em: <<https://blog.adafruit.com/2021/07/12/adafruit-made-with-vq-gan-clip/>> Acesso em: 25 de Janeiro de 2022.

TSUGE, Yoshiharu. **Munō no Hito (無能の)**. Tóquio: Nihon Bungeisha, 1986.

XAVIER, Carolina Schulz. **Leitores e escritores de fanfics de Harry Potter: uma observação através do site Fanfiction.Net**. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

APÊNDICES

APÊNDICE A – ILUSTRAÇÕES DE “SANS SOLEIL”





"Wake up to a world overcast in concrete skies where the smell of exhaust is a factor in people's daily lives. You elevate to earn yourself the status, then walk home alone at the end of the day in single file" - **Single File**

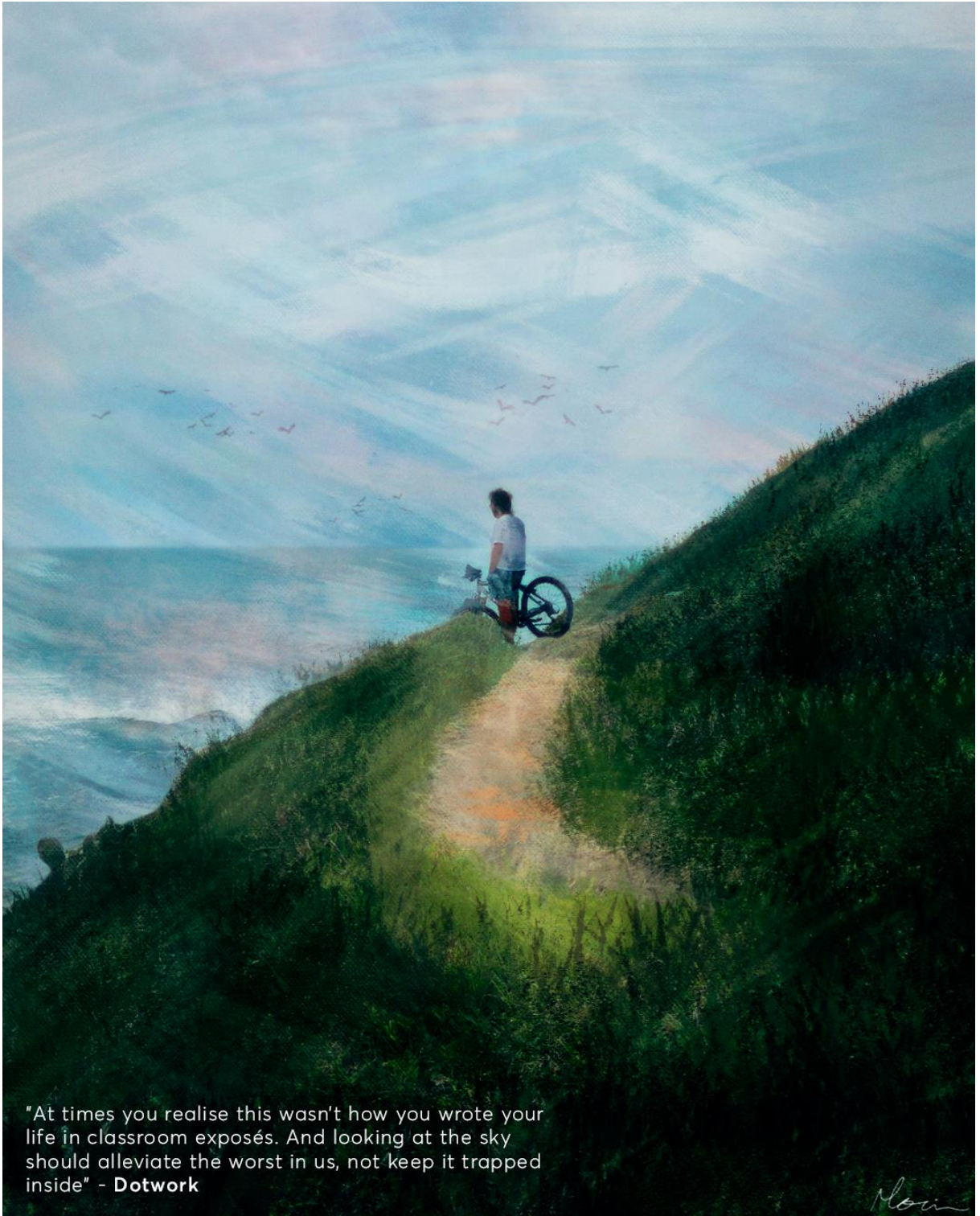
Moira

"I've been watching the world unfold outside my window. It's getting warm and soon every winter will be dry beyond relief, and the water will be flowing at our feet" - **Spun**



"The future isn't happy, It often gets defeating,
always drawing the same conclusions.
The world is overheating, pretty soon we'll be
swimming out here" - **The Softest Touch**





"At times you realise this wasn't how you wrote your life in classroom exposés. And looking at the sky should alleviate the worst in us, not keep it trapped inside" - **Dotwork**

How



"I know you've been going through a little darkness and it feels like things won't ever be the same. All the creatures in the forest out to get you should be gone before the morning rain" - **Forest Fire**

Moai

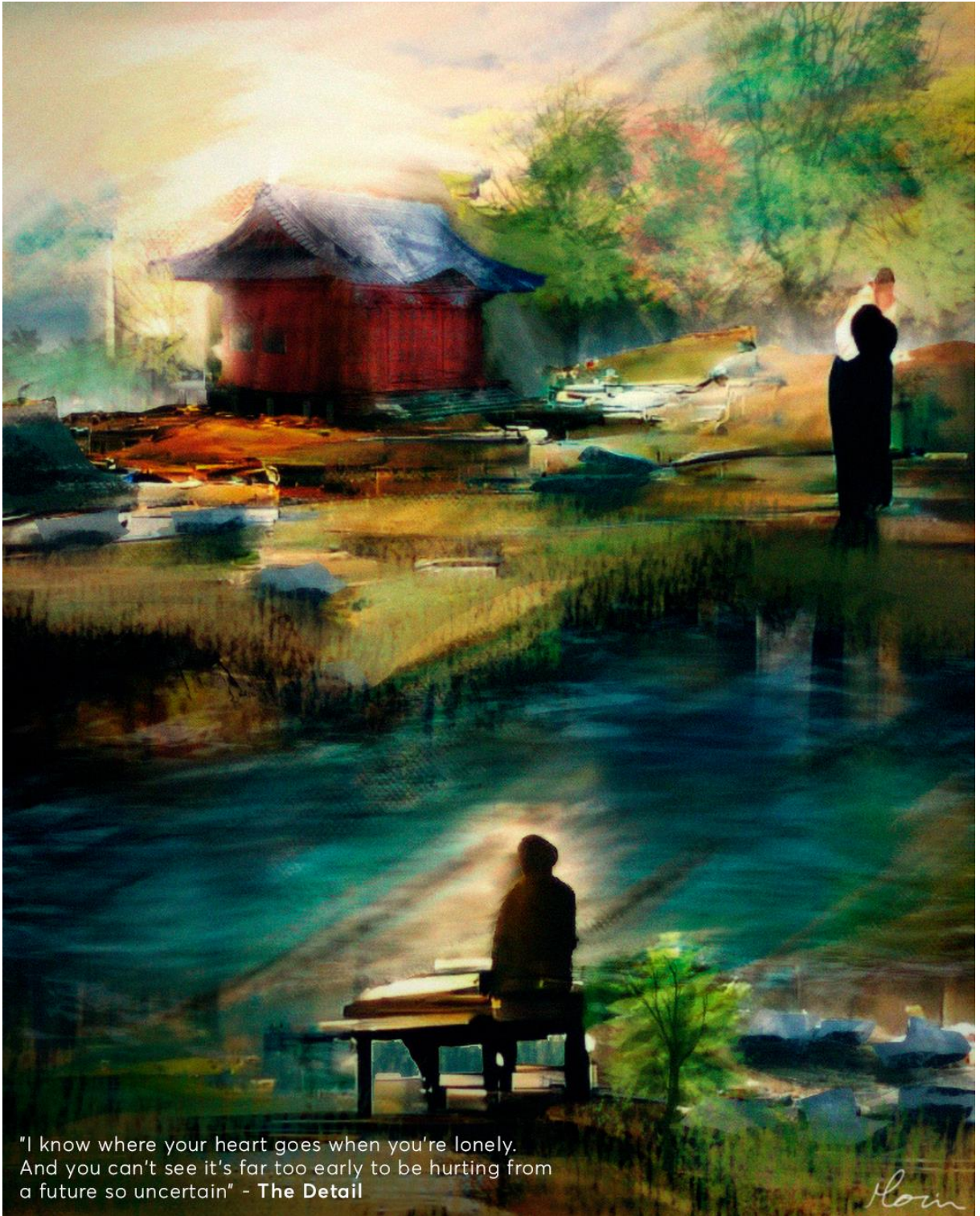
"Found myself between routine and heartache knowing it was not a life to lead. Cold and all alone, still I feel more at home sleeping rough under this tree, than back in District 3" - Sans Soleil





"I'd give my whole world to find a way out (of here).
Inhale the fumes? Please I might as well drown. The
City grows far beyond what we are now. I'd give my
whole world to find a way out" - **After Dark**

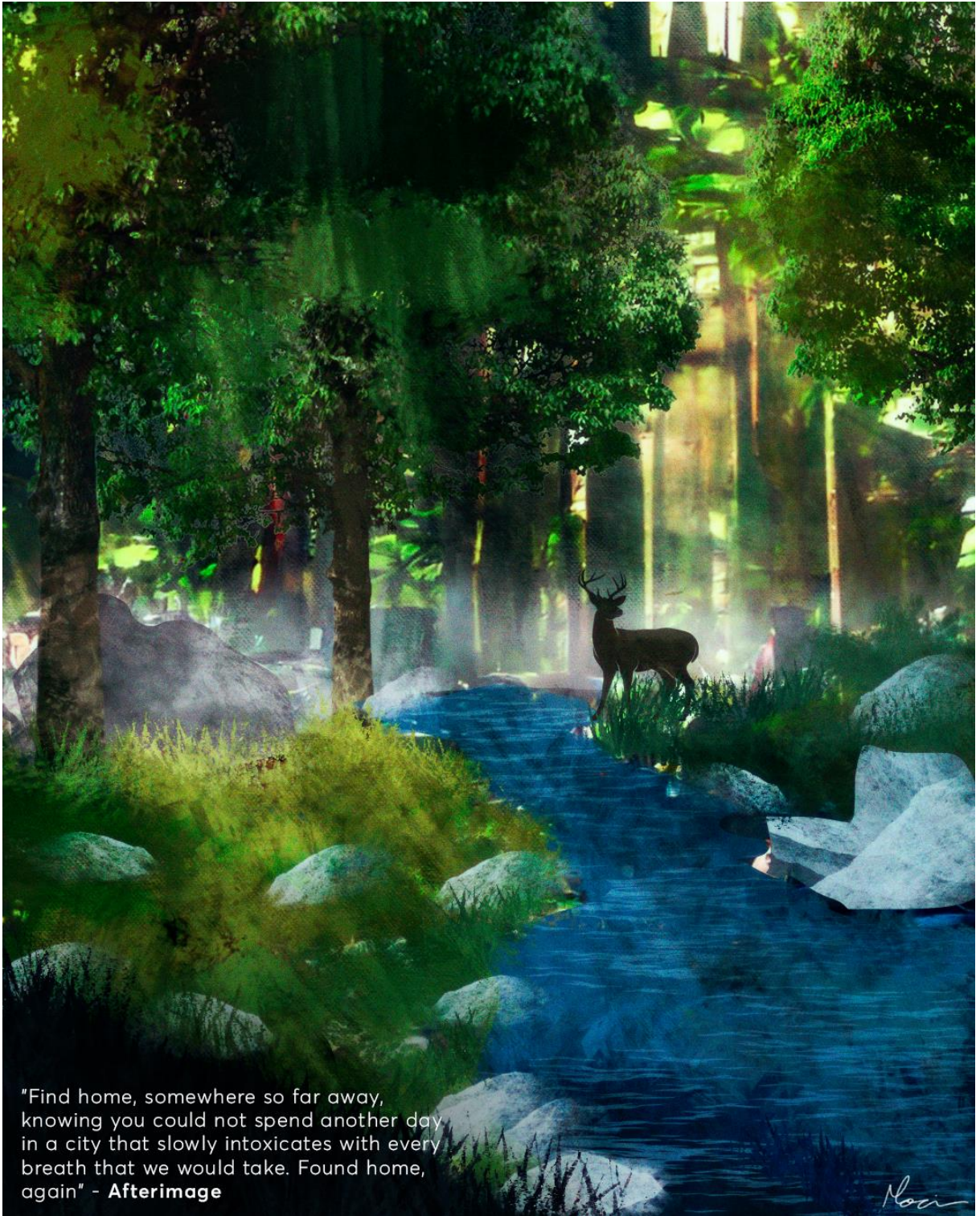
Moira



"I know where your heart goes when you're lonely.
And you can't see it's far too early to be hurting from
a future so uncertain" - **The Detail**

"All she ever wanted was to find a place where she could sit and watch the sunrise in real time. Instead of through the automated screens that feed on her dreams" - **Floater**





"Find home, somewhere so far away,
knowing you could not spend another day
in a city that slowly intoxicates with every
breath that we would take. Found home,
again" - **Afterimage**

Noon

APÊNDICE B – QUADRO DE ILUSTRAÇÕES DE “SANS SOLEIL” COM MÉTODOS DE ILUSTRAÇÃO



IA



IA



3D



PHOTOBASHING



PHOTOBASHING



IA



PHOTOBASHING



PHOTOBASHING



IA



IA



IA