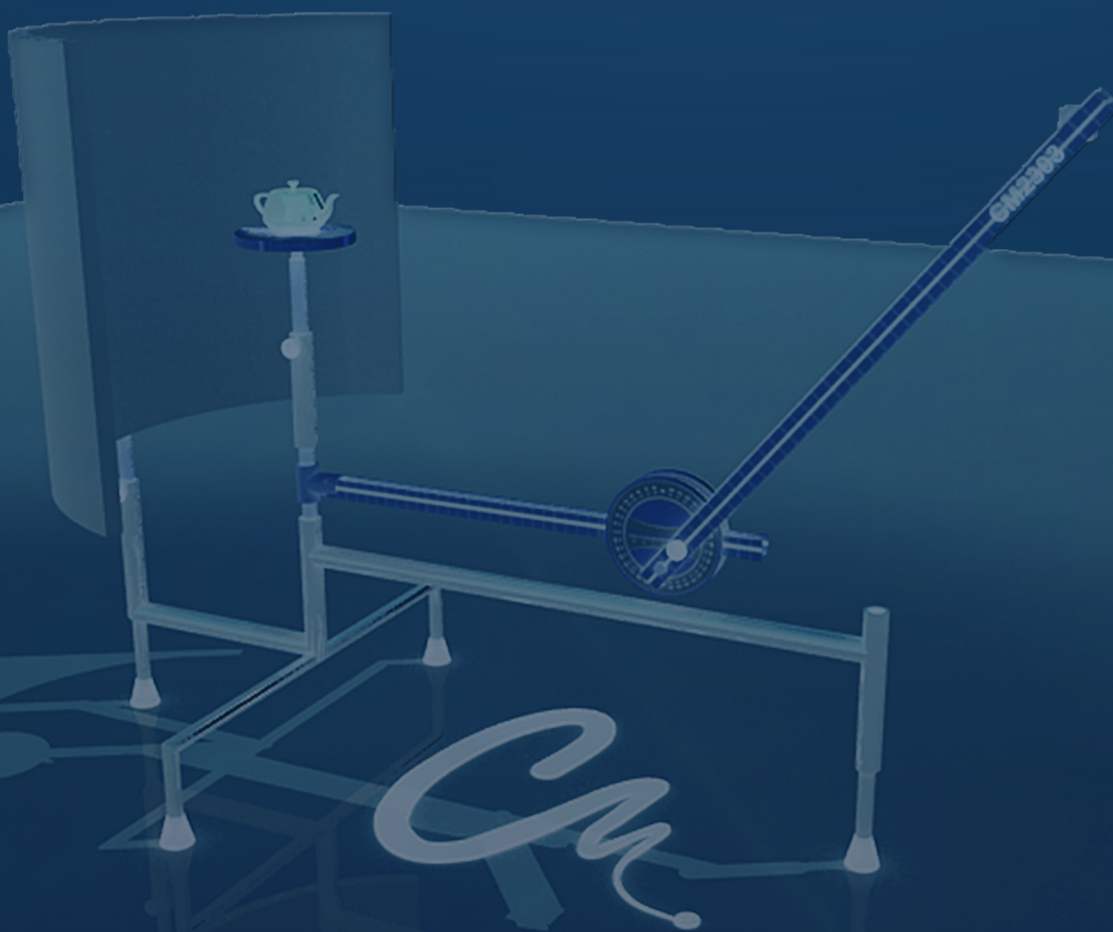




**ARTEMÍDIA**  
**PROCESSOS E PROCEDIMENTOS NO ATELIÊ-LABORATÓRIO**  
**DO ARTISTA-CINEASTA**



**Célio Martins da Matta**

**São Paulo – 2011**



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES  
**MESTRADO**

**ARTEMÍDIA**  
**PROCESSOS E PROCEDIMENTOS NO ATELIÊ-LABORATÓRIO DO**  
**ARTISTA-CINEASTA**

**Célio Martins da Matta**

São Paulo – 2011



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"**

**INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES  
MESTRADO**

**ARTEMÍDIA  
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS NO ATELIÊ-LABORATÓRIO DO  
ARTISTA-CINEASTA**

**Célio Martins da Matta**

Trabalho Equivalente submetido à UNESP como requisito parcial  
exigido pelo Programa de Pós-graduação em Artes,  
área de concentração em Artes Visuais,  
linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos,  
sob orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira,  
para a obtenção do título de Mestre em Artes.

São Paulo – 2011

## FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

(Fabiana Colares CRB 8/7779)

M435a	Matta, Célio Martins da, 1978- Artemídia: processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta / Célio Martins da Matta. - São Paulo, 2011. 129 f. ; il. + 01 CD  Bibliografia Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveria Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2011.  1. Arte e mídia. 2. Design. 3. Artes visuais. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título
-------	--

CDD – 700.105

**À:**

Deus nosso pai;

Jesus nosso mestre;

Humberto de Campos e Todos.

Minha Mãe e Meu Pai;

Minha Namorada;

Meu Irmão.

Se Deus houvesse isentado do trabalho do corpo o homem, seus membros se teriam atrofiado; se o houvesse isentado do trabalho da inteligência, seu espírito teria permanecido na infância, no estado de instinto animal. Por isso é que lhe fez do trabalho uma necessidade e lhe disse: Procura e acharás; trabalha e produzirás. Dessa maneira serás filho das tuas obras, terás delas o mérito e serás recompensado de acordo com o que hajas feito.

Em virtude desse princípio é que os Espíritos não acorrem a poupar o homem ao trabalho das pesquisas, trazendo-lhe, já feitas e prontas a ser utilizadas, descobertas e invenções, de modo a não ter ele mais do que tomar o que lhe ponham nas mãos, sem o incômodo, sequer, de abaixar-se para apanhar, nem mesmo o de pensar. Se assim fosse, o mais preguiçoso poderia enriquecer-se e o mais ignorante tornar-se sábio à custa de nada e ambos se atribuírem o mérito do que não fizeram. Não, os Espíritos não vêm isentar o homem da lei do trabalho: vêm unicamente mostrar-lhe a meta que lhe cumpre atingir e o caminho que a ela conduz, dizendo-lhe: Anda e chegarás. Toparás com pedras; olha e afasta-as tu mesmo. Nós te daremos a força necessária, se a quiseres empregar.

(KARDEC, 1869)

Minhas amigas Marisa e Ângela;

Meu orientador e amigo Pelópidas e a sua irmã.

## INTRODUÇÃO

O trabalho visou demonstrar a importância do estudo dos processos e procedimentos artísticos de artistas-cineastas em conjunto com um ambiente desenvolvido pelos próprios artistas-cineastas ao mesmo tempo em que ele o habitava e experimentava.

Este ambiente foi onde este artista-cineasta pôde fazer experimentações e, pela via mais empírica, discutir, analisar e encontrar soluções de algum pensamento ou sentimento que ele estivesse desenvolvendo ou procurando, sentindo ou analisando.

Enquanto os artistas-cineasta desenvolviam seus trabalhos dentro do ateliê, eu desenvolvia e ao mesmo tempo as minhas pesquisas dentro do mesmo ateliê. O ambiente que estávamos habitando estava sendo modificado juntamente com nossos pensamentos, reflexões e descobertas, criando um círculo de desenvolvimento, um trabalho cíclico.

Parti antecipadamente, do pensamento de que seria necessário um ambiente específico e facilitador onde o artista-cineasta pudesse trabalhar seus conceitos criativos de artes visuais em duas e três dimensões para utilização específica de artes em cinema.

O intuito era analisar e promover um ambiente para que este servisse de suporte para estudos de artistas-cineastas, sendo utilizado e organizado como um laboratório de experimentação do artista-cineasta especificamente para seus estudos na captura das imagens tanto cinéticas como estáticas.

Ainda apresentei projetos de elaboração, aplicação e avaliação de situações e protótipos (artefatos) que de alguma maneira melhoraram a qualidade e a capacidade do estudo naquele momento específico, para aquele caso específico.

Os projetos destes protótipos também facilitaram a análise do processo criativo de Artistas-Cineastas dentro de um Ateliê-Laboratório e como a utilização do processo criativo pode ser revertido em equipamentos e ambientes que permitam ainda a maior expansão do pensamento criativo facilitando sua continuidade.

Os protótipos puderam ser analisados como máquinas, testes, ambientações, locais ou experimentos que colocaram em teste a necessidade artística do artista-cineasta envolvido em um determinado processo ou procedimento e procurou encontrar a maneira mais criativa para prover um agente facilitador na materialização do seu *insight*.

É importante dizer que o estudo foi direcionado para arte em cinema, para captura e posterior exibição de imagens.

Protótipos que facilitariam a captura de imagens estáticas e cinéticas para posterior trabalho em *softwares* já existentes. (*Softwares* de análise e manipulação de imagens para imagens estáticas e *softwares* de composição de vídeo para imagens capturadas de forma cinética).

O conjunto de análises dos testes com os protótipos aplicados serviram de base para uma análise crítica sobre como funciona os processos e procedimentos artísticos dos Artistas-Cineastas dentro de um ambiente facilitador criado pelo próprio artista-cineasta durante sua pesquisa, além da observação de como esse ambiente evolui.

Desta pesquisa surgiu um projeto pedagógico de criação de ateliê, apresentado em forma de Trabalho Equivalente.

Palavras-chave: Artemídia, Design, Artes Visuais, Laboratório, Artista

Grande Área: Letras, Lingüística e Artes

Área: Artes

## ABSTRACT

The work aimed to demonstrate the importance of studying the processes and procedures of artists, artistic directors in conjunction with an environment developed by the artist himself at the same time that he lived and experienced.

This environment is where this artist was able to do research and experimentation, through more empirical, discuss, analyze and find solutions to some thought or feeling that he was developing or looking, feeling and looking.

While the artists developed their work in the studio, I developed while my research within the same studio. The environment we were living was being modified along with our thoughts, insights and discoveries, creating a circle of development, a cyclical work.

I left early, thinking that would require a specific environment where the artist and facilitator could work their creative concepts of visual art in two and three dimensions for the specific use of arts in film.

The aim was to analyze and promote an environment that would serve as a support for studies of artists, filmmakers, and is used and organized as a laboratory for experimentation of the artist specifically for their studies in the capture of both kinetic and static images.

Also presented projects development, implementation and evaluation of situations and prototypes (artifacts) that somehow improved the quality and capacity of the study at that particular moment, for that specific case.

The designs of these prototypes have also facilitated the analysis of the creative process of artists, filmmakers within a studio-laboratory and the use of the creative process can be reversed in equipment and environments that allow even the largest expansion of creative thinking facilitating continuity.

The prototypes could be analyzed as machines, tests, settings, places, or placed on experiments that test the artistic need of the artist involved in a particular process or procedure and sought to find a more creative way to provide a facilitator in the embodiment of his insight.

Importantly, the study was directed to art cinema to capture and display of subsequent images.

Prototypes that facilitate the capture of kinetic and static images for later work in existing software. (Software for analysis and manipulation of images for still images and video compositing software for images captured in order kinetics).

The joint analysis of the tests with the prototypes used as the basis for a critical analysis of how the processes and procedures filmmakers' artistic-within an enabling environment created by the artist during his research, and observing how this environment evolves .

In this study came a pedagogical project to create studio, presented in the form of equivalent work.

Keywords: Artemidia, Design, Visual Arts, Laboratory, Artist, Filmmaker

Major Area: Humanities, Arts and Linguistics

Area: Arts

**SUMÁRIO**

A PESQUISA	9
REVISÃO DA PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA DOS ORIENTANDOS DO ORIENTADOR COMO BASE DE ESTUDO	17
DEFINIÇÕES DE TERMOS E NOMENCLATURAS	41
TRABALHO EQUIVALENTE	78

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 -	TABELA DE DISSERTAÇÕES DO ORIENTADOR.	19
FIGURA 2 -	ÁREA DAS DISSERTAÇÕES	21
FIGURA 3 -	TRABALHO EQUIVALENTE POR DISSERTAÇÃO	23
FIGURA 4 -	TRABALHOS EQUIVALENTES POR GRUPO	23
FIGURA 5 -	IMAGEM DE JÚLIO RICCO EM ENCONTRO COM DEFICIENTES VISUAIS	25
FIGURA 6 -	ESTRUTURA DE MONTAGEM DE MUSEU DE TAMILA MENDES	29
FIGURA 7 -	ANIMAÇÃO MANUAL DE ALESSANDRA COM POTES DE VIDRO.	36
FIGURA 8 -	TRABALHO EM 3D DE CÉLIO MATTA: ANIMAÇÃO – MODELAGEM - RIGGING.	36
FIGURA 9 -	TRABALHO EM 3D DE CÉLIO MATTA: ANIMAÇÃO - TEXTURIZAÇÃO	36
FIGURA 10 -	DESENHO TÉCNICO DA SALA 514 - PLANTA BAIXA.	65
FIGURA 11 -	A.L.I.C.E. - SALA RENOMEADA	66
FIGURA 12 -	CORTINA “PENDURADA” PARA CONTROLE DE ILUMINAÇÃO.	69
FIGURA 13 -	VISUALIZAÇÃO DO FUNDO DA SALA - ILUMINAÇÃO EXTERNA CONTROLADA	69
FIGURA 14 -	TINTA LÁTEX PRETA FOSCA	71
FIGURA 15 -	PINTOR EXECUTANDO A PINTURA DE PAREDES E TETO	72
FIGURA 16 -	TETO TOTALMENTE PINTADO COM TINTA PRETA.	73
FIGURA 17 -	PAREDES PINTADAS DE PRETO ATÉ O TETO.	74
FIGURA 18 -	SALA TOTALMENTE ESCURA - PINTURA TOTAL	75
FIGURA 19 -	SALA DE AULA LIMPA TOTALMENTE ESCURECIDA COM CONTROLE LUMINOSO EM AULA DE CINEMA.	76
FIGURA 20 -	SEQÜÊNCIA DO OBJETO EXISTENTE ESCOLHIDO COMO MODELO PARA DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO CM2303	81
FIGURA 21 -	SEQÜÊNCIA - EXPERIMENTO PARA ROTAÇÃO NO PRÓPRIO EIXO	82
FIGURA 22 -	TESTE DE GIRO REALIZADO NO LOCAL COM OBJETO PADRÃO	84
FIGURA 23 -	SEQÜÊNCIA DA VERIFICAÇÃO DA NECESSIDADE DE DISTANCIAMENTO	84
FIGURA 24 -	MOVIMENTO DE CÂMERA EXIBIDO NO LIVRO <i>ON CAMERA</i>	85
FIGURA 25 -	DIFERENÇA ENTRE MOVIMENTOS DE ZOOM E APROXIMAÇÃO	86

FIGURA 26 -	SEQÜÊNCIA DO TESTE PARA SIMULAR O EFEITO DE APROXIMAÇÃO / AFASTAMENTO	87
FIGURA 27 -	RESULTADO DA SEQÜÊNCIA DO TESTE PARA SIMULAR O EFEITO DE APROXIMAÇÃO / AFASTAMENTO	88
FIGURA 28 -	SIMULAÇÕES DE MOVIMENTO PANORÂMICO	89
FIGURA 29 -	MOVIMENTOS DE CÂMERA	90
FIGURA 30 -	ESBOÇOS COM ANOTAÇÕES DO PRIMEIRO ARTEFATO – SISTEMA PRINCIPAL E ROTACIONAMENTO	93
FIGURA 31 -	CAMARGO, SERGIO. BALEIA. 2010. 1 ESCULTURA EM MÁRMORE NEGRO BELGA	94
FIGURA 32 -	CAMARGO, SERGIO. CROQUIS. ILUSTRAÇÃO DO PRÓPRIO AUTOR.	95
FIGURA 33 -	MATTA, CÉLIO M. CROQUI DE EXECUÇÃO. ILUSTRAÇÃO DO PRÓPRIO AUTOR.	96
FIGURA 34 -	EIXO DE OBJETO E ALTURA DO ELEMENTO	97
FIGURA 35 -	ROTAÇÃO DE BRAÇO E VISUALIZAÇÃO	97
FIGURA 36 -	UMA DAS IDÉIAS INICIAIS PARA MOVIMENTO DUPLO DE BRAÇO EXTENSOR.	98
FIGURA 37 -	MARCAÇÃO DE EIXO PARA OBJETO	98
FIGURA 38 -	ENCAIXE FRONTAL DE BRAÇO EXTENSOR.	98
FIGURA 39 -	DESENHO FINAL DE PROJETO CONCEITUAL DO ARTEFATO CM2303 - PERSPECTIVA	100
FIGURA 40 -	FRAMES DA ANIMAÇÃO QUE DEMONSTRAM O FUNCIONAMENTO DO ARTEFATO CM2303.	103
FIGURA 41 -	FRAMES DA ANIMAÇÃO QUE DEMONSTRAM A SIMULAÇÃO DO RESULTADO DA UTILIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO DO ARTEFATO CM2303.	104
FIGURA 42 -	ESQUEMA DE MOVIMENTO PARA O BRAÇO PRINCIPAL DO ARTEFATO CM2001	107
FIGURA 43 -	ESQUEMA DE CAPTURA PARA O BRAÇO PRINCIPAL DO ARTEFATO CM2001	107
FIGURA 44 -	DESENHO FINAL DE PROJETO CONCEITUAL DO ARTEFATO CM2001	108

- FIGURA 45 - PROPORÇÕES DO CORPO HUMANO (SEGUNDO A. ZEISING), FIGURA TAMBÉM APRESENTADA NO II SEMINÁRIO DE ROTEIRISTAS MACKENZIE, NO CURSO DE ANIMAÇÃO. 110
- FIGURA 46 - FRAMES DA ANIMAÇÃO QUE DEMONSTRAM O FUNCIONAMENTO DO ARTEFATO CM2001. 111
- FIGURA 47 - FRAMES DA ANIMAÇÃO QUE DEMONSTRAM A SIMULAÇÃO DO RESULTADO DA UTILIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO DO ARTEFATO CM2001. 112

## **RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO**

### **A PESQUISA**

### **RESUMO E ESCLARECIMENTOS**

Minha pesquisa demonstrou a importância do estudo dos processos e procedimentos artísticos de artistas-cineastas e o desenvolvimento do ambiente que estes habitam e experimentam.

Este ambiente tornou-se o local onde esses artistas-cineastas fizeram suas experimentações e, pela via mais empírica, chegaram a conclusões de algum pensamento ou sentimento que estes procuravam desenvolver, sentir ou analisar.

Enquanto desenvolviam seu trabalho, o ambiente foi modificado juntamente com suas tentativas de produzir material artístico, criando um círculo de desenvolvimento.

Parti hipoteticamente de que seria necessário um ambiente específico e facilitador onde os artistas-cineastas pudessem trabalhar seus conceitos criativos de artes visuais em duas e três dimensões para utilização específica de artes em cinema.

Dada a grande quantidade de artistas-cineastas existentes, limitei essa análise a um ambiente que servisse de suporte especificamente aos estudos de artistas-cineastas, sendo utilizado e organizado como um laboratório de experimentação do artista-cineasta para seus estudos na captura das imagens tanto cinéticas como estáticas especificamente.

Para este trabalho, a maneira que propus foi a modificação de um ambiente, após análise de testes com artistas-cineastas dentro deste próprio ambiente com a possível aplicação e avaliação de protótipos (artefatos).

Esses artefatos de alguma maneira deveriam melhorar a qualidade e a capacidade do estudo naquele momento específico, para aquele caso específico.

Estes testes de protótipos (artefatos) além de facilitarem o trabalho dos artistas-cineastas, me auxiliaram ao mesmo tempo a fazer na análise do processo criativo de Artistas-Cineastas dentro de um Ateliê-Laboratório e ainda, como a utilização do processo criativo podia ser revertido em equipamentos e ambientes, que permitiam ainda a maior expansão do pensamento criativo facilitando sua continuidade.

É necessário lembrar que quando utilizo a primeira pessoa para discorrer sobre essa minha pesquisa, deve-se ficar subentendido que não trabalhei de maneira solitária, mas com apoio de meu orientador e também com discussões dentro do grupo de pesquisa quando necessário, e foi juntamente com o orientador que determinamos que a forma mais confortável para a apresentação desta pesquisa seria em forma de Trabalho Equivalente.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GERAIS**

Estudo, promoção e adaptação de um ambiente que possibilitasse uma melhor qualidade e capacidade de estudos para artistas-cineastas, sendo utilizado e organizado como um laboratório de experimentação do artista-cineasta para seus estudos na captura das imagens tanto cinéticas como estáticas, baseado na própria necessidade do Artista-Cineasta em materializar seus *insights*.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaboração, aplicação e avaliação de protótipos (artefatos) para captura de imagens.
- O desenvolvimento de uma coleção de artefatos que possibilitem a captura de imagens estáticas e cinéticas para posterior trabalho em softwares já existentes. (Softwares de análise e manipulação de imagens para imagens estáticas e softwares de composição de vídeo para imagens capturadas de forma cinética).
- Analisar como o ambiente e estes protótipos podem ou não interferir (de maneira positiva ou negativa) no processo criativo dos artistas-cineastas.

## JUSTIFICATIVAS DA PESQUISA

A maneira escolhida para se conseguir adaptar um espaço existente para realizar essas experiências seria testando-o em todos os dias de encontro neste ambiente.

Para estudar este fato, a maneira sugerida seria de acordo com a Teoria da Formatividade.

“Formar’ significa aqui ‘fazer’ inventando ao mesmo tempo ‘o modo de fazer’, ou seja, ‘realizar’ só procedendo por ensaios em direção ao resultado [...]” (PAREYSON, 1993, p.13).

Isso porque o “fazer” está na formação artística dos envolvidos na pesquisa, já que a **linha de pesquisa é de processos e procedimentos artísticos** e os artistas-cineastas envolvidos na pesquisa (alunos da graduação e pós-graduação do instituto de artes) têm os **seus cursos baseados em ateliê**.

Essa pesquisa possibilita conhecimento para ser aplicado diretamente dentro dos ateliês utilizados pelos artistas-cineastas (alunos) dentro da instituição.

Ao mesmo tempo em que iria alterando o espaço de trabalho, os envolvidos iam procurando e desenvolvendo equipamentos (chamados aqui de protótipos ou artefatos) para atender a necessidade de artistas-cineastas na intenção de capturar suas imagens e realizar suas experimentações em um ateliê com o objetivo final de materializar seus *insights* criativos na área de arte.

É de extrema importância salientar que o interesse principal deste trabalho não foi a construção física em si deste ou aquele ateliê-laboratório materialmente ou ditar uma regra obrigatória.

O mais importante foi deixar o conhecimento acessível para todos aqueles que desejem construir seu próprio Ateliê-Laboratório ou que qualquer um dos itens pesquisados e desenvolvidos.

E ainda, que possa ajudá-lo a criar ou descobrir um ambiente propício para suas pesquisas científicas através da aplicação de um conhecimento técnico-prático que fornece uma base para a grande parte das pesquisas na área artístico-científica.

Essa pesquisa ainda favorece um nivelamento de um grupo de artistas-cineastas envolvidos, através de desenvolvimento e conhecimento de equipamentos para instrumentalização.

## METODOLOGIAS DE PESQUISA

A partir de um artefato ou pesquisa, neste local escolhido, foram feitos alguns experimentos em arte que foram sugeridos e praticados por usuários selecionados. Então, realizando experimentos, este também foi considerado um laboratório.

Neste laboratório, ao tempo em que desenvolvi minha pesquisa e os artefatos que poderiam vir a compô-lo no futuro, os alunos da graduação desenvolveram seus projetos e foram estimulados a sugerir algo para ser inserido no laboratório e nos artefatos dinamicamente.

O que mais me incentivou a realizar essa pesquisa é a possibilidade da continuidade e do aprimoramento deste ambiente através de futuras inserções e observações dos próprios alunos e artistas-cineastas usuários do espaço.

O local foi denominado de “Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta”, para atender no que fosse possível a busca de conhecimento dos trabalhos dos usuários artistas-cineastas e aos desenvolvimentos de acessórios (os artefatos) que viessem a auxiliar nos estudos.

Para utilizar o ambiente, os artistas-cineastas envolvidos deveriam, contudo ter uma veia de cineasta, com o intuito de procurar neste ambiente capturar imagens estáticas ou cinéticas e não para desenvolver a arte em um suporte como um quadro, uma escultura, uma pintura entre outras coisas. O ambiente pode servir para o fato, mas não seria desenvolvido especialmente para isto.

Apesar se encontrar em diversos livros informações teóricas sobre captura de imagens, saliento de acordo com meu conhecimento técnico e de bacharelado e pelas orientações do orientador que obtive que é preferencialmente pela via empírica é que seria possível desenvolver um laboratório de experimentos que pudesse gerar novas experimentações.

Por exemplo, os artefatos desenvolvidos foram construídos com base no meu conhecimento, mas procurando atender a necessidade do momento dos artistas-cineastas envolvidos, porém a cada momento foram determinada novas necessidades.

Embora utilize as citações dos livros existentes e documentos já pesquisados, nenhum dado já escrito descrevia exatamente o processo criado especificamente para esse fim neste local, inclusive nas pesquisas de outras dissertações de outros mestrados da instituição que procuraram desenvolver temas parecidos dentro da mesma instituição.

Assim, minha pesquisa se baseou não somente na busca de artefatos para o Ateliê-Laboratório de Artistas-Cineastas que podiam ou não funcionar (e que certamente promoveram conhecimentos incríveis sobre o assunto), mas na maneira de desenvolver uma abordagem de criação de um ambiente propício dada uma situação de necessidade.

Meu trabalho equivalente adota o tema de “Artemídia: Processos e Procedimentos no Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta” e a cada discussão e análise, consegui desenvolver e analisar conhecimentos sobre laboratórios, ambientes e novos artefatos e suas concepções artísticas, deixando claro que não necessariamente foram expostos em sua totalidade ou de maneira totalmente finalizada, mas que conseguiram demonstrar o processo criativo na busca das soluções, que foi o principal objetivo deste trabalho.

Para suprir a necessidade de exhibir um método de projeto, procurei seguir as fases envolvidas em um determinado processo mental, citado no livro de Júlio Plaza e oriundo de outra fonte<sup>1</sup>.

Ademais, são inerentes a estes processos criativos regras de organização, sistemas de notação e leis sintáticas fortes que influenciam a execução do projeto. Nesta perspectiva, o método de projeto permeia, de modo geral, o desenvolvimento dos processos de criação que derivam da utilização das tecnologias eletrônicas. É importante salientar que o modelo mental se atualiza como resultado do compromisso entre a estrutura instrumental e o projeto antes proposto conforme o esquema a seguir:

---

<sup>1</sup> A fonte original é Munari, 1988:38-66 conforme citado no próprio livro.

PROBLEMA

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

COMPONENTES DO PROBLEMA

RECOLHIMENTO DE DADOS

ANÁLISE DOS DADOS

CRIATIVIDADE

MATERIAIS

TECNOLOGIA

EXPERIMENTAÇÃO

MODELO

VERIFICAÇÃO

DESENHO CONSTRUTIVO

SOLUÇÃO

(PLAZA, 1988, p. 91)

Não necessariamente seguir esse método a risca, houve mudanças, devido ao andamento de um processo empírico de pesquisa, ele mudou e alterou a sua ordem, mas serviu como um modelo inicial na maneira de se pensar, como uma regra de organização inicial do processo criativo.

## DESENVOLVIMENTO PROPOSTO DO TRABALHO

Todo esse trabalho necessitou de levantamento prévio das condições e usuários e isso sempre foi levado em consideração no desenvolvimento do trabalho. Alguns itens são informados abaixo:

- **Consulta bibliográfica a linha e trabalhos já orientados** – Essenciais para o início e andamento da pesquisa.
- **Consulta bibliográfica em livros e sites** – Agregando valores à pesquisa.
- **Definições dos termos e nomenclaturas** – Essenciais para o entendimento mais detalhado da pesquisa.
- **Levantamento do local existente** – Medição, aferição e conferência do espaço a ser utilizado.
- **Adaptação do ambiente** existente em toda sua ambientação e sistemas básicos.
- **Relacionar material considerado essencial para o estudo cinematográfico**  
Pelo menos o inicial e considerado básico.
- **Desenvolvimento de acessórios (Protótipos)** – Para atender a necessidades não contempladas com a utilização de acessórios já existentes - Que irão promover uma possibilidade de testes e experimentos para de forma empírica, os usuários possam testar e analisar maneiras de se capturar artes de maneira estática e cinética.
- **Análise dos processos e procedimentos artísticos** e como esse ambiente interferiu na materialização dos protótipos e dos *insights* criativos dos artistas-cineastas usuários deste ambiente.

## REVISÃO DA PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA DOS ORIENTANDOS DO ORIENTADOR COMO BASE DE ESTUDO

Iniciando o trabalho, realizei uma revisão das produções do orientador, para que pudesse verificar até onde os artistas-cineastas orientados anteriormente puderam desenvolver o seu trabalho e se nesses trabalhos existia alguma nomenclatura, termo, citação ou informação que fosse relevante ao trabalho que estava desenvolvendo. Procurei verificar essas dissertações, neste recorte, pois são alunos do mestrado do Instituto de Artes - IA, praticamente contemporâneos e que mantêm a linha de pesquisa do orientador. Assim, muitas informações poderiam contribuir para o meu enriquecimento cultural e bibliográfico, além de contribuir na minha organização de idéias.

Foram encontradas e verificadas vinte dissertações de mestrado que tem abaixo seus títulos e autores representados, uma primeira divisão foi adotada por ano de conclusão.

As dissertações foram pesquisadas em três acervos diferentes que deveriam conter as mesmas informações:

- **Site do Instituto de Artes.** Porque sendo o site oficial da instituição, provavelmente iria conter todos os trabalhos dos alunos já formados para consulta dos interessados e em formato digital (.pdf)..

- **Biblioteca do Instituto de Artes.** Depositório oficial das dissertações já defendidas. Em geral contem todos os trabalhos dos alunos já formados para consulta dos interessados em formato de livro impresso.

- **Currículo Lattes do Orientador.** Sendo o responsável pela orientação das dissertações, também considerado fonte oficial e com acesso possível para confirmação de posse do acervo.

O resultado da pesquisa segue na tabela seguinte (Figura 1):

Dissertação e Autor	Ano de Conclusão	Site I.A.	Biblioteca	Lattes	CCD 300	CCD 700
1) 2010 – Fotolivro.	2010			x		
Dissertação de Mestrado de Fábio Szerman Risnic						
2) 2010 - O Laboratório do artista-cientista.	2010			x		
Dissertação de Mestrado de Paula Hana Akita de Oliveira						
3) 2010 - Artemidia [D]Eficiente Visual: Processos e procedimentos artísticos aplicados ao corpo como suporte das	2010	x		x		
Dissertação de Mestrado de Júlio César Riccó Plácido da Silva						
4) 2009 - Eve-Line: processo artístico-jurídico de criação de uma personagem.	2009	x	x	x	342	
Dissertação de Mestrado de Eveline Penitente Canali						
5) 2009 - O atelier e seus guardados.	2009			x		
Dissertação de Mestrado de Liliane Pires dos Santos						
6) 2009 - Artvertsing: amores e dissabores entre a arte e a publicidade.	2009	x	x	x		700
Dissertação de Mestrado de Murilo Marcos Orefice						
7) 2008 - Reflexões visuais ... um portfólio do artista.	2008		x	x		707
Dissertação de Mestrado de Alessandra Tami Kobayashi						
8) 2008 - Artefoto: a ênfase fotográfica.	2008	x	x	x		770
Dissertação de Mestrado de Laura Dias Barbosa Araújo						
9) 2007 - Artemidia e Ambientes Expositivos.	2007	x	x	x		708
Dissertação de Mestrado de Tamila Mendes dos Santos						
10) 2007 - O Click-Olhar do lugar revelando a alma digital.	2007	x	x	x		770
Dissertação de mestrado de Carlos Eduardo Frucci						
11) 2007 - Ipsis Video Litteris: Processos e Procedimentos Artísticos na Escrita na Televisão - Videografia.	2007	x	x	x	302	
Dissertação de mestrado de Marcio Antonio Rinaldi						
12) 2006 - A arte da gestão de conflitos: processos e procedimentos o dever do colecionismo.	2006	x	x	x		700
Dissertação de mestrado de Roberto Bertani.						
13) 2006 - A Caixa de Pandora: as deusas e o feminino no cinema.	2006	x	x	x		709
Dissertação de Mestrado de Rosângela D. Canassa						
14) 2006 - A obra artística e as novas mídias de representação: do papel ao digital.	2006	x	x	x		759
Dissertação de mestrado de Débora Maria P. Miller						
15) 2005 - Do índio aos arcos: um olhar artemidiático.	2005		x	x		711
Dissertação de mestrado de Débora Claudia Aparecida Garrocini						

<b>16) 2005 - O design da capa: a arte fora da arte.</b>	2005		x	x		741
Dissertação de mestrado de Ana Cristina Paula Lima						
<b>17) 2005 - Tipocracia e a construção do estado tipográfico.</b>	2005		x	x		760
Dissertação de mestrado de Henrique Nardi Azevedo						
<b>18) 2005 - Minhas Impressões em Arte Digital: processos e procedimentos artísticos</b>	2005		x	x		760
Dissertação de mestrado de Antonio Flávio Bastos Maués						
<b>19) 2004 - O Banguê-banguê Mulato: Cidade de Deus, dos Homens e de todas as Linguagens.</b>	2004		x	x		791
Dissertação de mestrado de Márcio Rodrigo Ribeiro						
<b>20) 2004 - Alfabetização visual pelo cartum: investigação e leitura de cartuns e charges.</b>	2004		x	x	372	
Dissertação de mestrado de Betânia Libanio Dantas de Araújo						

**Figura 1 - Tabela de dissertações do orientador.**

Com essa pesquisa nos três acervos, pude perceber que tínhamos 10 (dez) unidades no site da instituição que mantém em seu acervo as dissertações até o ano de 2006. Isso se deve ao fato de se manter disponível no site os últimos 05 (cinco) anos. É o sistema utilizado na atualização, e que geralmente é o mais rápido.

As dissertações não disponíveis são as anteriores a 2006 e as mais novas que ainda não foram atualizadas.

O sistema prevê que para quem necessitar de dissertações anteriores, que podem obtê-las na biblioteca. O acervo foi consultado e realmente contem todas as dissertações mais antigas. O sistema de atualização da biblioteca é o sistema cronológico. Somente as dissertações ainda não recebidas na biblioteca é que não foram catalogadas.

A biblioteca possui 16 (dezesesseis) exemplares no acervo. Que puderam ser consultados em formato de livro, apresentando suas capas e formatos.

Com os acervos do site e da biblioteca da instituição já seria possível analisar as dissertações já orientadas pelo professor orientador Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira para que pudesse entender o pensamento artístico e filosófico aplicado nos trabalhos, bem como sobre os Trabalhos Equivalentes.

Mesmo assim, como pude ter acesso a todo o acervo pessoal do orientador em questão aproveitei para consultar por completo a coleção de dissertações.

Com toda essa pesquisa nos acervos, tive a possibilidade de analisar as dissertações e sua classificação pelo Código de Classificação Dewey.

As dissertações se catalogam pelo código 700 (setecentos) em sua maioria, o que determina que sejam da área de Artes. Das 16 (dezesesseis) dissertações que puderam ser analisadas na biblioteca, 13 (treze) foram catalogadas na área de artes, o que demonstra uma hegemonia no trabalho dentro desta classificação.

As outras 03 (três) estão catalogadas dentro do código 300 como ciências sociais, mas em contato com orientador, e na consulta as dissertações impressas, elas também poderiam ter sido catalogadas em artes no código 700, já que as mesmas apresentam processos, procedimentos e projetos voltados para o estudo e análise de arte.

Com essas informações, pude verificar que mesmo com grande ênfase e apoio em Design e Arquitetura, a análise de processos e procedimentos voltados a arte ficariam evidentes em meu trabalho, dado a relação do mesmo com a linha de pesquisa do orientador e dos mestrados anteriores.

Analisando que 65% (Figura 2) das dissertações estão orientadas na área de Artes (700) defini que a linha do meu trabalho seria:

700 – Artes plásticas

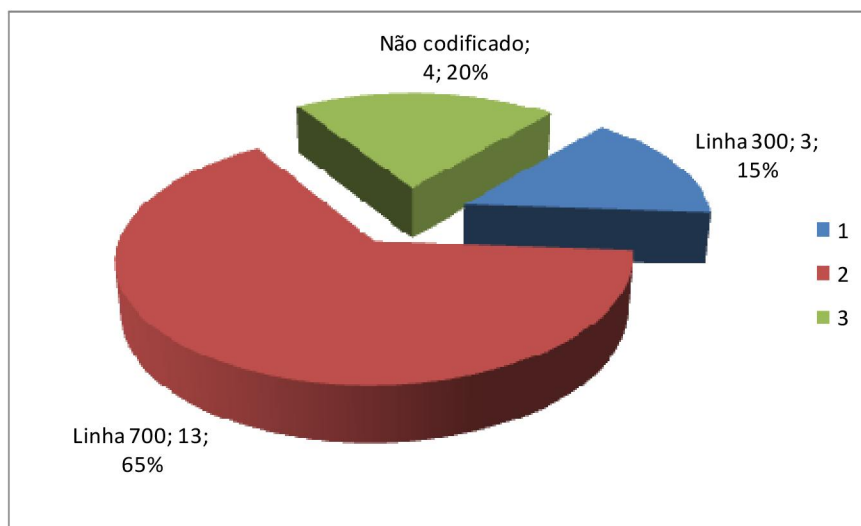
Devido às especificidades do meu trabalho, poderia ainda ser catalogada nos itens:

720 – Arquitetura

745.4 – Design puro e aplicado – decoração

791 – Cinema. radio. TV

791.43 – Cinema - motion pictures



**Figura 2 - Área das dissertações**

Já em conformidade com a linha de pesquisa, para o correto desenvolvimento do Trabalho Equivalente, julguei necessário avaliar em cada uma das dissertações o seu Trabalho Equivalente.

Além disso, pude verificar algumas informações que seriam utilizadas em minha pesquisa.

Procurei analisar o conjunto de dissertações pelos trabalhos equivalentes apresentados e pude perceber algumas tendências (Figura 3).

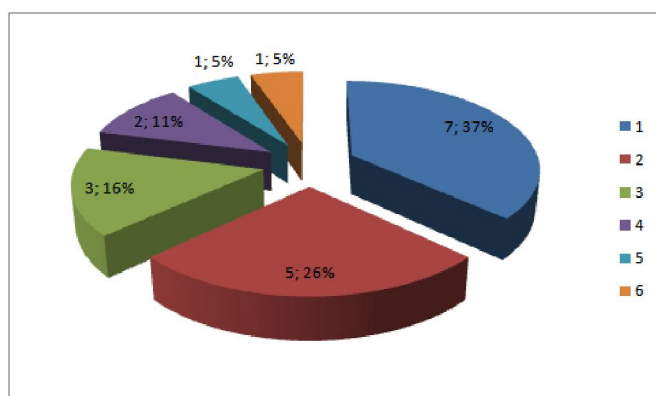
Dissertação e Autor	Trabalho Equivalente
<b>1) 2010 – Fotolivro.</b> Dissertação de Mestrado de Fábio Szerman Risnic	Livro de Fotografia
<b>2) 2010 - O Laboratório do artista-cientista.</b> Dissertação de Mestrado de Paula Hana Akita de Oliveira	Projeto Pedagógico
<b>3) 2010 - Artemídia [D]Eficiente Visual: Processos e procedimentos artísticos aplicados ao corpo como suporte das</b> Dissertação de Mestrado de Júlio César Riccó Plácido da Silva	Livro de Fotografia
<b>4) 2009 - Eve-Line: processo artístico-jurídico de criação de uma personagem.</b> Dissertação de Mestrado de Eveline Penitente Canali	Processo Jurídico
<b>5) 2009 - O atelier e seus guardados.</b> Dissertação de Mestrado de Liliâne Pires dos Santos	Obra de Arte - Instalação
<b>6) 2009 - Artvertsing: amores e dissabores entre a arte e a publicidade.</b> Dissertação de Mestrado de Murilo Marcos Orefice	Obra de Arte - Imagens
<b>7) 2008 - Reflexões visuais ... um portfólio do artista.</b> Dissertação de Mestrado de Alessandra Tami Kobayashi	Portfólio
<b>8) 2008 - Artefoto: a ênfase fotográfica.</b> Dissertação de Mestrado de Laura Dias Barbosa Araújo	Livro de Fotografia
<b>9) 2007 - Artemídia e Ambientes Expositivos.</b> Dissertação de Mestrado de Tamila Mendes dos Santos	Obra de Arte - Instalação
<b>10) 2007 - O Click-Olhar do lugar revelando a alma digital.</b> Dissertação de mestrado de Carlos Eduardo Frucci	Livro de Fotografia
<b>11) 2007 - Ipsis Video Litteris: Processos e Procedimentos Artísticos na Escrita na Televisão - Videografia.</b> Dissertação de mestrado de Marcio Antonio Rinaldi	Vídeo
<b>12) 2006 - A arte da gestão de conflitos: processos e procedimentos o dever do colecionismo.</b> Dissertação de mestrado de Roberto Bertani.	Livro de Fotografia
<b>13) 2006 - A Caixa de Pandora: as deusas e o feminino no cinema.</b> Dissertação de Mestrado de Rosângela D. Canassa	Livro de Arte
<b>14) 2006 - A obra artística e as novas mídias de representação: do papel ao digital.</b> Dissertação de mestrado de Débora Maria P. Miller	Livro de Arte
<b>15) 2005 - Do índio aos arcos: um olhar artemidiático.</b> Dissertação de mestrado de Débora Claudia Aparecida Garrocini	Vídeo

<b>16) 2005 - O design da capa: a arte fora da arte.</b>	Livro de Arte
Dissertação de mestrado de Ana Cristina Paula Lima	
<b>17) 2005 - Tipocracia e a construção do estado tipográfico.</b>	Livro de Arte
Dissertação de mestrado de Henrique Nardi Azevedo	
<b>18) 2005 - Minhas Impressões em Arte Digital: processos e procedimentos artísticos</b>	Livro de Arte
Dissertação de mestrado de Antonio Flávio Bastos Maués	
<b>19) 2004 - O Banguê-banguê Mulato: Cidade de Deus, dos Homens e de todas as Linguagens.</b>	Livro de Arte
Dissertação de mestrado de Márcio Rodrigo Ribeiro	
<b>20) 2004 - Alfabetização visual pelo cartum: investigação e leitura de cartuns e charges.</b>	Livro de Arte
Dissertação de mestrado de Betânia Libanio Dantas de Araújo	

**Figura 3 - Trabalho Equivalente por dissertação**

Percebi as tendências dos Trabalhos Equivalentes das dissertações orientadas e consegui dividir em sete grupos principais (Figura 4):

- 1 - Livro de Arte: 07
- 2 - Livro de Fotografias: 05
- 3 - Obras de Arte: 03
- 4 - Vídeo: 02
- 5 - Portifólio: 01
- 6 - Projeto Pedagógico: 01
- 7 - Processo Jurídico: 01



**Figura 4 - Trabalhos Equivalentes por grupo**

Quando percebi certa predominância por trabalhos de Livros de Arte ou Fotografia, decidi continuar a pesquisa analisando os Trabalhos Equivalentes defendidos para saber em que tendência me enquadraria após entender que já estava na área de artes e uma parte abrangida por este universo.

### **1) 2010 – Fotolivro.**

Dissertação de Mestrado de Fábio Szerman Risnic

Trabalho Equivalente: Livro de Fotografia

O trabalho apresentado me demonstrou grande sensibilidade na apresentação e na qualidade das fotografias apresentadas no Trabalho Equivalente. Caso fosse apresentar meu trabalho em mídia impressa, seria um provável exemplo a ser seguido. Apesar de ser um trabalho com a sua parte textual pouco extensa, os exemplos de fotografia são de grande valia pela qualidade das mesmas.

### **2) 2010 - O Laboratório do artista-cientista.**

Dissertação de Mestrado de Paula Hana Akita de Oliveira

Trabalho Equivalente: Projeto Pedagógico

Paula Hana, minha antecessora apresentou em seu trabalho soluções interessantes para projetos pedagógicos, mas não especificamente eu um aspecto mais técnico ou cartesiano. Alguns itens não foram bem observados referentes a medição e visão espacial de ambientes e procurei evitar os mesmos erros.

Como a aluna não tinha formação em desenho, projeto ou áreas correlatas, e a instituição não fornece esse tipo de conhecimento ainda, percebi que esse aspecto ficou deficiente em relação ao excelente trabalho apresentado textualmente.

Não comprometeu o trabalho, porque sua pesquisa não dava ênfase neste aspecto, porém acreditei necessário salientar esse item que poderia ser melhorado.

**3) 2010 - Artemídia [D]Eficiente Visual: Processos e procedimentos artísticos aplicados ao corpo como suporte das percepções e sensações.**

Dissertação de Mestrado de Júlio César Riccó Plácido da Silva

Trabalho Equivalente: Livro de Fotografia

Apresentando grande apreço pela fotografia estática, Júlio demonstrou grande sensibilidade na apresentação do seu trabalho após uma condição imposta durante o desenvolvimento do mesmo (Figura 5).

Ao procurar entender como um deficiente visual fotografava e expressava seu lado subjetivo mesmo sem enxergar, o autor me inspirou a analisar diferentes problemas por diversos ângulos. Ainda procurou pesquisar e demonstrar que por meio da arte, o deficiente visual aumenta sua percepção cognitiva e sensorial, facilitando a inclusão social desses indivíduos junto à sociedade em que vivem.

Essa sensibilidade é um fator que valoriza qualquer projeto em qualquer área.



Figura 5 - Imagem de Júlio Ricco em encontro com Deficientes Visuais

**4) 2009 - Eve-Line: processo artístico-jurídico de criação de uma personagem.**

Dissertação de Mestrado de Eveline Penitente Canali

Trabalho Equivalente: Processo Jurídico voltado à arte

Neste trabalho tive a oportunidade de acompanhar partes de seu desenvolvimento e da defesa. Apesar de parecer não contribuir diretamente a minha pesquisa, a exibição de peças jurídicas em detrimento da defesa intelectual de obras de arte interessa a qualquer artista e cabe para a proposta do meu trabalho na defesa dos protótipos apresentados neste meu trabalho equivalente.

**5) 2009 - O atelier e seus guardados.**

Dissertação de Mestrado de Liliane Pires dos Santos

Trabalho Equivalente: Obra de Arte - Instalação

A instalação de obras de arte dentro de um ateliê apresentadas neste Trabalho Equivalente, me chamou a atenção para como os artistas enxergam seus espaços e como acreditam ser melhores utilizados. A leitura deste trabalho me mostrou que a dificuldade de artistas sem treinamento na visão espacial pode comprometer a apresentação de artes em geral dentro de um ambiente não ideal.

**6) 2009 - Artvertsing: amores e dissabores entre a arte e a publicidade.**

Dissertação de Mestrado de Murilo Marcos Orefice

Trabalho Equivalente: Obra de Arte - Imagens

O trabalho se resume no conflito subjetivo de o que é arte e o que é publicidade. Em um texto complexo o autor tenta justificar a publicidade como parte complementar da obra de arte e vice-versa. Infelizmente, exceto pelas belas imagens não pude aproveitar os textos em meu trabalho porque o trabalho se aproxima mais de design gráfico.

### **7) 2008 - Reflexões visuais ... um portfolio do artista.**

Dissertação de Mestrado de Alessandra Tami Kobayashi

Trabalho Equivalente: Portifólio

O trabalho sintetiza o percurso como artista visual e como professora na área de artes da própria autora. Ela apresenta uma versão impressa de um portfólio no final do trabalho. Apresenta modelos e formas de pintar e desenhar.

Embora entusiasta e admirador de quem aplique e desenvolva técnicas de desenho e pintura, esse trabalho não tem ligação direta ao desenvolvimento do meu trabalho.

### **8) 2008 - Artefoto: a ênfase fotográfica.**

Dissertação de Mestrado de Laura Dias Barbosa Araújo

Trabalho Equivalente: Livro de Fotografia

No grupo de livros de arte, outros novos trabalhos foram mais elaborados na seqüência deste. Não deixa de ser um trabalho para se olhar, mas o abandono do curso de Artes Plásticas para cursar Comunicação Social aparenta ter prejudicado sensivelmente a apresentação final do trabalho. Não pude aproveitar muitos detalhes exceto a observação de que algumas obras são caracterizadas pela postura intrínseca do autor e seu próprio modo de produção.

## 9) 2007 - Artemídia e Ambientes Expositivos.

Dissertação de Mestrado de Tamila Mendes dos Santos

Trabalho Equivalente: Obra de Arte - Instalação

Este trabalho já havia sido consultado em outra oportunidade na aula de Seminários de Pesquisa,

A metodologia empírica foi utilizada nesta na pesquisa. Neste sentido, foram elaborados exercícios utilizando protótipos de exposições como laboratório, e aplicando nestes, recursos tecnológicos, o conceito de nova museologia, estudo do espaço, montagem e organização.

Para meu trabalho, analiso em seu conteúdo primeiramente a análise de museus, como espaços de representação social, é mediado por diversas ordens simbólicas que lhe dão sentido e conteúdo.

Em seguida, assimilei a análise de ambientes existentes que a pesquisadora acreditou servir de referência maior no trabalho e que julgou a com papel significativo no processo de construção simbólica e da identidade na sociedade.

A autora simbolizou em um gráfico a estrutura que ela acredita ideal para a montagem de um ambiente de museu. Considerei uma sugestão interessante (Figura 6).

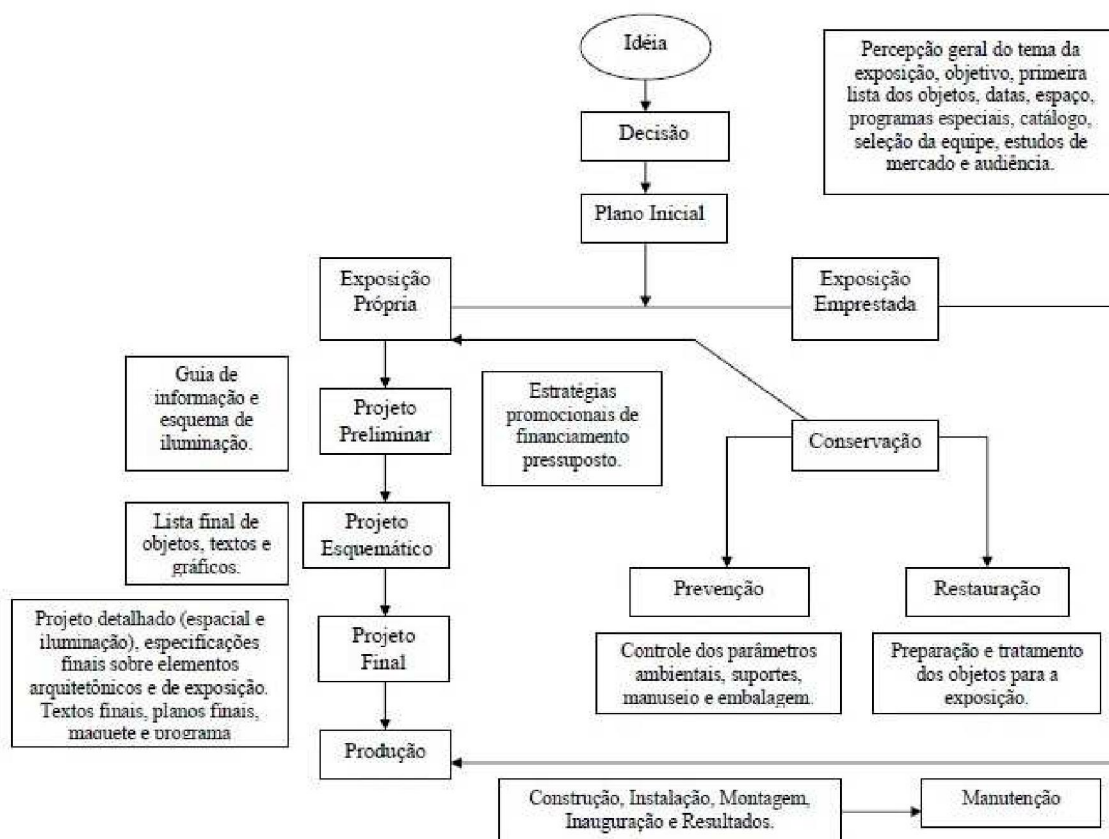


Figura 6 - Estrutura de montagem de museu de Tamila Mendes

Outro ponto observado é que as considerações finais foram expostas em duas frases. Acredito que para um trabalho deste nível, essas considerações deveriam trazer mais conteúdo. Procurei no meu trabalho tomar esse cuidado.

**10) 2007 - O Click-Olhar do lugar revelando a alma digital.**

Dissertação de mestrado de Carlos Eduardo Frucci

Trabalho Equivalente: Livro de Fotografia

O autor demonstrou séries de fotografias dentro do próprio Instituto de Artes, um trabalho bem extenso na área de imagens, que teve sua defesa em um ambiente em construção dando um valor especial ao trabalho, porém, ainda é um livro de fotografias, e contribui da mesma maneira que os outros.

Nada agregou de diferente para a minha pesquisa, mas proporcionou a análise de outro artista fotográfico.

**11) 2007 - Ipsis Video Litteris: Processos e Procedimentos Artísticos na Escrita na Televisão - Videografia.**

Dissertação de mestrado de Marcio Antonio Rinaldi

Trabalho Equivalente: Vídeo

Pesquisando os processos que envolvem a criação e o desenvolvimento da Videografia, as questões técnicas inerentes ao meio televisivo, o autor exibiu os procedimentos que permitem maior legibilidade e visualidade daquilo que está escrito no vídeo, e quais os processos criativos na aplicação de um texto no meio televisivo.

Embora seja um trabalho dentro de outra área de tendência (Vídeo), alguns itens têm uma relevância para minha pesquisa, como por exemplo definições do que o autor considera ser um vídeografo.

Para ele, um videografo pode ser um animador gráfico, designer de animação, artista gráfico, motiondesigner, editor de videografo, ou simplesmente desenhista.

Para meu trabalho, faço uma analogia entre a palavra videografista e o termo artista-cineasta, porque considero que qualquer profissional que estabeleça a melhor combinação entre a forma e a técnica dentro de um vídeo é um artista-cineasta.

**12) 2006 - A arte da gestão de conflitos: processos e procedimentos o devir do colecionismo.**

Dissertação de mestrado de Roberto Bertani

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

Neste livro de arte, as fotografias apresentadas serviram de referência para meu trabalho. As diferenças de cores e ambientes me deram a orientação de sensações apresentadas pela convivência no ambiente.

Desse trabalho pude verificar que as cores e instalações (ambientação) influenciam diretamente nas sensações dos freqüentadores do local.

Outros dados como valores não foram aproveitados..

**13) 2006 - A Caixa de Pandora: as deusas e o feminino no cinema.**

Dissertação de Mestrado de Rosângela D. Canassa

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

Nesta pesquisa, investigou-se a imagem feminina no cinema, com o objetivo de analisar a dinâmica psíquica da personagem e realizar a conexão com a deusa correspondente.

Apesar de concordar que reconhecendo nossos processos psíquicos, nossas motivações podem interpretar a conduta diante da vida, esse caminho não convergiu para o meu modelo de pesquisa.

**14) 2006 - A obra artística e as novas mídias de representação: do papel ao digital.**

Dissertação de mestrado de Débora Maria P. Miller

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

Neste trabalho embora a ênfase seja o caminho da realização dos trabalhos do papel ao digital, algo interessou demais à minha pesquisa: A organização dos modelos de experimentação. Esses modelos foram adotados no início do trabalho e foram sendo adaptados até o resultado final desta minha pesquisa.

A identificação provavelmente se realizou porque a autora era artista plástica e conseguiu expor de maneira clara os passos de suas experimentações. Apesar de diferentes do meu trabalho, serviram de conteúdo e referência inicial.

**15) 2005 - Do índio aos arcos: um olhar artemidiático.**

Dissertação de mestrado de Débora Claudia Aparecida Garrocini

Trabalho Equivalente: Vídeo

Aproveitei conceitos sobre “o que é artemidiático”, que forneceram informações relevantes.

**16) 2005 - O design da capa: a arte fora da arte.**

Dissertação de mestrado de Ana Cristina Paula Lima

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

Neste livro de arte, os exemplos de capas e o estudo de cores da própria produção da autora demonstram tendências analisadas das mais variadas maneiras. Com a leitura desse trabalho, procurei me atentar para detalhes na capa do meu trabalho que não havia me atentado de início.

**17) 2005 - Tipocracia e a construção do estado tipográfico.**

Dissertação de mestrado de Henrique Nardi Azevedo

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

Em uma dissertação com ênfase em uma história tipográfica, aproveitei para apreciar a forma com que o autor trata design gráfico em relação a um estudo histórico. O livro de arte mostrou-se bem diagramado.

**18) 2005 - Minhas Impressões em Arte Digital: processos e procedimentos artísticos na transmigração da gravura à infografia.**

Dissertação de mestrado de Antonio Flávio Bastos Maués

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

O estudo de processos e procedimentos, mesmo sendo sobre gravura acrescenta conteúdo informativo sobre métodos e passos, demonstrando uma organização relevante a qualquer trabalho dentro de um ateliê.

As figuras de gravura não têm ligação direta à minha pesquisa, então não foram exibidas.

**19) 2004 - O Banguê-banguê Mulato: Cidade de Deus, dos Homens e de todas as Linguagens.**

Dissertação de mestrado de Márcio Rodrigo Ribeiro

Trabalho Equivalente: Vídeo

O trabalho é de um extremo na área de vídeo apesar de não fornecer dados diretos para minha pesquisa, pude aproveitar para apreciar uma visão singular de análise fílmica.

**20) 2004 - Alfabetização visual pelo cartum: investigação e leitura de cartuns e charges.**

Dissertação de mestrado de Betânia Libanio Dantas de Araújo

Trabalho Equivalente: Livro de Arte

No grupo de livros de arte, embora antigo, tem excelentes ilustrações. Outros novos trabalhos de Livro de Arte foram elaborados na seqüência deste, que foi o primeiro dessa série estudada e o trabalho nada deixa a desejar. Com as ilustrações apresentadas, pude assimilar informações de alfabetização através de desenhos e projetos.

Para um completo mapeamento, em conversa com o orientador, percebemos a necessidade de citar as pesquisas contemporâneas e esta inclusive. Nas análises, também procurei verificar o que as pesquisas poderiam ter de relação ao meu trabalho.

Esses trabalhos não podem entrar nas análises anteriores, porque ainda não foram defendidas. Também mantém a ordem cronológica.

### **1) 2011 – Processos e Procedimentos Artísticos em Animação.**

Dissertação de Mestrado de Alessandra de Almeida Martins

Trabalho Equivalente: Projeto Pedagógico de um Ateliê-Laboratório

Alessandra, com um trabalho manual interessante aplica processos e procedimentos dentro de um ateliê-laboratório com ênfase em animação manual (Figura 7).

É um trabalho muito interessante, de grande interesse para minha pesquisa, porque seria um resultado de um trabalho dentro de um ateliê que já foi discutido e desenvolvido nesta pesquisa.

Seria uma continuação da prática dentro do ateliê que pesquiso. O único detalhe é que não poderei acompanhar intensamente os resultados porque é provável que me termine toda a minha pesquisa muito antes do desenvolvimento da pesquisa da artista.

Caso venha a ser aceito em um processo de doutorado, é provável que seu trabalho faça parte de uma análise em minha tese. Inclusive, procurei fornecer informações de animação para a artista com conceitos de animação 3D para as animações manuais que ela realiza (Figura 8 e Figura 9).

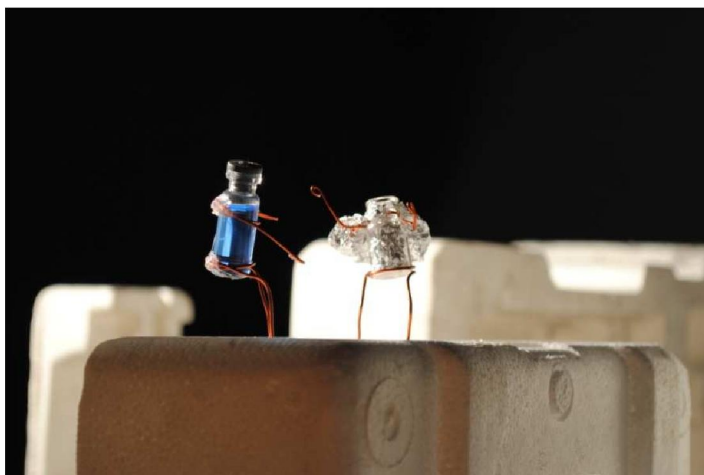


Figura 7 - Animação manual de Alessandra com potes de vidro.

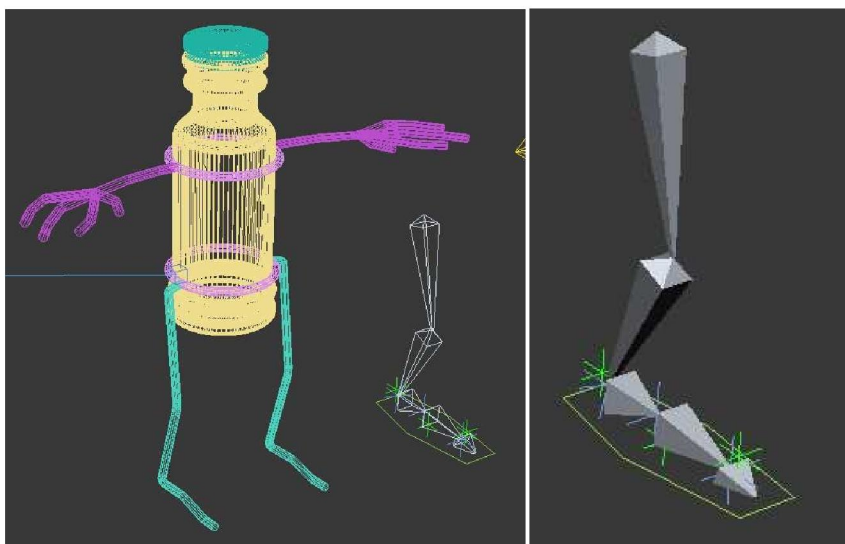


Figura 8 - Trabalho em 3D de Célio Matta: Animação – Modelagem - Rigging.



Figura 9 - Trabalho em 3D de Célio Matta: Animação - Texturização

## **2) 2010 – Processos e Procedimentos no Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta.**

Dissertação de Mestrado de Célio Martins da Matta

Trabalho Equivalente: Projeto Pedagógico de um Ateliê-Laboratório

Celio Matta trabalhou desde 2009 (ainda como aluno especial) pesquisando sobre como artistas-cineastas realizavam seus processos e procedimentos dentro de um ateliê-laboratório, desenvolvendo conceitos e definições para a construção de um projeto pedagógico de ateliê.

Devido a reuniões freqüentes em grande número com o professor orientador, seu trabalho já foi qualificado antecipadamente dado o grande conteúdo produzido e assimilado nessas reuniões.

O trabalho procura se embasar dentre outras fontes no conjunto de pesquisas já defendidas pelo orientador que servem de base teórica as soluções encontradas em projeto.

Devido à facilidade em criar e representar projetos, o trabalho ainda apresenta uma forte ligação com conceitos de Design e Arquitetura. Cria protótipos e soluções para instalação e utilização de ambientes de maneira pedagógica.

Está a procura da continuidade dos estudos na instituição para aplicação prática da pesquisa realizada, juntamente com a relação e o convívio simbiótico de arte computadorizada / digital com arte analógica / manual.

Seu trabalho sugere um doutorado.

### **3) 2010 – Interações Audiovisuais da Obra Artístico-Publicitária de Zé Rodrix para TV e Cinema nos Anos 90.**

Dissertação de Mestrado de Rogério dos Santos Ota

Trabalho Equivalente: Vídeo

Rogério Ota trabalha seu projeto na área de arte do vídeo e aplica um conflito subjetivo de o que é arte e o que é publicidade e como se relacionam. Além disso, estuda a obra e a vida de Zé Rodrix.

O autor procura justificar a publicidade como parte complementar da arte. Infelizmente, embora contemporâneo não pude aproveitar muito os textos em meu trabalho porque o trabalho ainda encontra-se em fase inicial de pesquisa.

### **4) 2010 – Artemídia Resistente: Processos e Procedimentos Artísticos aplicados no cinema.**

Dissertação de Mestrado de Vebis Stevanin Junior

Trabalho Equivalente: Vídeo

Vebis trabalha também na análise de arte voltado ao vídeo, quando apresentado a idéia original era de que fosse feito um documentário com várias linguagens e formas e imitando a estética de filmes da boca do lixo. E também seria um documentário investigativo porque trabalharia com dados coletados de especialistas da área como críticos, diretores e pesquisadores.

Com um texto de observação bastante pessoal, e reflexivo da realidade da boca do lixo, o autor encontra-se também qualificado à defesa. O trabalho é interessante, porém não similaridades a minha pesquisa.

## **5) 2009 – Cinema e Arte: Cine'stesia: Uma visão crítica no fazer e pensar cinema.**

Dissertação de Mestrado de Frederico Fonseca Leal

Trabalho Equivalente: Vídeo

Fred trás em seu texto partes da história do cinema que podem agregar conhecimento e referencial geral do cinema, não é especificamente utilizado como referência em minha pesquisa, mas os conceitos assimilados nessa leitura também colaboram com o conhecimento de quem se interessa por cinema.

Considera as discussões sobre o cinema ser ou não a síntese das artes.

### **RESULTADO DA ANÁLISE**

Após a análise em reunião com meu orientador, decidimos partir para um desafio um pouco maior, o de seguir a linha apresentada no grupo Projeto Pedagógico, porque dada a capacidade do trabalho, ele já previa um determinado número de fotografias, um determinado número de desenhos artísticos e técnicos e vídeos demonstrativos.

Ainda me dava a opção de considerar um artefato construído com base em processos e procedimentos artísticos uma obra de arte.

Como o orientador já apresentava diversas dissertações com orientações nas áreas citadas, percebemos em uma das reuniões um potencial maior no desenvolvimento do trabalho.

Dessa maneira, decidi apresentar como Trabalho Equivalente, um resultado completo da pesquisa realizada, materializada em um Projeto Pedagógico de um Ateliê-Laboratório visualizado a partir de um acervo de imagens estáticas e cinéticas de como montar um laboratório.

Lembrando que esse projeto, não se trata de compras e instalações de equipamentos, mas uma construção subjetiva com base nas necessidades dos freqüentadores e usuários do ambiente.

Além disso, eu pude utilizar todo o conhecimento adquirido na consulta nas 20 (vinte) dissertações já defendidas e orientadas pelo mesmo orientador, de maneira explícita ou implícita.

O trabalho equivalente que apresenta um projeto pedagógico para aulas técnico-práticas com base em ateliê e confecção de novos equipamentos está anexado em um CD que acompanha esse relatório circunstanciado.

## DEFINIÇÕES DE TERMOS E NOMENCLATURAS

### VISÃO GERAL

Para esse trabalho, é necessário o entendimento correto dos termos:

### USUÁRIOS

Qualquer um poderia utilizar os artefatos?

Não.

Que artista seria esse?

O artista a utilizar cada artefato seria determinado antes do estudo da concepção do mesmo.

Partindo dessas perguntas iniciais, estudei a elaboração de um ateliê, porém não é um ateliê de acordo com o que o senso comum inevitavelmente iria compreender que seria um local com algo como pincéis, telas, argilas comuns ou outras ferramentas de artes mais tradicionais de pintura ou modelagem.

Na verdade esse ateliê tem um público mais restrito que está na própria instituição UNESP. São os alunos da graduação do Instituto de Artes - IA, que seriam os responsáveis pela utilização destes artefatos (em um futuro) que habitaram o ateliê e possíveis interessados em artes para cinema.

Além disso, o ateliê e seus protótipos não tiveram a obrigação de atender em todos os aspectos as necessidades de todos os usuários. Os protótipos projetados procuraram atender na maioria dos aspectos, mas provavelmente surgirão mais no futuro. Em algum momento algo diferente será sugerido, e é por isso que este ateliê não é um simples ateliê de arte como pode se pensar o senso comum.

O Ateliê-Laboratório teve como seu maior adjetivo a sua capacidade de mutação a partir do estudo promovido no momento.

Para o entendimento mais específico do trabalho, julguei necessária a definição dos termos apresentados no título, pois eles fazem parte do desenvolvimento do trabalho além nortear o entendimento do texto evitando falsas impressões.

A utilização do termo apresentado, por exemplo, ateliê, terá por definição seu entendimento de acordo com a pesquisa com base nas discussões em aula e reuniões no entendimento do termo nas pesquisas anteriores, em dicionários, livros, internet ou qualquer outra fonte de informação para que se obtenha a descrição mais apropriada para o verbete nesta situação.

## **AS DEFINIÇÕES**

Os termos demonstrados na seqüência serviram para se ter a real percepção do que significam os termos utilizados neste relatório, todos os termos foram pesquisados em fontes qualidades e visões diferentes.

Para se verificar o que constaria em consulta utilizada geralmente pelo senso comum, sugeri a Wikipédia que sendo uma fonte aberta, exhibia definições de diversos autores e seria uma fonte certamente visitada.

O dicionário me serviu para n dar a noção do que significa ou representa o termo na língua em que foi redigido esse trabalho. Um dicionário sempre é consultado para a obtenção do entendimento de um termo.

E também em alguns autores, para que pudéssemos captar uma visão mais subjetiva do termo que analisamos, com maior ênfase em arte.

Essa maneira me possibilitou determinar o melhor uso do termo para a pesquisa.

## ARTISTA

[De arte1 + -ista.]

Substantivo de dois gêneros.

1. Pessoa que se dedica às belas-artes, e/ou que delas faz profissão: “Europa é sempre Europa, a gloriosa!... / A mulher deslumbrante e caprichosa, / Rainha e cortesã. / Artista — corta o mármore de Carrara” (Castro Alves, Poesias Escolhidas, p. 341).

2. Pessoa que revela sentimento artístico.

3. V. ator (2): artista de teatro; artista de televisão.

4. Pessoa que revela engenho ou talento no desempenho de suas tarefas: Este bombeiro é um artista. [Nesta acepção, o vocábulo assume, às vezes, conotação irônica.]

5. Artífice (1): Os artistas do cobre reuniram-se numa cooperativa.

6. Pessoa que, por suas habilidades especiais, se exhibe em circos, feiras, etc.

Adjetivo de dois gêneros.

7. Que revela sentimento ou gênio artístico.

8. Diz-se de indivíduo engenhoso, talentoso.

9. Astucioso, manhoso, arteiro.

(AURÉLIO - O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa corresponde à 3ª. edição, 1ª. impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, O Dicionário da Língua Portuguesa)

Embora o termo artista possa ser bem explicado na definição de um dicionário, foi conveniente saber o que dizia a Wikipédia para se ter uma visão do que entende por artista o senso comum que define um artista pelo que ele faz de arte.

A definição de arte ou artista varia de acordo com a época e a cultura. Pode ser separada ou não em arte rupestre, como é entendida hoje na civilização ocidental, do artesanato, da ciência, da religião e da técnica no sentido tecnológico.

Assim, entre os povos ditos primitivos, a arte, a religião e a ciência estavam juntas na figura do xamã, que era artista (músico, ator, poeta, etc.), sacerdote e médico. Originalmente, a arte poderia ser entendida como o produto ou processo em que o conhecimento é usado para realizar determinadas habilidades.

No sentido moderno, também podemos incluir o termo arte como a atividade artística ou o produto da atividade artística. Tradicionalmente, o termo arte foi utilizado para se referir a qualquer perícia ou maestria, um conceito que terminou durante o período romântico, quando arte passou a ser visto como "uma faculdade especial da mente humana para ser classificada no meio da religião e da ciência".

O ser que faz arte é definido como o artista. O artista faz arte segundo seus sentimentos, suas vontades, seu conhecimento, suas idéias, sua criatividade e sua imaginação.

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Artista> – 20/04/2011 – 21h21min.)

Utilizando mais uma fonte na pesquisa, procurei um artista para entender o que um artista pensa que significa artista.

Segundo Jaques Aumont, o artista é um ser relacionado à sua capacidade, principalmente na época do Renascimento.

A arte é o campo de exercício privilegiado da "perfeição formal", e o artista é quem é capaz de demonstrar que domina a forma e que é um virtuose da técnica (é o objetivo proclamado do concurso do prêmio de Roma), saberá além disso ultrapassar essa virtuosidade para colocá-la a serviço da forma perfeita — cuja própria definição é buscada em uma leitura idealizada da arte antiga.

(AUMONT, 1993, p. 298)

Analisando os itens, para o desenvolvimento do meu trabalho, a definição sucinta e mais apropriada que utilizei foi:

**Artista:** É o indivíduo capaz de realizar manifestações de ordem estética, a partir de percepção, emoções e idéias com o objetivo de estimular a consciência ou o sentimento de algum espectador de sua arte, em qualquer que seja a atividade, como vídeo, ilustração, escultura, pintura, animação, música, rádio, etc.

## CINEASTA

### **Cineasta:**

[Do fr. cinéaste.]

Substantivo de dois gêneros.

1. Pessoa que exerce atividade criadora e técnica relacionada com o cinema (1); cinegrafista.

Eis porque é importante a apresentação dessas três diferentes fontes de pesquisa. Neste caso, o dicionário não compreendia a extensão da palavra cineasta para esse trabalho, fornecendo definição muito simplificada para o termo cineasta.

Portanto para completá-lo e para manter um padrão, continuei a busca para estender o entendimento deste vocábulo. Para o senso comum, com base na Wikipédia, ele é citado como diretor de cinema.

Diretor de cinema: É considerado, em termos gerais, o criador da obra cinematográfica ou alguma de suas partes utilizando-se de estratégias de trabalho diversas. Ainda é tratado como cineasta, o indivíduo capaz de supervisionar e dirigir a execução das filmagens, utilizando recursos humanos, técnicos, dramáticos e artísticos que inclui:

- A definição da orientação artística geral que caracterizará o filme no seu todo;

- A análise e interpretação do roteiro do filme, adequando-o à realização cinematográfica;

- A direção das interpretações dos atores, tanto sob um ponto de vista técnico (colocando-os em determinado local e enquadramento) como de um ponto de vista dramático, (solicitando o gênero de emoção pretendida para a personagem);

- O projeto, a organização, e seleção dos cenários do filme;

- A direção dos meios técnicos (sonoplastia, iluminação, enquadramento);

- Escolha da equipe técnica e do elenco;

- Supervisão dos preparativos da produção;

- Escolha de locações, cenários, figurinos, cenografia e equipamentos;

- Direção e supervisão da montagem, dublagem, confecção da trilha musical e sonora.

- Editor ou responsável pelo processamento do filme até a cópia final;

- Profissional que acompanha a confecção do trailer.

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cineasta> – 23/03/2011 – 7h48min.)

A busca do termo cineasta me sugeria dois autores que considereei essenciais:

Gage (1985, p.26 à p.31) em *O Filme Publicitário* também não cita o termo cineasta, mas o considera como diretor e divide cada função a um determinado cargo. Ele explicita seu entendimento do termo como o indivíduo que aborda sua arte da maneira mais íntima e que nele conjuga os dois aspectos de forma e de conteúdo que as noções de encenador (técnico) e de autor (temático) acentuavam. O cineasta é aquele que exprime um ponto de vista sobre o mundo.

Neste primeiro autor, não consegui uma definição muito direta, e para procurar determinar a melhor definição possível, recorri a mais um autor que pudesse oferecer outras informações.

O termo "cineasta", hoje usado normalmente em francês (e até na língua inglesa com uma certa conotação de preciosismo, é verdade), foi inventado no contexto de uma defesa da atividade de criação cinematográfica como pertencente da arte. Como se sabe, a palavra foi proposta em 1921 por Louis Delluc como título de suas crônicas (o livro *Les cinéastes* que ele desejava só foi publicado postumamente).

(AUMONT, 2002, p. 147)

Em discussões em sala, verifiquei que o termo cineasta produzia uma disputa dentre quem criava e quem produzia o filme. Essa disputa também já foi citada por Jaques Aumont.

Digerida a passagem para o cinema falado, o termo "cineasta" deixou de recobrir esses problemas de preeminência e foi concebido com maior frequência como termo neutro, quase técnico, as discussões desviando-se após a guerra para a questão do "autor" (ver a seguir). Em data recente, um cineasta que é também um crítico tentou um esclarecimento semântico frontal. Para Jean-Claude Biette (2001), o termo neutro e técnico é "diretor" que necessariamente entra no crédito dos filmes com os outros técnicos (o diretor é o técnico da filmagem, nada mais). Opõe-se a três outras acepções, ao contrário, muito marcadas - autor, metteur en scène, cineasta -, que Biette se dedica a distinguir.

(AUMONT, 2002, p. 147 e 148)

Percebemos que a partir do cinema falado é que se firmam um pouco mais a divisão do diretor técnico dos outros técnicos, deixando um pouco mais claro o entendimento de cineasta, como um termo neutro que poderia ser utilizado para referenciar a ambos os técnicos envolvidos no trabalho de criação e filmagem.

O cineasta é "aquele que exprime um ponto de vista sobre o mundo e sobre o cinema e que, no próprio ato de fazer um filme, realiza essa dupla operação que consiste em cuidar, ao mesmo tempo, de manter a percepção particular de uma realidade.

(AUMONT, 2002, p. 148)

Com esses dados pesquisados, consegui formular a minha definição de cineasta para o ateliê em estudo e para utilizá-lo de maneira complementar a artista neste trabalho.

**Cineasta:** É considerado, em termos gerais, o criador da obra cinematográfica ou alguma de suas partes utilizando-se de estratégias de trabalho diversas e exprimindo sua visão de mundo. Ainda é tratado como cineasta, o indivíduo capaz de supervisionar e dirigir a execução das filmagens, utilizando recursos humanos, técnicos, dramáticos e artísticos que inclui:

- Dirigir um filme (por isso a confusão com diretor);
- A definição da orientação artística geral que caracterizará o filme no seu todo;
- A análise e interpretação do roteiro do filme, adequando-o à realização cinematográfica;

- A direção das interpretações dos atores, tanto sob um ponto de vista técnico (colocando-os em determinado local e enquadramento) como de um ponto de vista dramático, (solicitando o gênero de emoção pretendida para a personagem);
- O projeto, a organização, e seleção dos cenários do filme;
- A direção dos meios técnicos (sonoplastia, iluminação, enquadramento);
- Escolha da equipe técnica e do elenco;
- Supervisão dos preparativos da produção;
- Escolha de locações, cenários, figurinos, cenografia e equipamentos;
- Direção e supervisão da montagem, dublagem, confecção da trilha musical e sonora.
- Editor ou responsável pelo processamento do filme até a cópia final;
- Profissional que acompanha a confecção do trailer.

## **ARTISTA-CINEASTA**

Abrangendo as definições pesquisadas sobre artista e cineasta, durante as reuniões do grupo de pesquisa em sala de aula, consegui definir o termo do título.

**Artista-Cineasta:** De maneira sucinta e direta, é considerado, em termos gerais, o mesmo criador da obra cinematográfica ou alguma de suas partes utilizando-se de estratégias de trabalho diversas, ao mesmo tempo em que é capaz de criar manifestações de ordem estética, a partir de percepção, emoções e idéias com o objetivo de estimular a consciência ou o sentimento de algum espectador da obra cinematográfica, seja ela estática ou cinética.

O Artista-Cineasta para o caso seria aquele que através de testes e utilização de processos de capturas de imagens cinéticas e estáticas promoveria não somente no espectador o estímulo da consciência artística, mas também o estímulo de sua própria consciência.

Este Artista-Cineasta deve ser capaz de entender, capturar e manipular imagens estáticas e cinéticas.

Dada a definição, ainda parti do pressuposto que os artistas que se julgam artistas-cineastas tenham uma noção de elementos básicos de linguagem visual, como positivo e negativo, atração e agrupamento, linha, ponto, reta e outros elementos que são explicados em muitos livros de linguagem visual, como por exemplo, no livro pesquisado Sintaxe da Linguagem Visual de Donis A. Dondis.

Um Artista-Cineasta também deve se preocupar em conhecer livros que demonstram termos e descrições sobre: enquadramento, molduras, imagem-movimento entre outros conceitos necessários para quem se aventura a trabalhar dentro de um Ateliê-Laboratório voltado para artistas-cineastas.

Definido o artista-cineasta, partimos para a definição de espaço, que seria o local onde os artistas-cineastas iriam atuar desenvolvendo seus projetos.

Pode-se acreditar que um cineasta não conseguiria realizar suas próprias experiências, devido ser a pratica de um trabalho muito pesado, porém, os trabalhos dos cineastas experimentais são de suma importância para o desenvolvimento desta arte em sua totalidade. Muitas vezes, em pequenos testes, encontram-se grandes idéias que servem para trabalhos de porte maiores.

Percebi também que é necessário que tenham um pouco de conhecimento e principalmente força de vontade (esforço humano).

Até o momento, consideramos a teoria do cinema em sua natureza de teoria (a produção de conceitos) e em seu objeto mais central e mais profundo, a "ontologia" do cinema (ele é imagem, documento, arte poética?). É esquecer um pouco demais que o cinema, arte intelectual e cosa mentale tanto quanto se queira, também é o produto de uma prática quase sempre muito pesada. Existem cineastas que trabalham sozinhos, com material reduzido (é o caso de muitos cineastas "experimentais").

(AUMONT, 2002, p. 97)

A citação também vem acrescentar que não há demérito em experimentar suas idéias de maneira solitária, muitos cineastas realizam sozinhos as suas experiências, e essa busca de conhecimento, apesar de solitária, não deve ser invalidada ou subjugada. No Ateliê-Laboratório que pesquisamos, esse trabalho individual foi muito valorizado.

## **ATELIÊ / ESTÚDIO**

Utilizando o mesmo método de análise, procurei analisar o espaço deste artista-cineasta de maneira textual.

O que significaria um ateliê de acordo com suas definições, utilizando de início o dicionário Aurélio (que é responsável pela explicação da maioria dos verbetes em nossa língua), o senso comum e autores (mantendo o padrão). Para que no final também pudesse obter a definição do ateliê-laboratório.

### **Ateliê:**

[Do fr. *atelier*.]

Substantivo masculino.

1. Oficina onde trabalham em comum certos artesãos ou operários:  
*ateliê de costura.*
2. Local de trabalho de pintor, escultor, fotógrafo, etc.; estúdio.
3. O conjunto dos artistas que trabalham sob a direção de um mestre:  
*Um quadro proveniente do ateliê de Rubens.*

(AURÉLIO - O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa corresponde à 3ª. edição, 1ª. impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, O Dicionário da Língua Portuguesa)

A Wikipédia, que apesar de ser uma fonte aberta (onde muitos podem postar), não pôde deixar de ser consultada porque além de servir de referência ao senso comum corriqueiramente.

Um estúdio ou ateliê é o lugar de trabalho de pessoas com vontade de criar e onde se pode experimentar, manipular e produzir um ou mais tipos de arte. Incluem-se nesta definição não só qualquer pequena sala onde um indivíduo trabalha na sua fotografia, vídeo, ilustração, escultura, pintura, animação, música, rádio etc., mas também grandes edifícios, como ocorre na indústria fonográfica e cinematográfica.

A etimologia da palavra "estúdio" deriva da palavra do Latim *studere* que pode ser traduzido como a "ânsia de conseguir algo", também existe como uma adaptação do termo em inglês "studio".

O termo francês para estúdio, atelier, além de designar um estúdio artístico, é utilizado para caracterizar o estúdio de um designer de moda ou mesmo artesão — nesta última forma, é frequente a presença de cavaletes, mesas de desenho, suportes para escultura, etc., nos ateliês. Também é conhecida a conotação de atelier como a casa de um alquimista ou feiticeiro.

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ateli%C3%AA> – 26/04/2011 – 14h21min.)

Dessa maneira, com os dados recolhidos, cheguei à definição de ateliê para o meu trabalho equivalente. A definição é a que apresento para definir o termo para o trabalho com base no pesquisado e discutido nas reuniões:

**Ateliê:** Um estúdio ou ateliê é o lugar (espaço) ou área de trabalho de pessoas com vontade de criar e onde se pode manipular e produzir um ou mais tipos de arte. Incluem-se nesta definição não só qualquer pequena sala onde um indivíduo trabalha suas artes como fotografia, vídeo, ilustração, escultura, pintura, animação, música, rádio, etc. nas suas mais diversas formas, utilizando-se do material que julga necessário para tal.

Mas também grandes ambientes, como edifícios completos, como ocorre na indústria cinematográfica. Pode ser mensurável (de maneira cartesiana) ou não.

## **DEFINIÇÃO DE LABORATÓRIO**

Ainda na busca de definições, julguei necessário manter o mesmo sistema de análise e pudesse obter a definição do Ateliê-Laboratório assim como foi feito no termo Artista-Cineasta.

### **Laboratório:**

[Do lat. med. laboratoriu; fr. laboratoire.]

Substantivo masculino.

1. Lugar destinado ao estudo experimental de qualquer ramo da ciência, ou à aplicação dos conhecimentos científicos com objetivo prático (exame e/ou preparo de medicamentos, fabricação de explosivos, exame de líquidos e tecidos do organismo, etc.)
2. Lugar onde se efetuam trabalhos fotográficos ou cinematográficos, como, p. ex., revelação, ampliações, montagem de filmes.
3. Parte de um forno de revérbero onde se põe a matéria sobre a qual atua o combustível.
4. Fig. Teatro de notáveis operações ou transformações.

(AURÉLIO - O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa corresponde à 3ª. edição, 1ª. impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, O Dicionário da Língua Portuguesa)

Para a análise, e essa definição de ateliê-laboratório, pesquisando o verbete laboratório em um espaço como a Wikipédia tem-se uma definição similar, mas que a primeiro entendimento pode remeter aquelas figuras estereotipadas de laboratórios vistas em desenhos animados, o que não era o caso deste trabalho apresentado.

Um laboratório é uma sala ou espaço físico normalmente equipado com diversos instrumentos de medição onde se realizam experiências, cálculos, análises químicas ou biológicas e medições físicas.

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Laborat%C3%B3rio> – 29/04/2011 – 17h21min.)

Não se menciona na pesquisa com base no senso comum o verbete “laboratório” para processos experimentais em arte. E em arte para cinema também não se encontra facilmente alguma citação.

Foi imprescindível recorrer a um autor que entendesse um espaço laboratorial para o uso em arte.

Desde Claude Lévi-Strauss e sua reabilitação da bricolagem como atividade legítima do espírito, sabe-se o quanto é às vezes essencial recorrer a ferramentas heteróclitas e também usar as ferramentas ao contrário de seu uso normal. Existe entre os cineastas toda uma família - nômade e dispersa - de improvisadores do espírito, que fazem filmes com alguns pedaços de barbante, mas também com alavancas poderosas, e usam tanto o material mais nobre quanto o mais despojado...

... ele organiza em estruturas elementares, o cineasta fazedor de bricolagem tem a relação mais íntima com o material (mesmo que apenas em termos de produção: é um cineasta da mesa de montagem, próximo das condições do escritor, como vimos).

(AUMONT, 2002, p. 156)

O espaço de laboratório buscado neste estudo foi um local ou área que podia servir para o desenvolvimento de experiências laboratoriais em arte para cinema.

Essas experiências laboratoriais assim chamadas podem ser entendidas como bricolagem muitas vezes e podem utilizar-se de ferramentas diferentes para cada caso.

Muitas vezes essas ferramentas não existem e são criadas no mesmo laboratório. Esse modo de trabalho não deveria ser desvalorizado, pois alimenta ainda mais o processo de criação de um Artista-Cineasta dentro de um laboratório. Sua mente exercita-se ao procurar soluções prática, rápidas e baratas para a execução de sua arte.

Devo lembrar que um laboratório pode inclusive ser delimitado por uma mesa de montagem, onde o artista-cineasta realiza e materializa os seus trabalhos, desde que essa ofereça a ele, as possibilidades que necessita naquele momento.

## **ATELIÊ-LABORATÓRIO**

Com base nas definições de ateliê e de laboratório, encontrei a definição que serviu de base ao desenvolvimento desta minha pesquisa.

**Ateliê-Laboratório:** É um lugar (espaço) ou área onde o artista-cineasta não somente cria a sua arte (seja ela qual for), mas ao mesmo tempo em que cria, realiza experiências quantitativas e qualitativas e com o resultado das experiências aplicadas sobre a arte proposta, promoverá novos conhecimentos e possibilidades diversas, desde a mudança de seu pensamento artístico até mesmo a modificação de alguns de seus conceitos sobre arte. No caso desta pesquisa especificamente para arte relacionada a cinema. O Ateliê-Laboratório pode ou não ser mensurado de maneira cartesiana.

## PROCESSOS E PROCEDIMENTOS

Muito se confunde entre os termos processo e procedimento, por isso, julguei conveniente também dissertar sobre os termos neste relatório. Iniciando pelo termo no dicionário.

### **Processo:**

[Do lat. processu.]

Substantivo masculino.

1. Ato de proceder, de ir por diante; seguimento, curso, marcha.

2. Sucessão de estados ou de mudanças:

O processo inflamatório está melhorando.

3. Maneira pela qual se realiza uma operação, segundo determinadas normas; método, técnica:

processo manual;

processo mecânico.

4. Fís. Seqüência de estados de um sistema que se transforma; evolução.

5. Jur. Atividade por meio da qual se exerce concretamente, em relação a determinado caso, a função jurisdicional, e que é instrumento de composição das lides.

6. Jur. Pleito judicial; litígio.

7. Jur. Conjunto de peças que documentam o exercício da atividade jurisdicional em um caso concreto; autos:

a leitura do processo.

8. Med. Designação genérica de massa de natureza variável (osso, ligamento, tecido glandular, etc.), que se salienta a partir de uma formação (5).

(AURÉLIO - O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa corresponde à 3ª. edição, 1ª. impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, O Dicionário da Língua Portuguesa)

De maneira geral, concluímos que o processo está ligado ao curso, ao andamento de uma determinada tarefa ou função, uma sequência. Procurei em seguida verificar o que dizia o senso comum.

Processo (no latim *procedere* é verbo que indica a ação de avançar, ir para frente (*pro+cedere*). É conjunto sequencial e peculiar de ações que objetivam atingir uma meta. É usado para criar, inventar, projetar, transformar, produzir, controlar, manter e usar produtos ou sistemas.

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Processo> – 27/02/2011 – 11h21min.)

Ao pesquisarmos na Wikipédia também encontramos algo similar: o processo está ligado ao curso, e principalmente a uma maneira seqüencial. Porém nos dois casos, não se foi mencionado o processo esquivamente para arte, fazendo-me acreditar que a arte está presente no conjunto das outras tarefas que necessitam de processo, sem estar em uma condição especial ou exclusiva. Em arte, encontrei em Luigi Pareyson uma grande contribuição, ao abordar o Processo Artístico.

Em Problemas da Estética, Pareyson estrutura sua análise em seis itens conceituais. Ao discutir a natureza da obra de arte, ele sustenta que não existe uma lei geral e predeterminada que ordene a criação artística.

[...] há uma legalidade que é aquela querida pela obra singular, isto é, a regra individual da obra. (...) em arte a regra é uma lei férrea, inflexível e inderrogável: a arte implica uma legalidade pela qual o artista deve obedecer à própria obra que ele está fazendo, e, se não lhe obedece, nem mesmo consegue fazê-la. Isto concilia liberdade e lei, contingência e necessidade, inventividade e norma, criação e rigor, originalidade e legalidade: o artista

inventa não só a obra, mas na verdade a legalidade interna dela. e a tal legalidade ele e o primeiro a estar submetido.

(PAREYSON, 1989: 139).

Para o Pareyson, processos e procedimentos estão relacionados a inventividade e a norma, criação e rigor. Sugere que os artistas inventam a obra e o modo (procedimento) de se fazer a obra. O processo faz parte da obra artística.

Assim, para o meu trabalho, julguei conveniente assumir que:

**Processo:** É conjunto seqüencial e peculiar de ações que objetivam atingir uma meta. É usado para criar, inventar, projetar, transformar, produzir, controlar, manter e usar produtos ou sistemas. O processo está ligado a obra do artista e faz parte da obra. Sem o processo, a obra não pode estar realizada por completo.

Para complementar o entendimento de processos e procedimentos, mantive a maneira pesquisada, agora para o termo procedimento.

**Procedimento:**

[De proceder + -imento.]

Substantivo masculino.

1. Ato ou efeito de proceder.
2. Modo de proceder, de portar(-se); comportamento.
3. Processo, método.
4. Inform. V. rotina (4).
5. Jur. Forma que a lei estabelece para se tratarem as causas em juízo.

6. Jur. Formas a que está subordinado o cumprimento dos atos e trâmites do processo.

(AURÉLIO - O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa corresponde à 3ª. edição, 1ª. impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, O Dicionário da Língua Portuguesa)

Procedimento, muitas vezes acaba confundido com processo por trazer em sua definição a idéia de rotina. Porém, o procedimento está incluso dentro do processo. É um método, uma metodologia a se seguir e não a sequência de metodologias. Podem ser utilizados vários procedimentos para se cumprir um processo.

Entendendo procedimento como um método e não uma sequência, se facilita muito a compreensão desses dois termos. Analisando o que diz a Wikipédia, nem se exhibe a palavra procedimento. Automaticamente ela é substituída por método.

Procedimento: Método (do Grego *methodos*, *met'* *hodos* que significa, literalmente, "caminho para chegar a um fim"). Sobre este assunto, podemos referir:

(Wikipédia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Procedimento> – 28/02/2011 – 11h21min.)

Minha pesquisa baseou-se então na seguinte definição:

**Procedimento:** É um método, científico ou não, constituído de passos codificados que se têm de tomar, de forma mais ou menos esquemática para atingir um determinado objetivo. Um caminho.

Dessa forma, entendendo a diferença e no que um termo pode complementar o outro, baseio o meu Trabalho Equivalente em:

**Processos e Procedimentos:** É conjunto seqüencial, científico ou não para se atingir uma meta, uma série de passos, que podem ser esquemáticos ou não, mas que geralmente procuram seguir uma ordem pensada buscando encontrar ou executar um objetivo. Para o estudo de processos e procedimentos, no meu trabalho, o artista-cineasta terá a o auxílio de equipamentos já existentes e também de equipamentos que serão desenvolvidos para os propósitos que forem necessários de acordo com as necessidades que venham a aparecer, os chamados Protótipos ou Artefatos.

Seguindo o relatório, acreditei necessário estabelecer também a relação da área de trabalho com o espaço propriamente dito. O ambiente precisava ser tratado como algo espacial, palpável, ou seja, estudar o dimensionamento da área, pois em teoria já havia avançado o necessário,

Assim foi de consenso com o orientador que deveríamos caracterizar a área de trabalho.

## **CARACTERIZAÇÃO DE ÁREA DE TRABALHO OU ESTUDO**

### **QUANDO O LOCAL NÃO PODE SER DIMENSIONADO OU LEVANTADO CARTESIANAMENTE**

Todos os locais podiam ser considerados laboratórios ou ateliês, porque em todo lugar, o artista poderiam estar fazendo experimentações e testando a sua arte. Os locais podiam ser abertos ou fechados, grandes ou pequenos, bastava que promovesse condições para o estudo da arte que ele já poderia ser considerado um atelier e/ou laboratório.

Teria sido um tanto extenso citar e exemplificar diversas situações de locais imensuráveis podendo desviar demais o foco ampliar todo o estudo deste trabalho equivalente para um mundo infinito.

Esse foi um importante dado sobre dimensionamento na discussão de processo e procedimento dentro de um ateliê-laboratório neste caso. E um dado a ser analisado e levado em consideração quando se pretendem construir ou habitar um local que será utilizado para criação de arte.

Além disso, percebi que não é conveniente criar uma regra de tamanho ou local para designar mensurável ou não, cabe ao Artista-Cineasta entender se aquele ambiente é ou não mensurável para a arte dele naquele momento.

Em suma, o ateliê que não pode ser mensurado que defini é aquele que não consegue ser facilmente delimitado por coordenadas absolutas ou relativas que utilizo em meu trabalho diário em projetos dos mais variados tipos e assuntos. É um local mais abstrato, amplo ou genérico.

### **QUANDO O LOCAL PODE SER DIMENSIONADO OU LEVANTADO CARTESIANAMENTE**

(LOCAL MENSURÁVEL, ESTUDO DE CASO - LOCAL CEDIDO)

Para se estabelecer uma pesquisa de um novo espaço conceitual, foi necessário estabelecer a localização de um local, um campo de trabalho que foi, a priori, utilizado para testes e a montagem do ambiente. Lembrando é claro que o ambiente não foi classificado como não mensurável.

O local escolhido foi a atual sala 514 (antigamente nomeada de sala 512) do prédio da UNESP, Instituto de Artes (IA), localizado à Rua Dr. Bento Teobaldo Ferraz, 271, CEP. 01140-070 Barra Funda - São Paulo – SP, prédio de Artes, 5.º Andar.

O local foi analisado e sugerido pelo professor doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira e por ser o local permitido e cedido pela instituição para o desenvolvimento de todo o trabalho, além disso, este local tinha como característica, o de ser realmente o ambiente onde os artistas-cineastas da instituição iriam documentar e testar seus projetos através de técnicas e protótipos ou artefatos desenvolvidos para procurar o desenvolvimento de suas artes visuais.

De acordo com levantamento e pesquisa técnica, baseado em meus conhecimentos adquiridos em formação técnica e bacharelado, cheguei a conclusão já muito discutida de que somente realizando um desenho técnico completo do local é que poderia começar uma série de estudos baseadas neste espaço, dimensionado e previamente definido, portanto mensurável.

Pode parecer um dado visível e facilmente perceptível, mas empiricamente, percebi que muitos artistas não tinham a percepção visual logo de início do ambiente que iriam se utilizar e acabavam por fazer experimentos que podiam necessitar de uma área maior do que a que eles tinham.

Ou ainda, desperdiçavam áreas, matérias primas e energia quando procuravam utilizar uma área exagerada.

Conhecer e mensurar o local foram outros dados essenciais na aprendizagem e adaptação de quem deseja ocupar um local para testar ou experimentar seus conhecimentos.

Como dito, qualquer outro espaço poderia ser utilizado, para o desenvolvimento do projeto, este item inicial é essencial para dimensionamento dos objetos em geral, porém não significava que os mesmos não poderiam ser adaptados para serem utilizados em outras áreas maiores ou menores, tudo dependeria da utilização e do processo e procedimento em que o Artista-Cineasta estivesse desenvolvendo naquele local.

Outro dado importante percebido é que independentemente do ambiente escolhido, bastaria nos basearmos em escalas relativas, respeitando o material de execução que poderíamos utilizar áreas maiores ou menores de maneira semelhante à utilizada inicialmente.

É por isso que se sempre sugeri um conhecimento de escalas e dimensões para os artistas, porque conhecer sobre qualquer assunto, não necessariamente irá prejudicar seu processo criativo, aliás, com base no que percebi na bibliografia, quanto maior e mais variado o conhecimento, maior o repertório artístico do indivíduo.

## LOCAIS MENSURÁVEIS – LEVANTAMENTO TÉCNICO

Fui responsável pelo levantamento, desenho e representação técnica do local inicial indicado e cedido gentilmente pela instituição para a realização do trabalho equivalente.

Mais uma vez julgo conveniente que aquele que queira ser um Artista-Cineasta deve iniciar sua caminhada pelo básico de conceitos de desenho, bidimensionalidade e tridimensionalidade.

Em contato com alunos da graduação, percebi que muitos têm total dificuldade em expressar sua visão tridimensional. Não conhecem eixos espaciais e não têm a mínima noção de desenho técnico. Isso os prejudicava na exibição e apresentação (entre outros itens) dos seus projetos em arte.

Antes de qualquer objeção ou pensamento errôneo, devo sempre deixar claro que este laboratório tratou de um processo criativo em arte pensado, raciocinado e não somente de arte pela arte.

Arte pela arte não se enquadrava neste modelo de desenvolvimento de estudo do processo e procedimento artístico. Silvio Zamboni também faz essa divisão, em processo criativo puramente intuitivo e processo intuitivo calcado em pesquisa, de maneira racional.

Para se obter dados racionais de um espaço mensurável, é conveniente sua medição e desenho técnico, por se tratar de uma norma técnica convencionada na maioria dos lugares.

Não se julga conveniente mensurar um local que não seja preferencialmente de maneira técnica, porque se assim fosse não existiria a necessidade de se estudar e desenvolver o desenho técnico.

Para isso é necessário conhecer planos, coordenadas absolutas e relativas, eixos de coordenadas abscissas, afastamento e cota.

O pressuposto central deste trabalho é a existência de formas distintas de se processar o trabalho em arte, ou seja, há artistas que realizam de forma nitidamente consciente pesquisas em arte, e artistas que trabalham de uma forma preponderantemente intuitiva, e se afastam, ipso facto, de um processo de labor com elevado grau de conscientização, conduta requerida por qualquer pesquisa de procedimento racional.

(ZAMBONI, 1998, p. 7)

Ser cineasta pode designar diversas funções, e é conveniente sugerir que projetar em três dimensões é essencial para o cinema moderno, é a ordenação dos elementos em um espaço de estudo ou exposição.

Como um Artista-Cineasta pode projetar a sua arte sem sequer ter a noção espacial do ambiente em que ela será exposta ou inserida? Outro ponto importante é como um artista-cineasta pode alterar o ambiente e torná-lo mais adaptável se ele não tem a noção da dimensão ou formato do mesmo.

Para o caso, para tentar exemplificar um dimensionamento de ambiente, experimentei o levantamento do local com trena a laser e trena manual e o projeto foi desenhado em *software* vetorial, seguindo os padrões pesquisados de desenho técnico e aplicados no mesmo.

A discussão surgiu após uma chamada tentativa artística de dimensionar o ambiente através de passos, palmos e outras coisas para se saber se caberiam maquinários, mesas, protótipos e etc. dentro do ambiente de estudo.

Os testes foram no mínimo desastrosos, pois expunham medidas um tanto distorcidas que não demonstravam a realidade do local.

A maioria dos processos que os artistas-cineastas envolvidos tentaram para organizar racionalmente essa informação apresentaram é claro sua subjetividade e seu processo criativo intuitivo, mas que no caso, apesar de possível, não era viável.

O desenho exposto pode servir de modelo para aquele que busca projetar um Ateliê-Laboratório inicialmente (Figura 10).

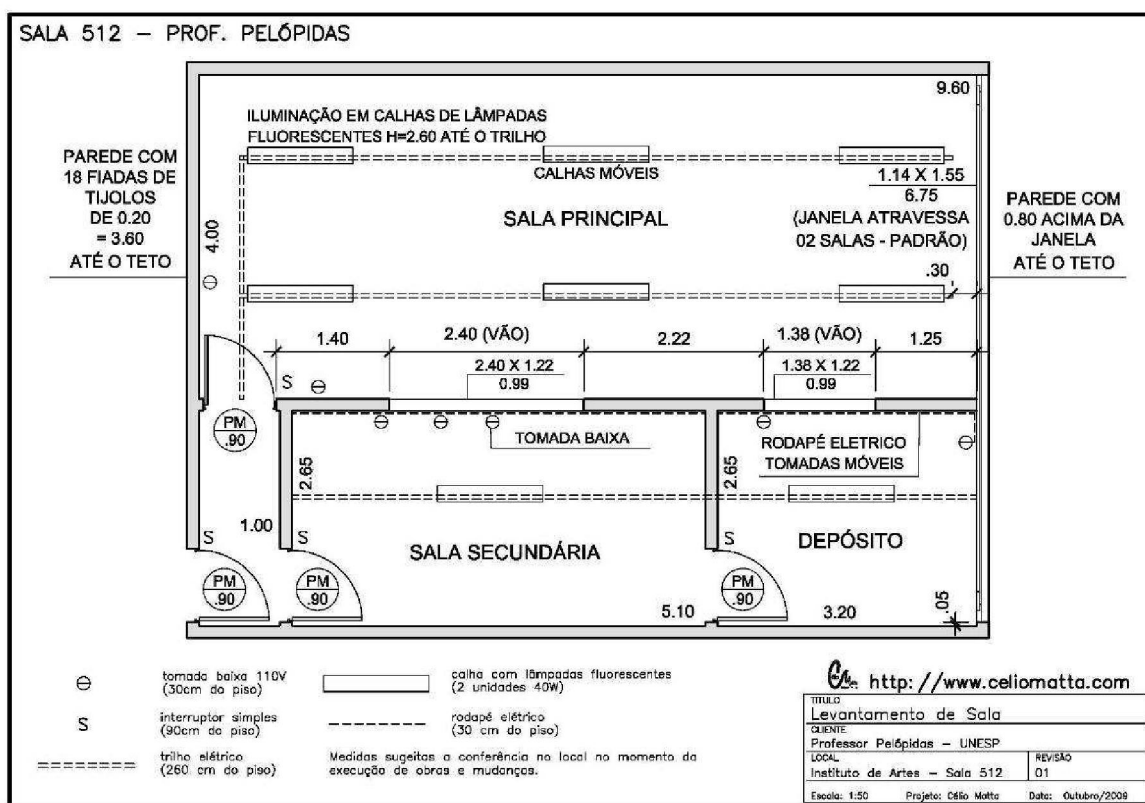


Figura 10 - Desenho técnico da Sala 514 - Planta baixa.

Além disso, com esses dados corretos os Artista-Cineasta puderam ambientar de maneira mais adequada o local fornecendo sistemas básicos para que pudessem executar os seus trabalho e também melhorarem esse próprio ambiente seqüencialmente.

Por exemplo, após o dimensionamento cartesiano do local, facilmente foi percebido uma melhor distribuição dos ambientes da sala, sem sequer necessitar de uma reforma. Com o traçado técnico pode-se ter a noção de dimensões e localização entre outros detalhes.

O local foi percebido de outra maneira, somente com a alteração da localização dos ambientes, que promoveu uma separação dos assuntos que seguem uma seqüência e se complementam em um ateliê-laboratório.

Utilizando o espaço dessa nova maneira, pôde-se inclusive renomear este ambiente conforme seu atual uso: A.L.I.C.E. – Ateliê-Laboratório de Imagem

Cinética e Eletrônica. Vê-se que somente após uma correta análise técnica é que se observou a verdadeira capacidade de uma simples sala de estudos.

Um teste simples, que surtiu resultados interessantes aos novos freqüentadores que perceberam uma nova organização ambiental.

Essa sala está sendo utilizada desta maneira no dia em que faço este registro, mas nada impede de ser utilizada de outras maneiras. Tudo depende do uso que se faz deste Ateliê-Laboratório e o que o Artista-Cineasta quer pesquisar no momento. Esse registro é somente para exemplificar a utilização de conceitos artísticos em locais mensuráveis (Figura 11).

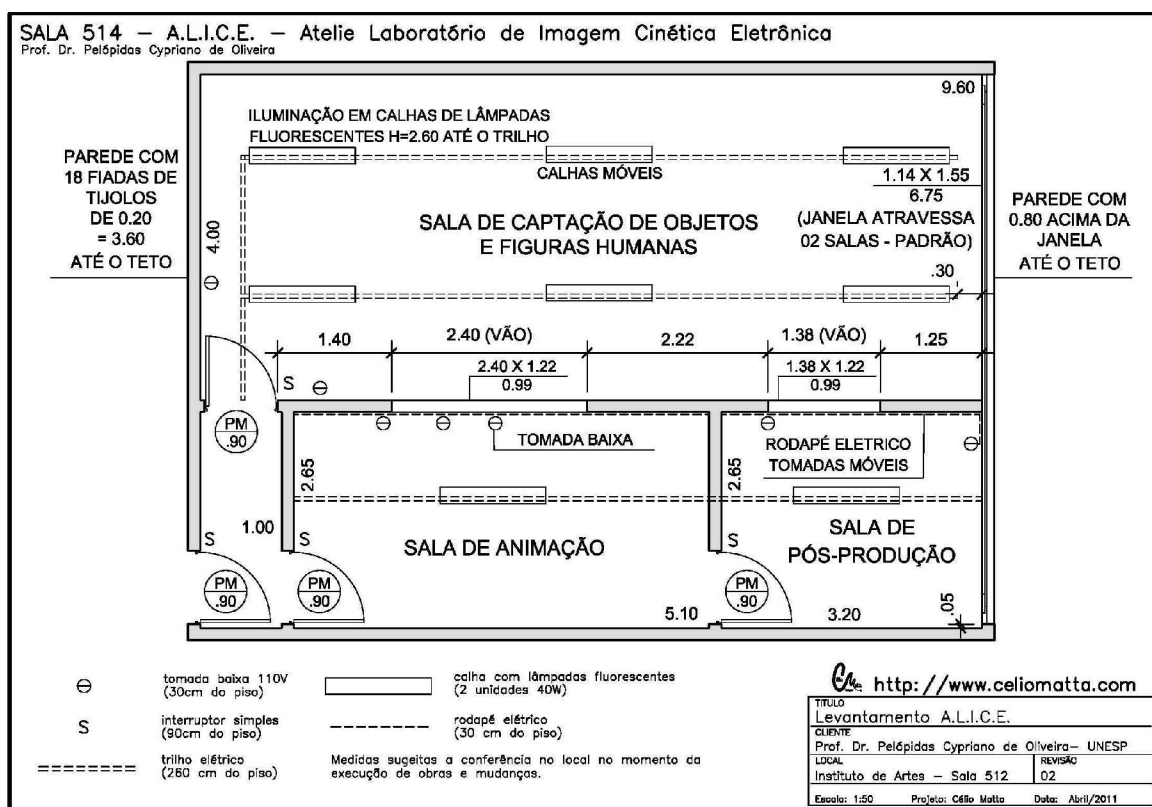


Figura 11 - A.L.I.C.E. - Sala Renomeada

Após o desenho e diagramação técnica do projeto, pôde-se dar início a mudança da ambientação do local, ou seja, procurar sistemas simples e facilitadores para que os artistas-cineastas controlassem a luz no ambiente e pudessem realizar suas capturas de imagens estáticas e cinéticas com a luz necessária.

Puderam-se assim ter as dimensões corretas para cálculos de colocação de cortinas, panos, áreas de pintura, entre outras coisas.

Cada processo de modificação do ambiente foi sendo sugerido a medida que o tempo se passava dentro do ateliê.

## **AMBIENTAÇÃO – ADAPTAÇÃO DE LOCAIS MENSURÁVEIS E SISTEMAS BÁSICOS**

### **INSTALAÇÃO DE CORTINAS**

Mais uma análise proposta pelos artistas-cineastas que freqüentavam o local escolhido para estudo (sala 514) foi a verificação da ambientação, e com o andamento da pesquisa, percebi que a primeira necessidade solicitada foi a de fornecer aos artistas-cineastas a possibilidade de regular iluminação.

Embora a discussão fosse intensa, depois de muitas idéias, a mais simples pareceu imperar logo de início. O processo poderia ser realizado através de utilização de cortinas escuras baseada na informação de dimensões colhidas anteriormente na mensuração do local.

Essa instalação das cortinas favorecia esse controle sem com que o ambiente ficasse com a sua iluminação natural comprometida (dado colhido em teste no próprio local simulando completa eliminação da luz) e esta solução seria a melhor, devido à praticidade se comparada à colocação de tapadeiras, ou insulfim por exemplo. Além disso, possibilitava a abertura das mesmas para alterar a iluminação de acordo com a necessidade.

A instalação proposta inicialmente foi em trilhos com roldanas, para que a mesma fosse facilmente aberta ou fechada, porém, de acordo com o conseguido na instituição para os testes iniciais, a cortina foi “pregada” na parede. Não foi a solução ideal, mas resolveu o problema de momento com o disponível (Figura 12).

Mesmo sabendo que não seria a maneira correta esse tipo de fixação, como teste do processo de aplicação da cortina e do estudo de ambientação, já foi suficiente.

A partir do fato conhecido, a adaptação para trilhos ou qualquer outro tipo de instalação se tornava mero detalhe. O mais importante nesta pesquisa foi demonstrar que com uma simples cortina, o problema de ajuste de iluminação natural pode ser solucionado.

Este foi mais um estudo de processo e procedimento que buscou solucionar um problema dentro de um Ateliê-Laboratório que acabou por modificar o ambiente em detrimento da facilitação do uso do mesmo pelo Artista-Cineasta, procurando regular o problema da iluminação.

Além disso, um dado interessante colhido é o de que a cortina podia ser de qualquer material maleável, mas utilizando um tecido misto, 50% algodão e 50% poliéster, conseguimos maleabilidade e controle mais satisfatório de luz sem comprometer o aquecimento da sala. Uma primeira cortina com mais poliéster elevou a temperatura da sala para uma situação pouco confortável.

Percebe-se que iluminação foi controlada com uma solução simples, mas que se não tivesse sido testada em loco, não poderia ter sido tirada de um livro de receitas (Figura 13).

Além disso, somente por experimentação, percebemos que os artistas-cineastas da instituição nunca tiveram uma base de projetos em aula ou assunto similar, porque quase sempre mostravam soluções caseiras para a solução de problemas. Não tivemos sugestões como, por exemplo, como a de montagem de blocos que corresse sobre trilhos, tapadeiras com rodas entre outros.

Então adotamos o que os artistas-cineastas do teste em questão puderam oferecer para solucionar o problema, e vamos esperar que evoluam seus estudos para acessórios mais sofisticados na medida em que a sua necessidade modificar.

Essa condição faz parte do estudo do processo e procedimento do caso.



Figura 12 - Cortina “pendurada” para controle de iluminação.



Figura 13 - Visualização do fundo da sala - Iluminação externa controlada

Desta forma, a entrada natural de luz foi controlada, porém as paredes e tetos, por reflexão, ainda forneciam ao ambiente uma luz muito intensa.

Partindo do ponto que é mais fácil colocar luz no ambiente do que tirar.

Pesquisei juntamente com os alunos envolvidos uma maneira de solucionar este novo problema que poderia interferir em algum processo ou procedimento experimental dentro do Ateliê-Laboratório – o excesso de luz.

Para tal, parti da hipótese de que qualquer captura de imagens, sejam elas cinéticas ou estáticas podem sofrer grandes interferências de uma iluminação mal ou não controlada.

Então parti da idéia de retirar toda a luz (ou grande parte) para depois colocar somente a necessária para se obter um máximo do controle.

O próximo passo da ambientação em discussão geral com artistas-cineastas seria escurecer os tetos e as paredes.

## **PAREDES E TETO – PINTURA**

Qualquer maneira poderia ser considerada viável, como a colocação de painéis escuros ou tapadeiras, mas o grande problema para os testes de momento seria o custo e a disponibilidade de mão de obra para a construção dessas tapadeiras.

Esse é um dos detalhes que consideramos que deveria ser percebido na modificação ou construção de um ambiente: mão de obra. Sem ela, devíamos tratar alguns detalhes não como improvisos totais, mas com discernimento para entender que devíamos trabalhar como que se tem.

Para que fosse resolvida a situação, a solução encontrada foi a pintura. Uma maneira mais barata e porque a instituição contava com mão de obra de pintores e não de marceneiros naquela situação.

Notou-se mais uma informação interessante para os novos artistas-cineastas: trabalhar-se com o que se tem e resolver o problema é melhor solução do que arrumar um novo problema para se resolver.

Para os testes de ambientação, procuramos já de início a cor preta fosca, porque em pesquisa nas tintas existentes, seria a que iria absorver maior quantidade de luzes e reflexos e, além disso, remete as salas de projeção atuais (estas salas são pintadas de preto sem qualquer brilho).

A escolha do látex foi devido à fácil aplicabilidade e o baixo tempo de secagem com comparação a uma tinta sintética. Outro detalhe percebido é que o látex poderia ser facilmente limpo se por descuido respingasse em locais não planejados (Figura 14).

Além disso, o látex era a tinta que mais nos daria o fosco como resultado final. Pois a tinta acrílica sempre reflete um pouco, esse detalhe foi verificado com o teste no próprio ambiente em pequenas áreas pintadas.



Figura 14 - Tinta Látex Preta Fosca

Durante a pesquisa procurei verificar os resultados de manter somente o teto pintado, mas ainda assim, percebemos que a luz “vazava” pelas paredes e a idéia de pintar as paredes foi inevitável.

Para a pintura das paredes, a mesma tinta com a mesma coloração foi utilizada (Figura 15, Figura 16 e Figura 17).



**Figura 15 - Pintor executando a pintura de paredes e teto**

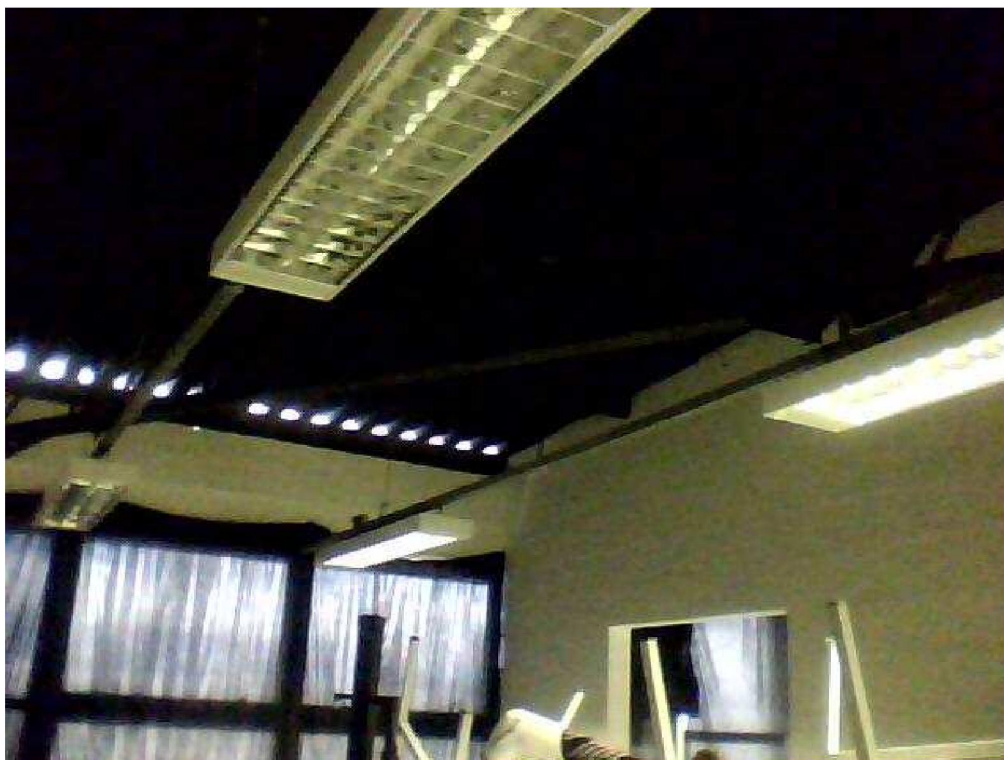
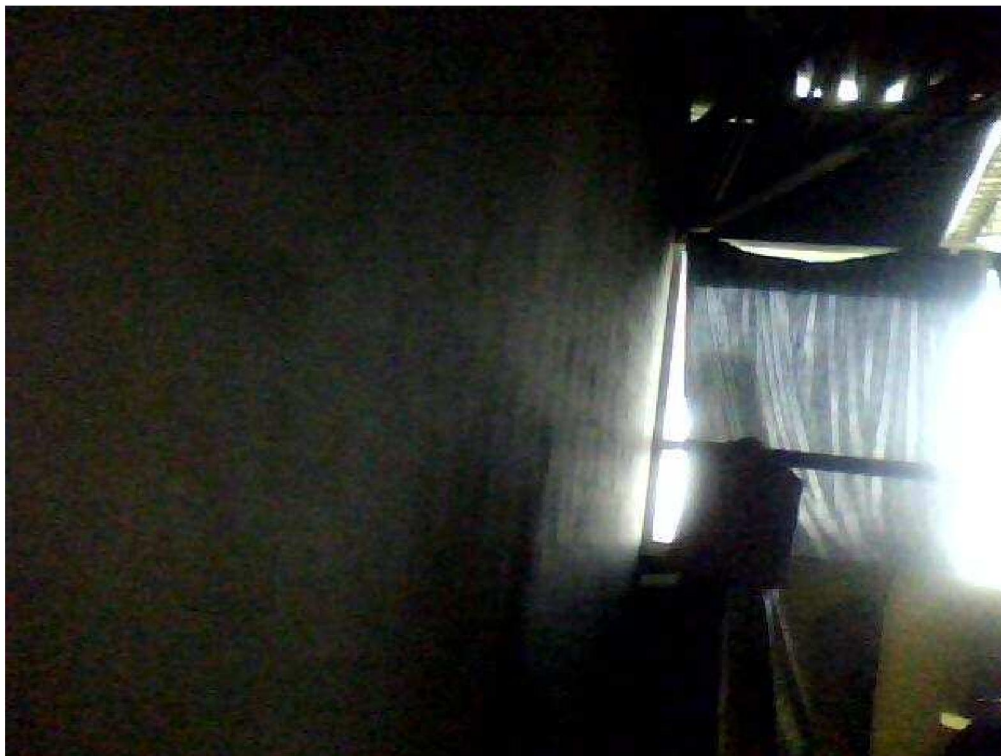


Figura 16 - Teto totalmente pintado com tinta preta.

Pôde-se notar a qualidade no bloqueio da luz existente no local com as pinturas de teto finalizadas. Assim as paredes também foram pintadas e o resultado final com o esse bloqueio de luz pareceu satisfatório.

O intuito da pintura de toda a sala, também agregava um aspecto sensível importantíssimo ligado aos usuários do ambiente e às vezes pouco perceptível ao primeiro olhar, mas que funcionou perfeitamente nas primeiras aulas no local.

A pintura das paredes **serviu para selecionar os usuários do Ateliê-Laboratório** de maneira natural, porque o um ambiente totalmente escurecido afastou os usuários não interessados na arte do cinema porque uma sala escura não servia priori para qualquer outra utilidade que não estivesse relacionado ao cinema e a captura e projeção de imagens estáticas e cinéticas.



**Figura 17 - Paredes pintadas de preto até o teto.**

Assim sendo, temos nesta ambientação dois sentidos: facilitar o estudo dos Artistas-Cineastas interessados em realizar suas experiências na arte cinematográfica e também selecionar o público usuário desse ambiente.

Não quer dizer que as pessoas não poderiam visitar o espaço, mas para utilizá-los deveriam ter o mínimo de apreço pela arte cinematográfica, porque visivelmente não se sentiam (em sua grande maioria) à vontade em um ambiente totalmente escurecido (Figura 18).



**Figura 18 - Sala totalmente escura - Pintura total**

Como consegui o controle da iluminação natural com a instalação das cortinas e a troca da cor do ambiente me restaria ainda ajustar a iluminação artificial, e verificar os objetos comuns que devem ser instalados na sala.

A iluminação artificial seria tema não de um único item, porque esta deveria ser analisada de acordo com o experimento em execução no exato momento do teste, assim como poderia render uma nova e extensa dissertação, não achei conveniente entrar em testes de iluminação artificial.

Ainda nos restariam os objetos, como mesas e cadeiras, prateleiras e apoios. Porém, um atelier não necessita estar ocupado por muitas mesas e cadeiras, o ambiente devia ser o mais limpo possível, para a circulação dos Artistas-Cineastas e devia conter somente o material que estaria sendo utilizado no momento.

Tudo se encaminhou para que se tivesse espaço para as capturas das imagens neste caso. Então a melhor solução, seria remover o que se tivesse no ambiente atual para que verificássemos somente com o material necessário essencial para as experiências e testes artísticos exatamente no momento do teste e

instalar somente o necessário a para se trabalhar com maior liberdade e espaço (Figura 19).

Este item pouco precisou ser testado, porque a reclamação de artistas-cineastas por espaço livre foi constante no Ateliê-Laboratório em teste.



**Figura 19 - Sala de aula limpa totalmente escurecida com controle luminoso em aula de cinema.**

Com os itens anteriores definidos, após a verificação do teste a ser realizado, a sugestão seria a de realizar a listagem deste material relacionado após pesquisa com os próprios usuários do Ateliê-Laboratório e de acordo com as possibilidades e as condições para aquisição dos equipamentos, procurando, de início os que já existem no mercado, para que se evitasse perder tempo com a reinvenção da roda.

Sempre devo lembrar que os passos podem parecer bastante técnicos, mas fazem também parte de um método de passos criativos para se ajustar um laboratório a maneira que facilite o artistas-cineastas na materialização de sua arte.

## **RELAÇÃO DE MATERIAL EXISTENTE CONSIDERADO ESSENCIAL PARA O ESTUDO CINEMATOGRAFICO NO ATELIÊ-LABORATÓRIO DO ARTISTA-CINEASTA**

Considerando os encontros no Ateliê-Laboratório e nas discussões com os alunos usuários (alunos da graduação, alunos da pós-graduação), professores e demais Artistas-Cineastas envolvidos pesquisa no local, chegamos a uma relação de equipamentos necessários para se trabalhar dentro deste Ateliê-Laboratório, levando em consideração que o trabalho principal deste ambiente deveria ser o registro de artes diversas, que poderiam ser registradas maneira estática ou cinética.

É necessário registrar que computadores já existem na instituição em questão, laboratórios já montados que supriam e a necessidade quando o assunto era a utilização de computadores em níveis mais rebuscados, é claro que prevemos algum computador para uso no ateliê-laboratório (uma máquina somente), mas a função do mesmo se limitou a armazenar as imagens cinéticas as estáticas capturadas no momento da criação da arte e até para um tratamento inicial. Depois o material era levado para outro local para a edição e tratamento final.

Alguns elementos sugeridos para serem cedidos pela instituição:

- Câmeras fotográficas;
- Filmadoras;
- Iluminação controlada de 200 W à 5000 W;
- Mesas de luz para desenho de animação;
- Mesas de apoio para projetos de stopmotion;
- Um ciclorama
- Fundo infinito
- Entre outros.

## TRABALHO EQUIVALENTE

Verifiquei por experiências dentro do atelier, que apesar das listas de materiais existentes no mercado serem extensas, na maioria das vezes, esses materiais não estavam disponíveis no local, ou quando estavam disponíveis não funcionavam para determinadas funções.

Essas funções apresentavam-se muito específicas e os equipamentos existentes no local ou oferecidos como solução não atendiam a necessidade dos artistas-cineastas envolvidos na representação de seus processos artísticos.

Isso geralmente ocorria, porque a capacidade artística dos artistas-cineastas superavam o que ofereciam os mecanismos já existentes.

Então, percebi que embora pudesse equipar com diversos materiais e equipamentos já existentes um Ateliê-Laboratório (de maneira geral), um Artista-Cineasta ainda precisaria criar seus próprios equipamentos e materiais para a representação e materialização de sua arte em sua totalidade.

Dessa forma, durante a pesquisa, surgiu a idéia de desenvolver novos artefatos (protótipos) para que atendessem a necessidade imposta pelo processo artístico.

Estes artefatos foram sendo criados na medida em que as necessidades foram aparecendo ou que essas necessidades fossem interferindo no processo criativo.

Então os artefatos dialeticamente participavam do processo criativo do artista-cineasta e vice-versa. Todos os artefatos ou protótipos criados dentro do Ateliê-Laboratório de pesquisa em arte atendiam a necessidade do processo e procedimento artístico do Artista-Cineasta; eles procuravam atender a problemas encontrados na materialização da arte dos artistas envolvidos nos processos e esses atuavam como cobaias ou pilotos de prova.

Após análises e discussões, percebemos que os problemas da materialização das artes no ambiente de estudo poderiam ser resumidos a dois problemas principais que englobavam os demais:

- **Como capturar imagens cinéticas e estáticas de objetos tridimensionais como vasos, esculturas, copos ou qualquer outro objeto;**
- **Como capturar imagens cinéticas e estáticas de figuras humanas.**

Assim, para atender a essa expectativa, o desenvolvimento de máquinas (artefatos) foi determinada como parte essencial do trabalho equivalente. Não foi necessária a construção dos artefatos, mas a concepção dos mesmos em torno da problemática gerada no laboratório já foi suficiente porque estariam balizados em todo o conhecimento pesquisado até o momento.

Entendi que a melhor maneira seria a apresentação de diversos itens que dificultavam essa captura e como seriam solucionados esses problemas a partir dos detalhes de um artefato que tivesse como fim o atendimento das tarefas de captura de imagens.

Assim, parti para o desenvolvimento dos artefatos.

## **ARTEFATOS DESENVOLVIDOS QUE SUPREM NECESSIDADES NÃO ATENDIDAS PELO MATERIAL JÁ EXISTENTE - PARA O ESTUDO CINEMATOGRAFICO NO ATELIÊ-LABORATÓRIO DO ARTISTA-CINEASTA**

### **ARTEFATO CM2303**

#### **ATENDIMENTO DO ARTEFATO**

O Artefato procurou facilitar a captação de foto cinética de objeto tridimensional como vasos e objetos cerâmicos. Concebido a partir de estudo de relatos e testes no local. Esses vasos e objetos podiam ser fruto de processo criativo dentro da própria instituição nas aulas de cerâmica.

## **OBJETO TRIDIMENSIONAIS - ARTEFATO CM2303**

Relato: O desenvolvimento do artefato em questão: procurou facilitar os problemas que os alunos de “Mídia 3” da própria instituição UNESP tinham no momento de capturar imagens.

Piloto ou cobaia: Rogério (aluno da UNESP).

Durante algumas reuniões, utilizando-me do Ateliê-Laboratório para as primeiras análises e experimentos, verifiquei juntamente com a orientação do professor, que um dos artefatos a ser desenvolvido, seria o artefato que promovesse uma maneira de fotografar um objeto tridimensional, por variados ângulos, posições e outros detalhes.

O primeiro objeto de teste fazia parte de uma história do próprio local e foi concebido dentro deste ambiente.

Somente com a criação de um artefato ou protótipo já poderíamos formular um trabalho equivalente completo, mas não foi essa a intenção.

Mais uma vez atentei para o fato de que mais importante que qualquer concepção de protótipo, (mesmo considerando que esse poderia ser uma obra de arte, estava ligado a arte e estava sendo concebido a partir de problemas relacionados a arte), ele não poderia ser mais importante que o entendimento do processo e procedimento artístico de cada teste realizado para a tentativa da organização racional de processos criativos.

Para a concepção do primeiro artefato, para atender a um dos principais problemas dos artistas-cineastas, foi realizada uma grande sequência de captura de imagens do objeto de teste, essa sequência é representada de maneira sucinta pela figura que segue (Figura 20).

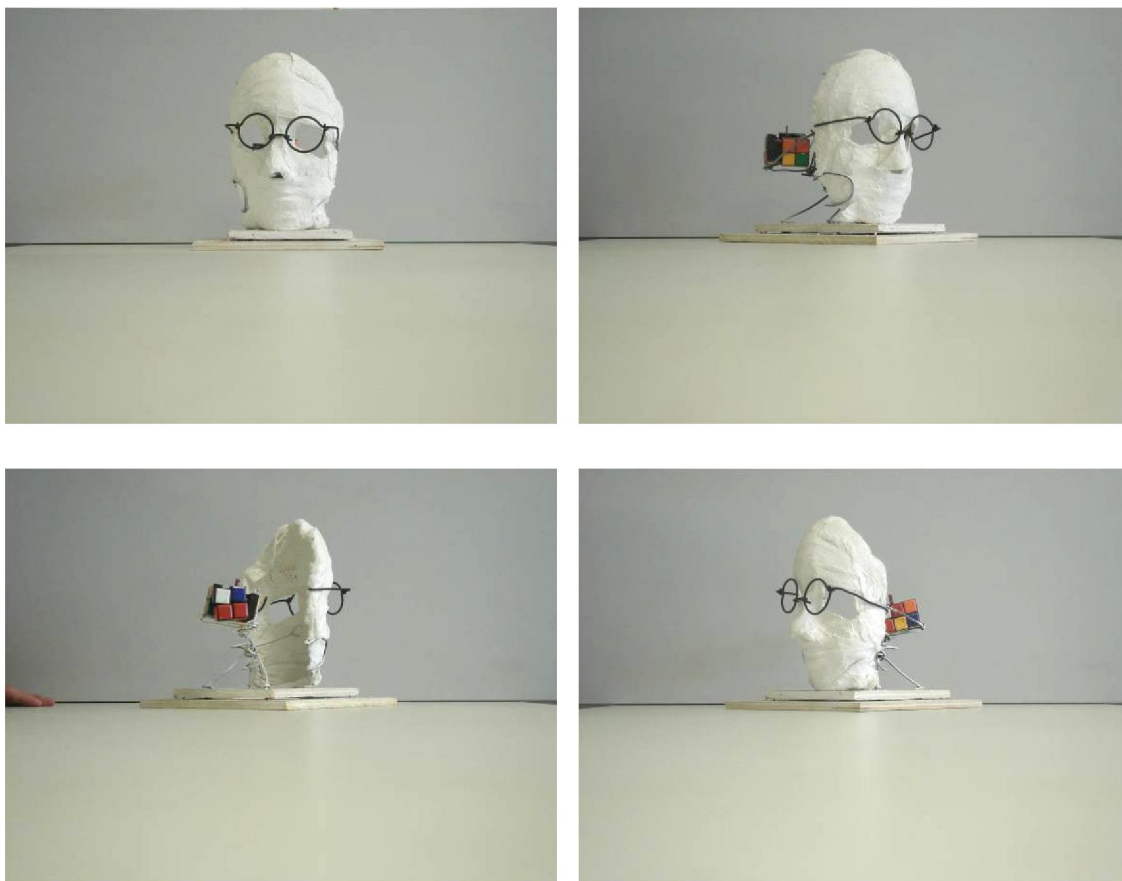


Figura 20 - Seqüência do objeto existente escolhido como modelo para desenvolvimento do Artefato CM2303

### TESTES DE MOVIMENTOS PARA ARTEFATO CM2303 – COMO SE MOVIMENTAR E MOVIMENTAR O OBJETO PARA CAPTURAR SUAS IMAGENS

**O problema inicial relacionado que deveria ser atendidos pelo artefato seria a captura de imagens de maneira “Panorâmica”.**

O primeiro objetivo do artefato seria oferecer uma solução para que o objeto a ser fotografado viesse a rotacionar em seu próprio eixo.

A princípio, como solução de momento utilizei-me de um cilindro de papel dentro de outro somente para procurar encontrar alguma sensação ou *insight* de uma maneira possível para solucionar o giro do objeto em seu próprio eixo.

Este pequeno teste / experimento serviu para se obter a informação de que mesmo que se movimente a câmera, seria necessária e essencial a construção de um artefato que pudesse fazer com que o objeto que fosse capturado girasse em seu eixo conforme a seqüência abaixo.

O teste está resumido na seqüência abaixo e procurou rotacionar o objeto em seu próprio eixo (Figura 21), procurando capturar imagens ao redor do mesmo sem tocá-lo. Todos os testes estão reduzidos a algumas fotos para evitar uma prolixidade desnecessária.



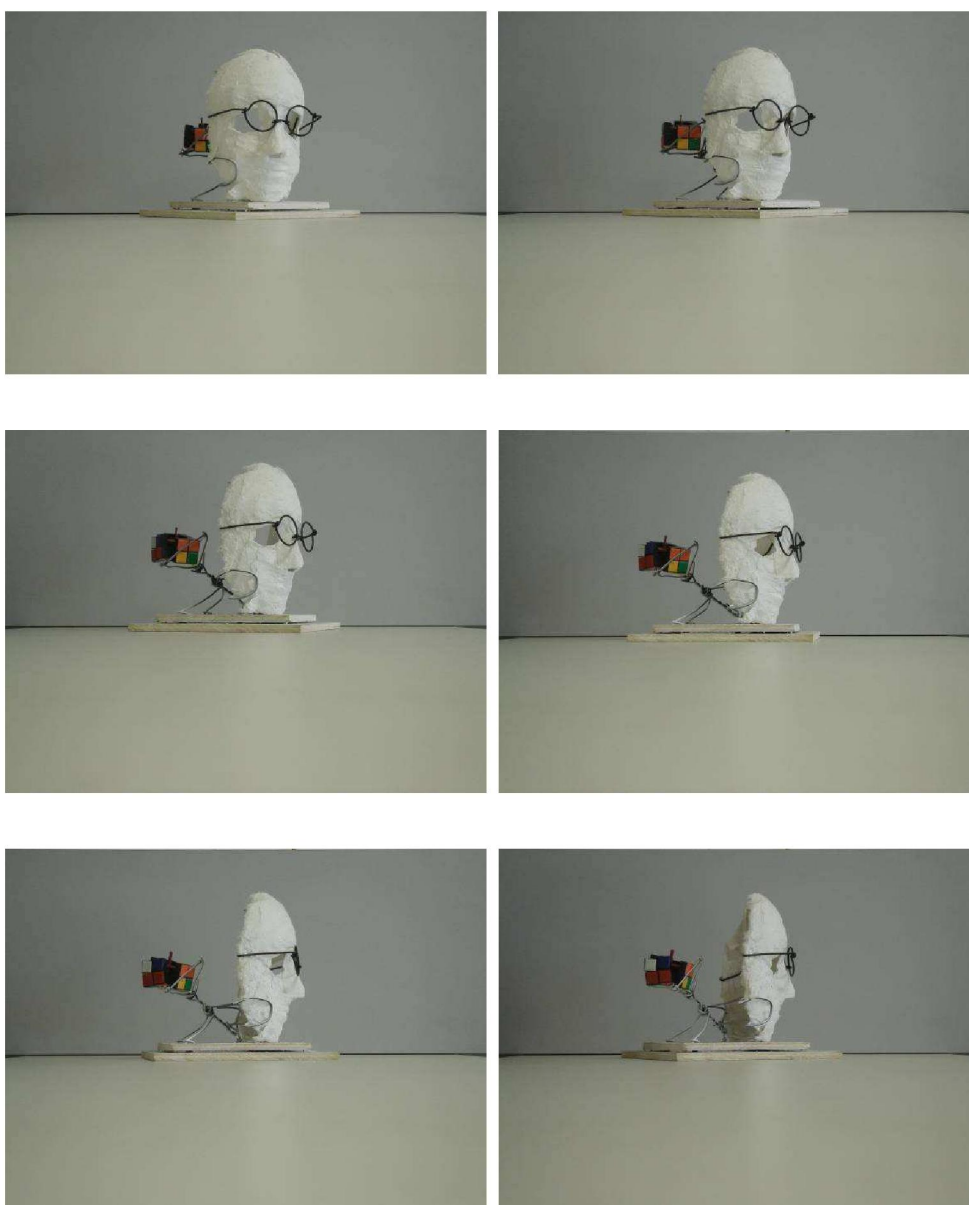
**Figura 21 - Seqüência - Experimento para rotação no próprio eixo**

Um teste de giro no eixo do próprio objeto foi considerado bem sucedido e foi realizado somente com a utilização de um eixo provisório formado por duas caixas redondas de papel.

O teste de giro realizado no local segue na seqüência reduzida de fotos abaixo (Figura 22) - a seqüência inicial tem mais de 360 fotografias.

Ainda nos mostrou que com criatividade, com materiais de sucata e pouco recurso, é possível estudar os processos e procedimentos de um artista-cineasta e utilizar este mesmo estudo para auxiliá-lo no futuro.

Um aluno chegou a sugerir a utilização de 360 câmeras. Não seria uma solução considerada errada, o resultado provavelmente seria similar, mas o processo seria muito oneroso o que iria inviabilizá-lo.



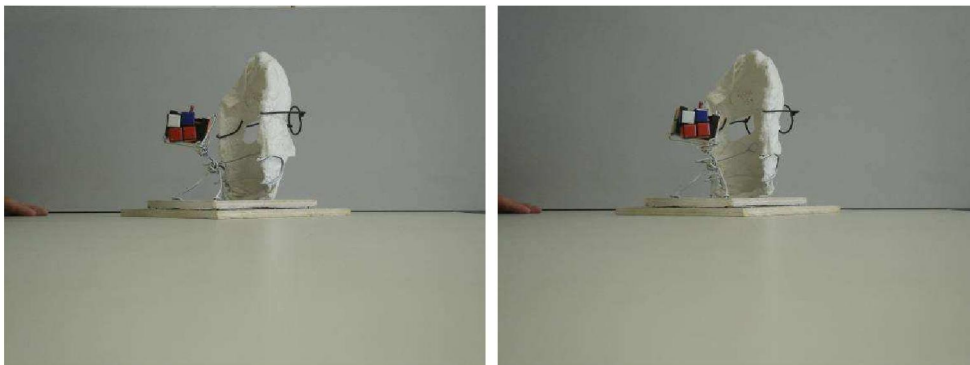


Figura 22 - Teste de giro realizado no local com objeto padrão

### **Necessidade de fundo neutro**

Na seqüência, analisando o resultado das imagens capturadas, verifiquei que seria necessário atentar sobre o fundo; de preferência com uma tonalidade acinzentada, que poderia ser utilizada em composições com objetos claros e escuros. O fundo também deveria ser neutro, para não interferir na luz projetada por rebatimento no objeto.

Também se sentiu a necessidade de se afastar o objeto do fundo para que se tivesse profundidade de visão no momento da captura da imagem. Nas figuras abaixo se verifica a análise desta necessidade (Figura 23).



Figura 23 - Sequência da Verificação da necessidade de distanciamento

Apesar de verificadas as exigências, os testes continuaram e proporcionaram outras informações para que o artefato atendesse novas exigências.

Seguindo o pensamento, analisando a distância entre objeto e câmera, pensei na idéia de aproximação de câmera.

### Aproximação / Afastamento e Travelling

Um processo muito utilizado em movimento de câmeras no cinema é o de Aproximação / Afastamento (Figura 24). Foi-me sugerido que a câmera deveria se aproximar do objeto para que se pudesse fotografar o mesmo sem que tivéssemos a obrigação de modificar o sistema de zoom da câmera utilizada e em questão, mesmo porque nem sempre se utiliza a mesma câmera e (apesar de antigas) existem câmeras que não tem a função de zoom.

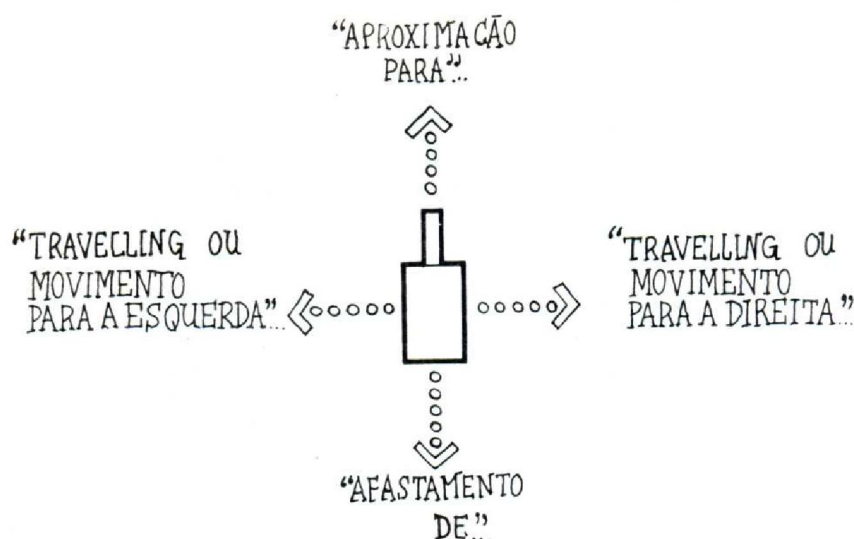


Figura 24 - Movimento de Câmera exibido no livro *On Camera*

Outro detalhe (Figura 25) é que o resultado de se filmar ou fotografar resultante de Aproximação / Afastamento é diferente do resultado de se filmar ou fotografar utilizando o zoom (WATTS, 1990, pág. 207).

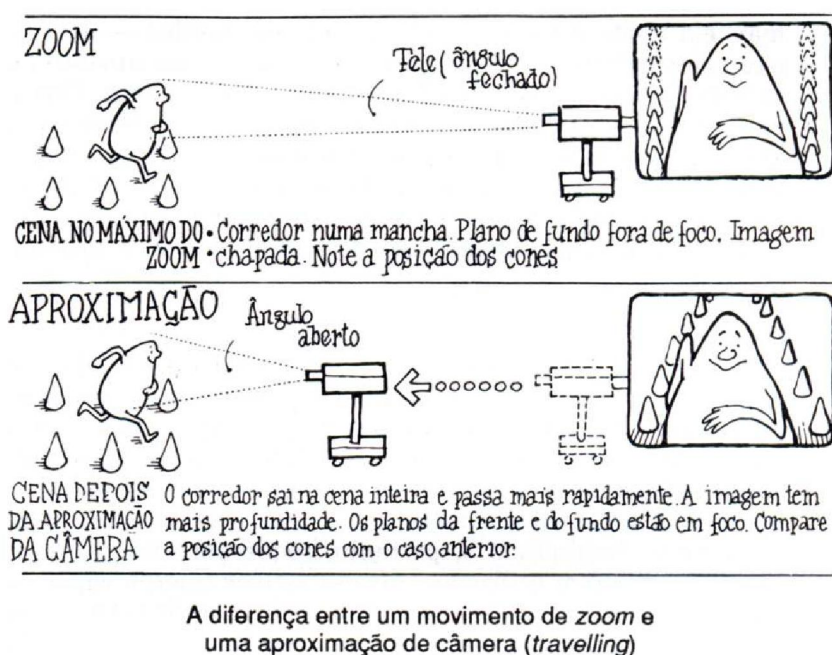


Figura 25 - Diferença entre movimentos de zoom e aproximação

Para simular o recurso de Aproximação / Afastamento, utilizei-me de um pedaço de lembrar isopor comum, que serviu como um carro de apoio para a câmera utilizada, e para verificarmos se o apoio em um carro sustentado em um trilho seria eficaz.

É muito importante lembrar que todos os testes foram realizados no próprio laboratório, com os recursos de dentro do laboratório no momento e este é o motivo deste relatório.

Isso demonstrou que a partir de objetos simples, mesmo sem recursos técnicos, sabendo procurar e analisar um pensamento criativo através de testes pôde-se com muito pouco realizar testes interessantes.

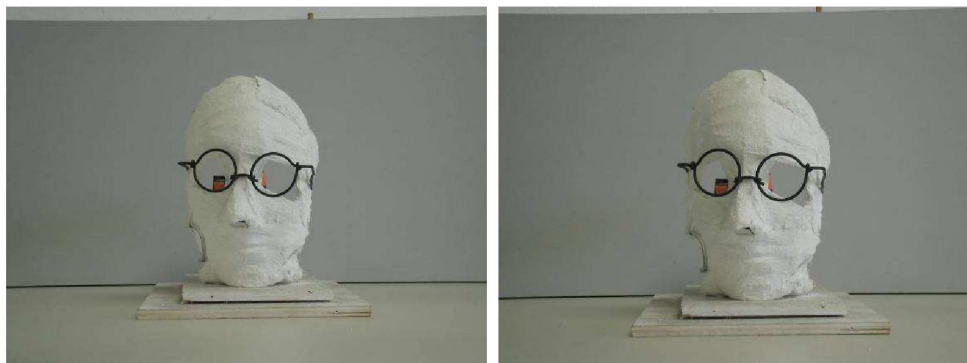
Essa informação também me deu indícios de que mais do que um laboratório equipado, é a ocupação do mesmo e os artistas-cineastas envolvidos é que fazem a diferença em um estudo de processos e procedimentos.

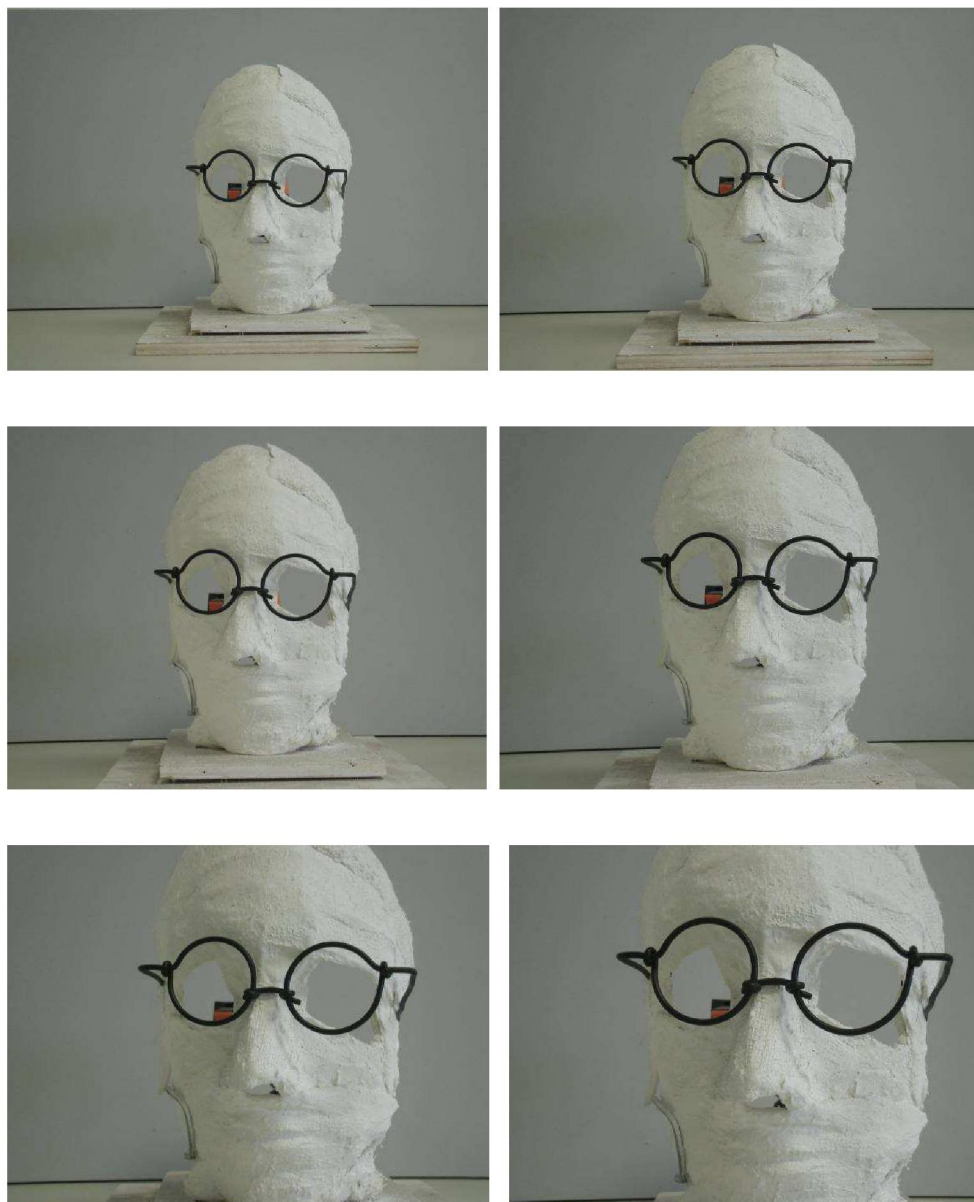
Na seqüência de figuras abaixo vemos o resultado da captura dessa movimentação do carro provisório e o teste (Figura 26).



Figura 26 - Seqüência do teste para simular o efeito de Aproximação / Afastamento

O resultado do teste da Aproximação / Afastamento experimental segue na seqüência reduzida de fotos (Figura 27):





**Figura 27 - Resultado da seqüência do teste para simular o efeito de Aproximação / Afastamento**

Percebe-se a olho nu que o eixo do objeto não continua no mesmo lugar, existe uma diferença nas laterais e as figuras não seguem o mesmo distanciamento de uma para outra. Enfim não se consegue uma homogeneidade.

Este teste de Aproximação / Afastamento experimental me atentou ainda para outro movimento no momento do teste.

Como no momento, eu já estudava e analisava o possível o giro do eixo do objeto e dois movimentos no momento, a aproximação / afastamento e o zoom, foi considerado interessante que o mesmo artefato pudesse atender ainda mais aos usuários, prevendo outros dois movimentos que o mesmo poderia agregar em sua concepção.

Assim, como já dito, de maneira empírica, foi observada a necessidade de atender outra situação, outro movimento de câmera no caso, se não fosse pelos testes e essa condição, provavelmente não teria atentado para o novo detalhe.

### **Travelling Vertical / Dolly (para cima e para baixo) e Panorâmica**

Os movimentos em questão no momento eram o “dolly” (para cima e para baixo na vertical, também conhecido como travelling vertical) e um provável giro panorâmico.

Assim o próprio professor orientador demonstrou juntamente com o aluno Rogério (piloto e cobaia do momento) a movimentação provável para a captura de uma imagem do objeto, rotacionando a visualização da câmera ao redor do objeto conforme figura que segue (Figura 28):



**Figura 28 - Simulações de Movimento Panorâmico**

Portanto para que se pudesse criar de maneira a atender o maior número de necessidades, verifiquei de maneira laboratorial, pela via do teste empírico, os movimentos que eram atendidos por um mesmo artefato, que supriam em muitos itens a dificuldade de um artista-cineasta em capturar imagens de um objeto tridimensional.

Além dos exemplos demonstrados naquele momento, em *On Camera* (WATTS, 1990, pág. 161) foram novamente consultados os movimentos de câmera (Figura 29).

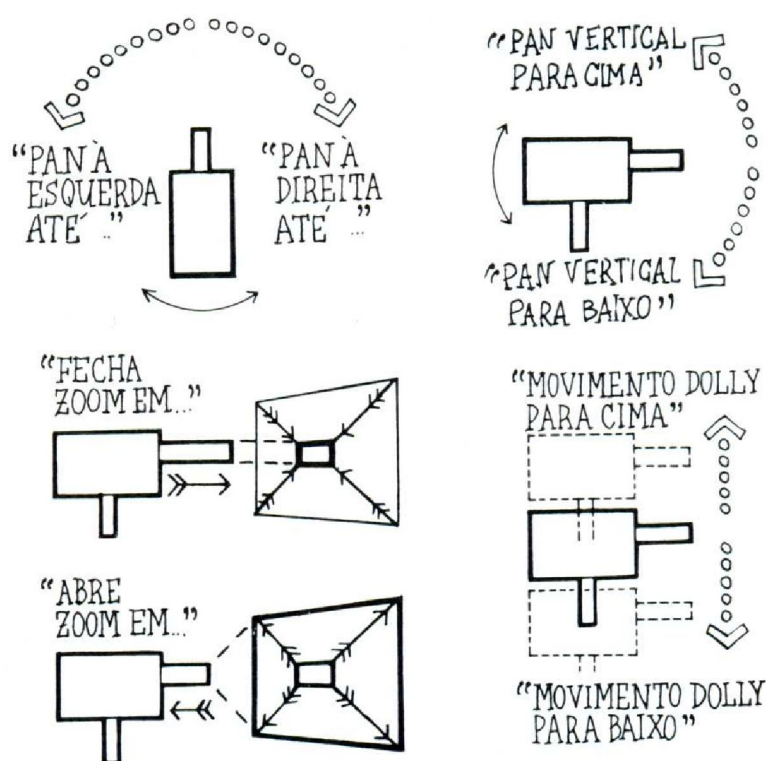


Figura 29 - Movimentos de câmera

Outras fontes de informação sobre movimento de câmeras foram consultadas, como por exemplo, o site [www.fazendovideo.com.br](http://www.fazendovideo.com.br).

Percebi que existem pequenas variações nos nomes dos movimentos, para alguns, o movimento de Dolly "é o nome dado ao conjunto tripé + rodízios que pode correr livremente ou guiado sobre trilhos".

(<http://www.fazendovideo.com.br/vtsup.asp#travellin>, 18/09/2011 às 13:13).

No site citado, os movimentos podem ser entendidos da mesma maneira, só que com outras nomenclaturas. Por exemplo, para a aproximação / afastamento, foi chamada de *tracking*.

Temos ainda: “*Travelling*: Movimento lateral de câmera” (WATTS, 1990, pág. 274) e “*Pan*: Giro horizontal de câmera” (WATTS, 1990, pág. 272).

Embora existam essas diferenças de nomenclatura, o intuito desse trabalho não é determinar qual é nomenclatura a correta ou mais utilizada, muito menos discuti-las. O estudo dos movimentos foi para servir de base para a construção de artefatos e solução de problemas de movimentação de câmera. O nome dos movimentos não foi o principal foco do trabalho.

Na verdade eu mesmo poderia nomear de movimento 01, movimento 02, movimento 03 e assim sucessivamente, porque o intuito principal foi facilitar a captura das imagens através de um artefato facilitador de trabalho através da observação da dificuldade dos artistas-cineastas envolvidos e procurando sanar a maioria dessas dificuldades.

Iria então projetar este artefato experimentalmente, para que em um futuro próximo viesse a ser construído e que os alunos viessem a utilizá-lo para agregar novas informações, acessórios ou conhecimento ainda maiores sobre o primeiro artefato.

Assim percebi um ciclo artístico onde quanto mais se pensava a arte, mais ela envolvia o ambiente e este ambiente envolvia a arte com o intuito de atendê-la e ampliar seu desenvolvimento. **Um processo cíclico.**

Esse **processo cíclico** estimula a criatividade do artista-cineasta. Entendendo-se que “A criatividade é a aptidão de criar ao mesmo tempo problema e solução...” (MOLES, 1971, pág. 59).

## **MOVIMENTOS ATENDIDOS PELO ARTEFATO 01 (CM2303)**

Como resultados dos experimentos no Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta, consideramos que os objetivos atendidos neste mesmo artefato até aquele momento (sempre lembrando que a medida que ele viesse a ser desenvolvido ou manipulado, este poderia sofrer interferências) foram de acordo com os pedidos dos Artistas-Cineastas envolvidos no teste:

- Fundo Neutro;
- Afastamento do fundo;
- Giro em torno do próprio eixo do objeto;
- Aproximação / Afastamento
- “Travelling” de câmera;
- “Dolly” de câmera;
- Possível troca de cor do fundo.

O próximo passo seria projetar um artefato (máquina, equipamento ou acessório) para atender a essa expectativa.

## **ESBOÇOS E IDÉIAS CONCEITUAIS PARA ARTEFATO 01 (CM2303)**

Todo trabalho foi criado dentro do próprio Ateliê-Laboratório, desenhos e idéias foram anotados a todo instante.

Toda e qualquer idéia foi valorizada e anotada em qualquer suporte que estivesse disponível no local. Qualquer erro também era registrado e discutido, pois os erros também faziam parte de todo processo criativo.

Essas idéias anotadas foram em parte expostas aqui, somente para registrar o caminho da criação e da concepção com base nos momentos criativos que vieram a mente em alguns instantes criativos.

O mais importante foi mostrar que o processo criativo foi alimentado por uma base histórica, pesquisada e estudada, mas que o produto final advém também de estudos empíricos promovidos no próprio Ateliê-Laboratório que tem esse espírito criativo dentro de um espaço de experimentos.

Assim, verificamos que também vale a experiência do artista-cineasta em “rabisçar” sua idéia e com experimentos analisá-la do que somente uma exata ou tabulada formatação de informações.

É obvio que ao final de cada esboço de projeto, o mesmo foi apresentado da maneira que se acreditou mais conveniente, porém, todo rascunho, anotação ou um simples risco, fez parte de um processo estabelecido em uma mente criativa.

Demonstro um dos esboços com anotações do primeiro artefato (Figura 30).

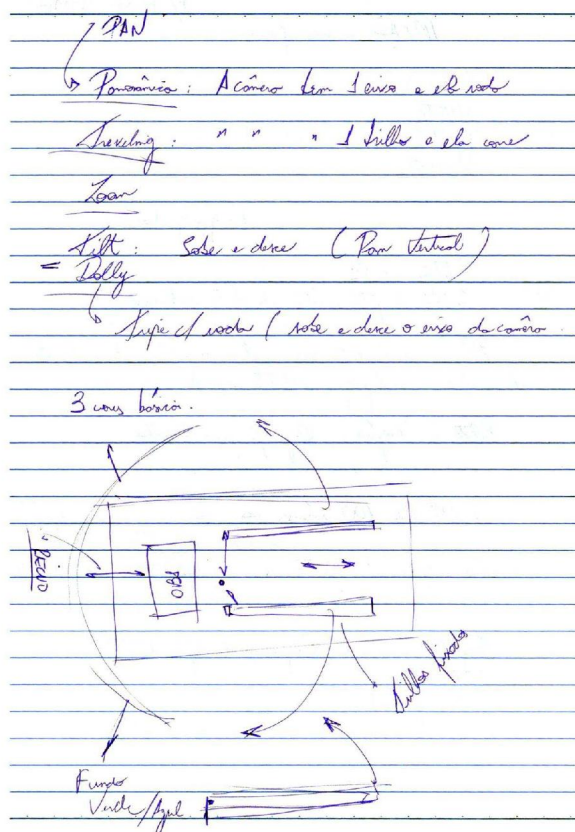


Figura 30 - Esboços com anotações do primeiro artefato – Sistema principal e rotacionamento

Muitos outros esboços, desenhos, “*concepts*”<sup>2</sup> foram criados. À medida que traçamos algo ou se constituía uma idéia. O processo criativo inicial era sempre alimentado e outros itens eram agregados.

Para algumas das soluções dos problemas apresentados e que para pudessem ser solucionados, registramos primeiramente as idéias, os *insights* para possível desenvolvimento do artefato e muitos são os artistas que trabalham desta maneira.

Em visita orientada e monitorada pelo professor orientador, pude retornar ao IAC (Instituto de Arte Contemporânea) e observar a obra intitulada Baleia<sup>3</sup> (Figura 31). Essa obra foi resultado de diversos estudos do artista antes de sua construção e que seguiu uma série de anotações análogas às anotações que realizei ao projetar o primeiro artefato desta minha pesquisa.

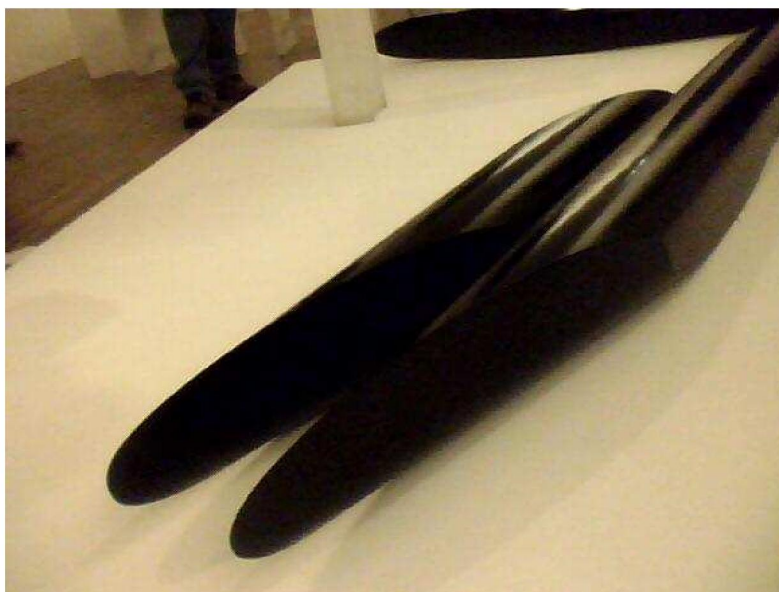


Figura 31 - CAMARGO, Sergio. Baleia. 2010. 1 Escultura em mármore negro belga

---

<sup>2</sup> Concept: Terminação muito utilizada na indústria cinematográfica para nomear desenhos e apresentação de projetos via traço manual.

<sup>3</sup> CAMARGO, Sergio. **Baleia**. 2010. 1 escultura em mármore negro belga

Alguns de seus desenhos me chamaram a atenção, pois se identificavam muito com o meu processo criativo. Como os desenhos para execução de suas obras (Figura 32).

Essa visita orientada me fez perceber a maneira com que eu mesmo criava, como eu articulava meu pensamento e a maneira com que eu buscava as minhas ordenações racionais a partir dos meus *insights*.



**Figura 32 - CAMARGO, Sergio. Croquis. Ilustração do próprio autor.**

Conforme visitava a exposição pude verificar que o trabalho do autor era análogo ao meu, posso demonstrar pelo croqui que segue (Figura 33):

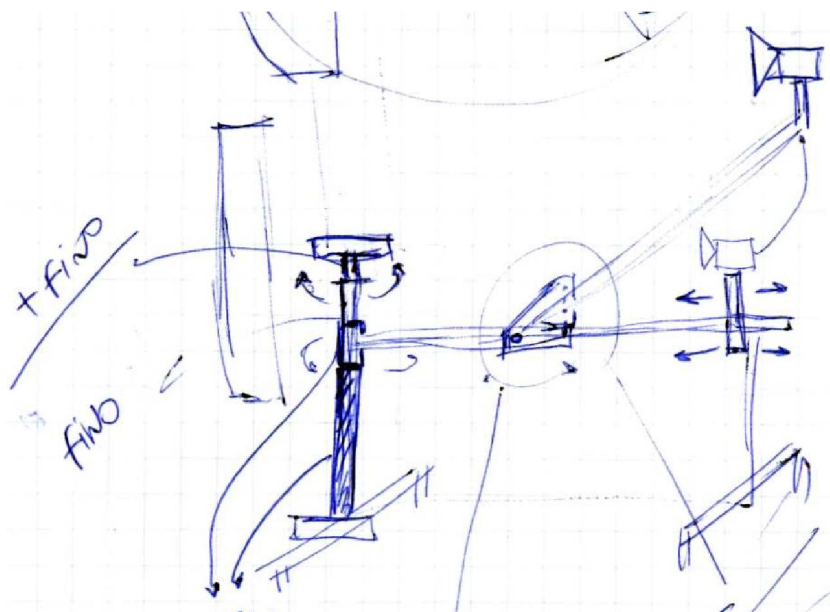


Figura 33 - MATTA, Célio M. Croqui de execução. Ilustração do próprio autor.

Assim, assimilei que o artista Sergio Camargo tinha estreita relação à minha maneira de trabalhar no que se diz respeito ao processo criativo; percebi que ele também utiliza desenhos e croquis além de outras anotações antes da construção e materialização de uma obra mostrando mais uma vez que a obra de arte pode (e muitas vezes devem) ser um trabalho pensado; aproximando-se mais a uma idéia de *design* do que de de uma arte concebida somente por impulsos e sentimentos.

Percebi que a arte pode ser realizada sem que tenha um determinado fim (a não ser enfeite e contemplação em comparação a um produto industrial); mas, pode ser pensado quanto objeto de arte, com estratégias de montagem e projeto prévio.

Assim, conclui que os desenhos realizados dentro do Ateliê-Laboratório, de maneira rápida, sem preocupação com diagramação ou padrões, tinha o intuito principal de registrar um conhecimento gerado e possibilitar a discussão entre usuários sobre os artefatos que eram criados. Algumas anotações dos *insights* seguem (Figura 34, Figura 35, Figura 36, Figura 37 e Figura 38):

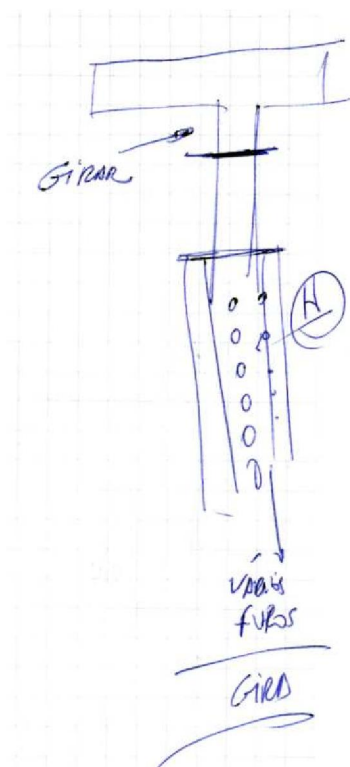


Figura 34 - Eixo de objeto e altura do elemento

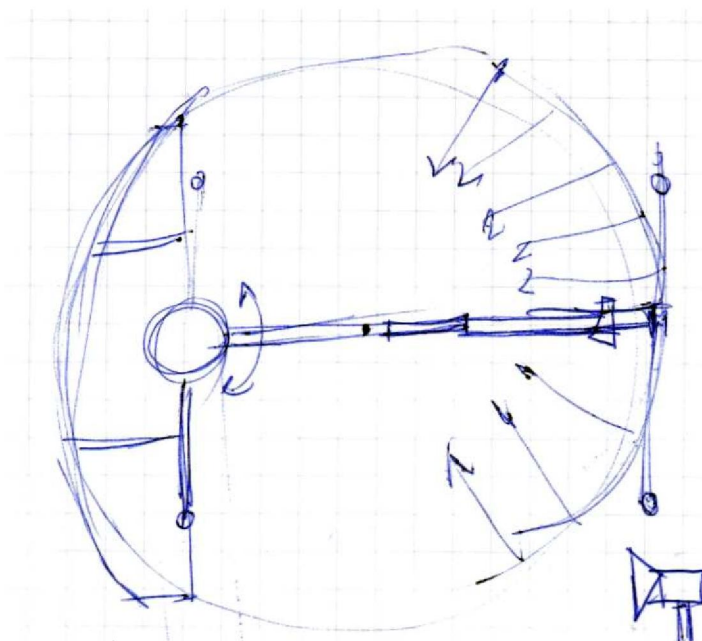


Figura 35 - Rotação de braço e visualização

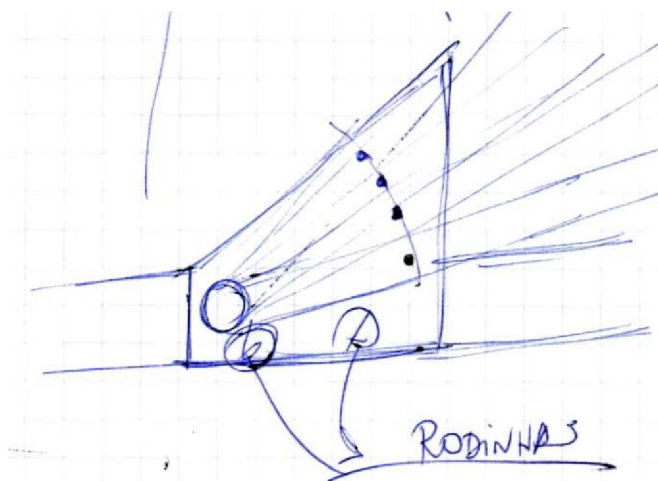


Figura 36 - Uma das idéias iniciais para movimento duplo de braço extensor.

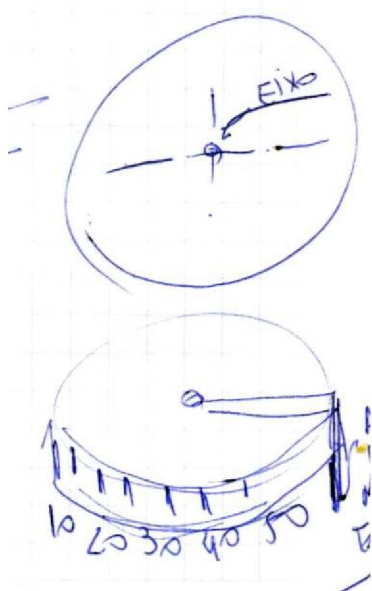


Figura 37 - Marcação de eixo para objeto

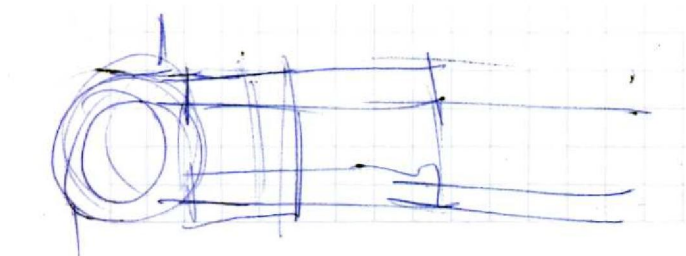


Figura 38 - Encaixe frontal de braço extensor.

## PROJETO DE CONCEPÇÃO DO ARTEFATO CM2303

Nesta fase, utilizando o material de anotação e o registro técnico e bibliográfico da pesquisa e a pesquisa empírica no laboratório, o projeto do primeiro artefato desenvolvido foi apresentado.

Nesta ocasião, de maneira mais elaborada, com suas formas de funcionamento e provável estética final.

Estes desenhos foram considerados como o projeto final do artefato 01, denominado de CM2303, foi utilizada uma perspectiva.

A perspectiva, como descoberta e definição das regras (código) está adaptada para ilustrar a qualidade de qualquer objeto singular no espaço e na relação recíproca entre diversos objetos dispostos a diferentes profundidades e regulada pelas relações que reúnem grandeza e distância, forma e inclinação, luminosidade e profundidade, etc.”

(MASSIRONI, 1996, p.82)

Na Figura 39, demonstro o desenho conceitual final do primeiro artefato construído para atender todas as necessidades pedidas anteriormente.

Apesar de utilizados *softwares* gráficos atuais para o desenvolvimento da peça gráfica (Figura 39), não percebi como necessidade nessa pesquisa explicar como foi criada imagem, nem procurei detalhar demais o objeto, porque o desenho apresentado já suficientemente convincente e procurou apresentar uma perspectiva. “Uma formalização de desenho para fins específicos” (MASSIRONI, 1996, p.82):

Outras peças gráficas poderiam ser utilizadas para a representação dos artefatos criados, porém a perspectiva atendeu ao projeto no caso e não deixa de ser uma formalização de um projeto.

Neste caso, o código estabelece percursos precisos, através dos quais é possível preparar um aparelho ilusório que mima, de maneira suficientemente convincente, alguns processos de percepção e popularmente os submetidos à constância de forma, grandeza, luminosidade, cor, etc. As formalizações produzidas no âmbito geométrico fornecem as regras para a elaboração do esquema gráfico linear em que a perspectiva se apóia; regras essas que prevêem deixarem as propriedades gráficas das figuras invariáveis, sem se preocuparem com as métricas.

A perspectiva baseia-se numa regulamentação geométrica que controla a profundidade das vistas e, por isso, a gradação sistemática e hierárquica dos objetos no espaço.

(MASSIRONI, 1996, p.83)



Figura 39 - Desenho final de projeto conceitual do Artefato CM2303 - Perspectiva

Após a criação do artefato, a idéia inicial de confeccioná-lo materialmente deu lugar à sugestão de testá-lo de maneira virtual, pois era uma possibilidade disponível dentro dos meus conhecimentos. Esta possibilidade tornou-se mais viável para o momento para verificar a movimentação de todo o artefato.

Conseguiríamos reduzir custos e era uma alternativa mais racional já que eu mesmo poderia executar os trabalhos de pesquisa.

Com essas animações a partir de testes virtuais (realidade virtual) entenderíamos se seria viável investir em sua posterior construção.

### **TESTES VIRTUAIS E ANIMAÇÃO DO ARTEFATO CM2303 PARA TESTE DE FUNCIONALIDADE**

Após a concepção e aprovação de todo o artefato e análise dos movimentos atendidos por ele, animações do objeto foram criadas através de *softwares* de animação para teste virtual da funcionalidade do artefato.

Com essas animações foi testada a eficácia do Artefato para a captura dessas imagens estáticas e cinéticas dos objetos indicados anteriormente.

Para esse teste, o projeto deste artefato foi considerado finalizado até o instante deste relato, porque atendia as expectativas de momento, mas sempre poderá ser melhorado com sugestões futuras.

Um projeto ou um trabalho de arte somente “termina” de acordo com os nossos interesses, pois sempre poderá ser adaptado ou alterado segundo a necessidade. É este andamento que espero para a continuidade deste projeto.

Como uma rede de conhecimento, o trabalho “trabalha” para ele próprio, se adequando e melhorando indefinidamente, como um conceito de inacabamento.

Estamos falando do inacabamento intrínseco a todos os processos, em outras palavras, o inacabamento que olha para todos os objetos de nosso interesse - seja um romance, uma peça publicitária, uma escultura, um artigo científico ou jornalístico - como uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado. Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está por ser realizado. Sabemos que onde há qualquer possibilidade de variação contínua, a precisão absoluta é impossível.

(SALLES, 2008, p.20)

Assim, adotando um final relativo, escolhi a um teste virtual porque substitua o modelo real por um modelo abstrato, mas procurava levar em consideração a maioria de suas funcionalidades, servindo como uma previsão, mais acessível, algumas vezes mais barata e com a vantagem de ser alterada mais facilmente do que uma simulação real.

O tempo da simulação tem, sobre o tempo do mundo real, uma vantagem decisiva: ele é reversível. Onde a realidade somente nos oferece um caminho linear no labirinto dos possíveis, a simulação nos propõe escolhas múltiplas (ervilhas de Michaux), possibilidades de voltar para trás (o direito ao erro, às tentativas "para ver") e mesmo de multiplicações do instante: um mesmo processo pode desenvolver-se de maneiras diferentes "ao mesmo tempo", se ele se encontra atualizado em vários exemplares sobre uma máquina de arquitetura paralela.

(DOMINGUES, 1997, p.106)

A possibilidade de ser um processo reversível, estimulou a simulação do artefato por meio de software.

## FRAMES RESULTANTES DO TESTE DE FUNCIONALIDADE CM 2303

A seqüência apresentada representa alguns *frames* da animação que tem no seu total 900 (novecentos) *frames* que demonstram o funcionamento do Artefato CM2303 (Figura 40).

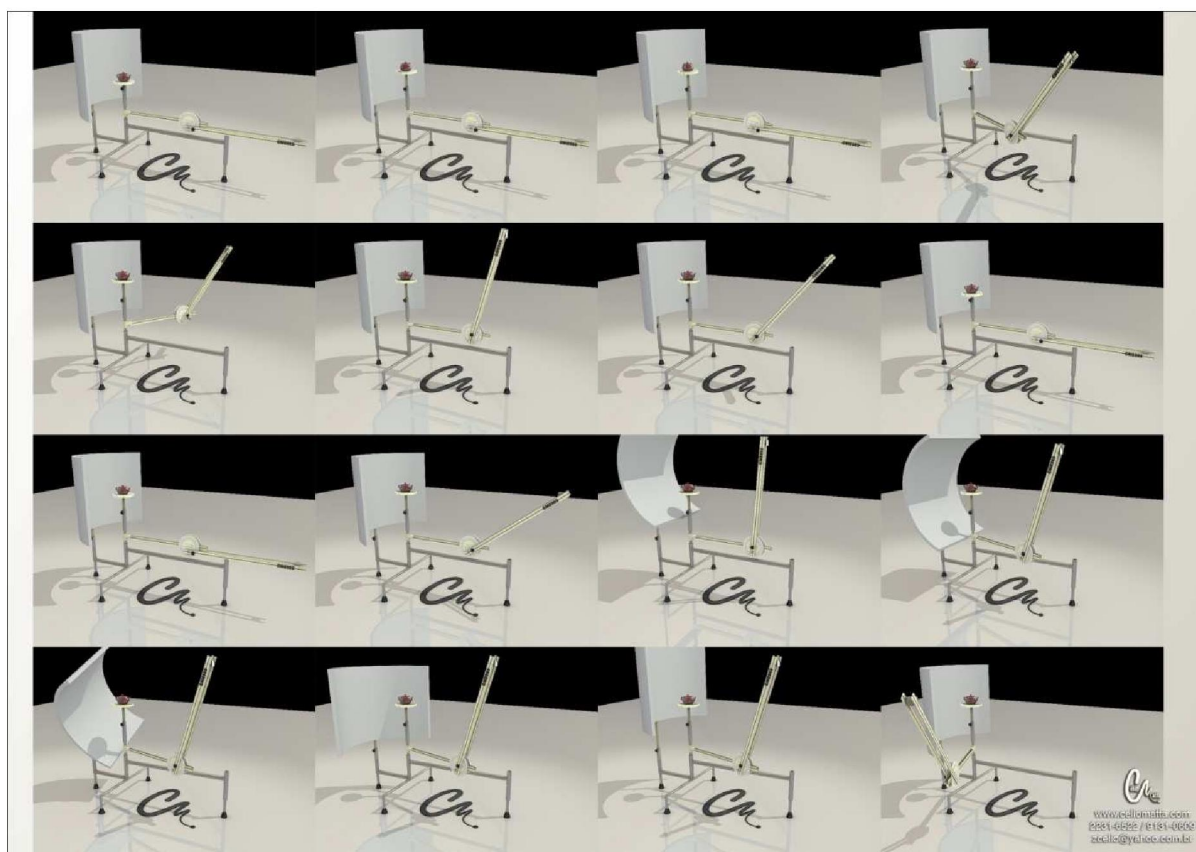


Figura 40 - Frames da animação que demonstram o funcionamento do Artefato CM2303.

Com a realização da primeira seqüência (Figura 41), que demonstra o funcionamento do Artefato, foi possível a realização do teste virtual da utilização do mesmo. Na seqüência de frames seguinte, foi simulada a utilização de uma câmera presa no braço principal do artefato. As figuras correspondem a posição do artefato demonstrado na seqüência de *frames* anterior na Figura 40.

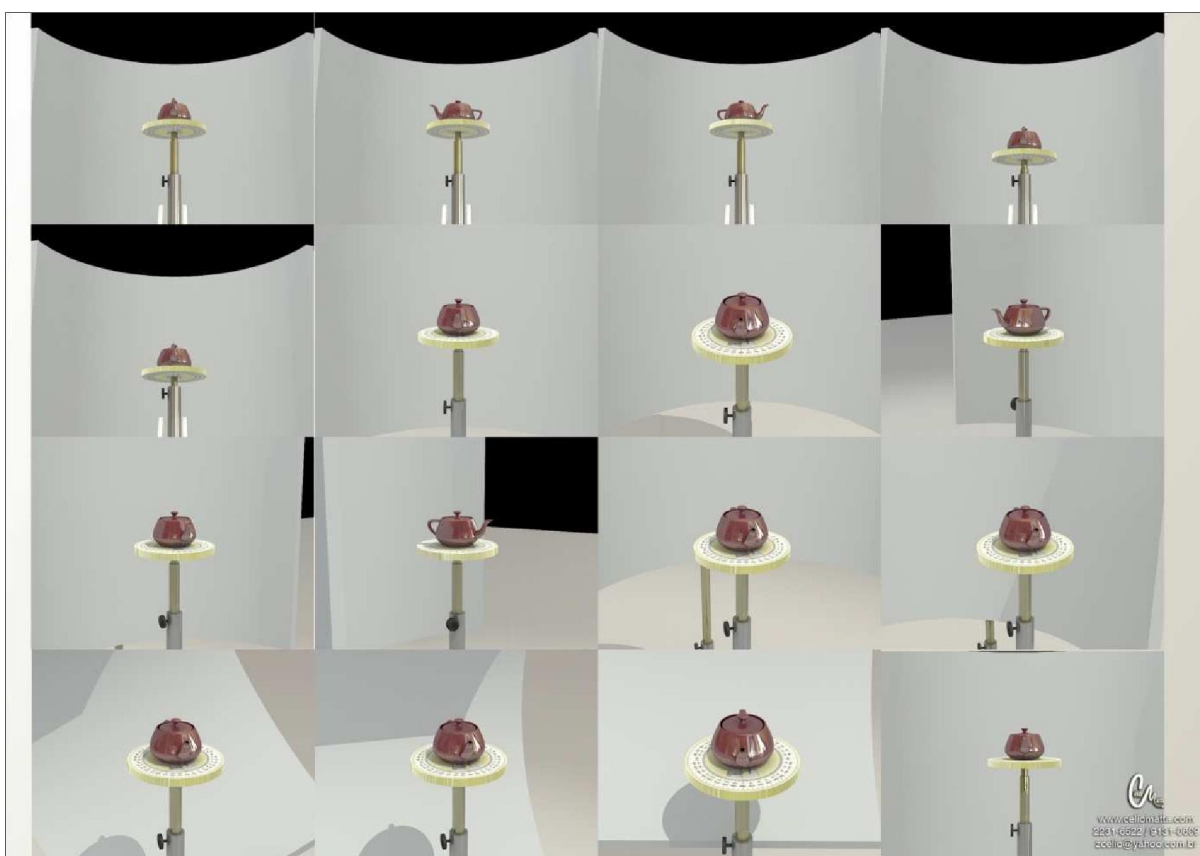


Figura 41 - Frames da animação que demonstram a simulação do resultado da utilização e funcionamento do Artefato CM2303.

Um dos dois problemas principais que englobavam os demais estava resolvido para o caso:

- **Como capturar imagens cinéticas e estáticas de objetos tridimensionais como vasos, esculturas, copos ou qualquer outro objeto.**

O próximo passo seria resolver o outro grande problema:

- **Como capturar imagens cinéticas e estáticas de figuras humanas.**

## **FIGURAS HUMANAS - ARTEFATO CM2001**

### **ATENDIMENTO DO ARTEFATO**

O Artefato procurou facilitar a captação de foto estática e cinética de humanos, partindo do pressuposto anterior, resolveria o segundo grande problema dos artistas-cineastas dentro do ateliê-laboratório.

Conforme alguma reuniões, utilizando-me do Ateliê-Laboratório para as primeiras análises e experimentos, verifiquei, que o segundo artefato necessário e a ser desenvolvido, seria o artefato que promovesse uma maneira de capturar imagens de um humano – modelo vivo, vestido ou nu.

### **OBSERVAÇÕES**

Seria redundante inserir exemplos de modelos humanos neste relatório, bem como relatar todos os movimentos relatados para o artefato anterior (CM2303). Não será necessária a explicação novamente dos movimentos, bastando somente indicar os movimentos que serão atendidos por este artefato e, no caso de dúvida, basta a consulta dos itens relacionados aos movimentos do artefato CM2303.

Além disso, me foi sugerido que eu poderia criar um artefato análogo ao anterior e propor uma linha de produtos futuramente. Assim ocorreu.

### **MOVIMENTOS ATENDIDOS PELO ARTEFATO 02 (CM2001)**

Como resultados dos experimentos no Ateliê-Laboratório do Artista-Cineasta, consideramos que os objetivos atendidos neste mesmo artefato até o momento (sempre lembrando que a medida que ele viesse a ser desenvolvido ou manipulado, estes dados poderiam sofrer interferências) seriam:

- Giro em torno do próprio eixo do objeto;
- “Travelling” de câmera;
- “Dolly” de câmera;
- Possível apoio para o modelo.

### **ESBOÇOS E IDÉIAS CONCEITUAIS PARA ARTEFATO 01 CM2001**

Como dito anteriormente, toda e qualquer idéia foi valorizada e anotada em qualquer suporte que estivesse disponível no local. Qualquer erro também foi registrado, pois os erros também faziam parte de todo processo criativo.

Algumas dessas idéias foram expostas aqui, somente para facilitar a visualização do andamento da criação e da concepção dos momentos criativos.

Devo lembrar que são somadas a esses esboços as idéias do primeiro artefato.

Conforme orientação do professor orientador, todo conhecimento é acumulativo, portanto os itens já desenvolvidos não serão repetidos.

Seguem os *insights* representados em forma de croquis (Figura 42 e Figura 43) :

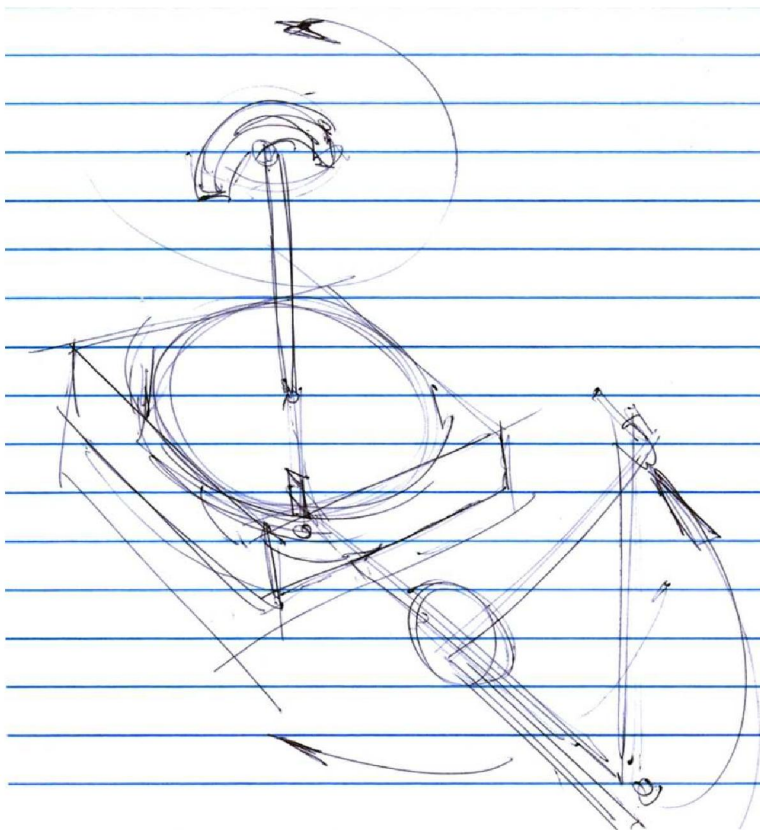


Figura 42 - Esquema de movimento para o braço principal do Artefato CM2001

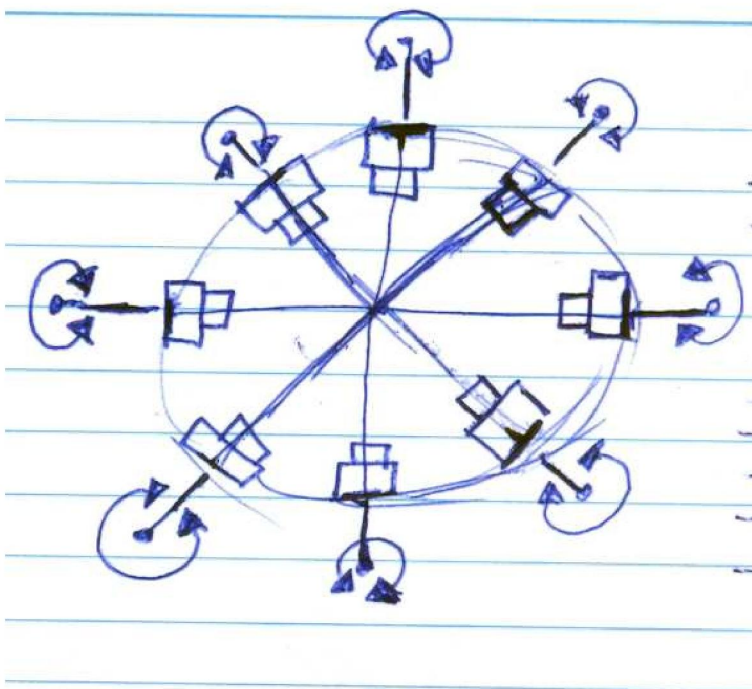


Figura 43 - Esquema de captura para o braço principal do Artefato CM2001

## PROJETO DE CONCEPÇÃO DO ARTEFATO CM2303

Nesta fase, o projeto do segundo artefato desenvolvido foi apresentado. Como no primeiro artefato, agora de maneira mais elaborada, com suas formas de funcionamento e estética final.

Estes desenhos foram considerados o projeto final do artefato 02, denominado de CM2001. É evidente que no decorrer no desenvolvimento do Ateliê-Laboratório, estes “concepts” finais poderão no futuro serem modificados e/ou ajustados, dependendo da colaboração de informações de possíveis usuários do sistema ou por envolvidos no projeto.

Na figura abaixo (**Erro! Fonte de referência não encontrada.**), demonstro o desenho conceitual final do segundo artefato construído para atender todas as necessidades pedidas anteriormente.

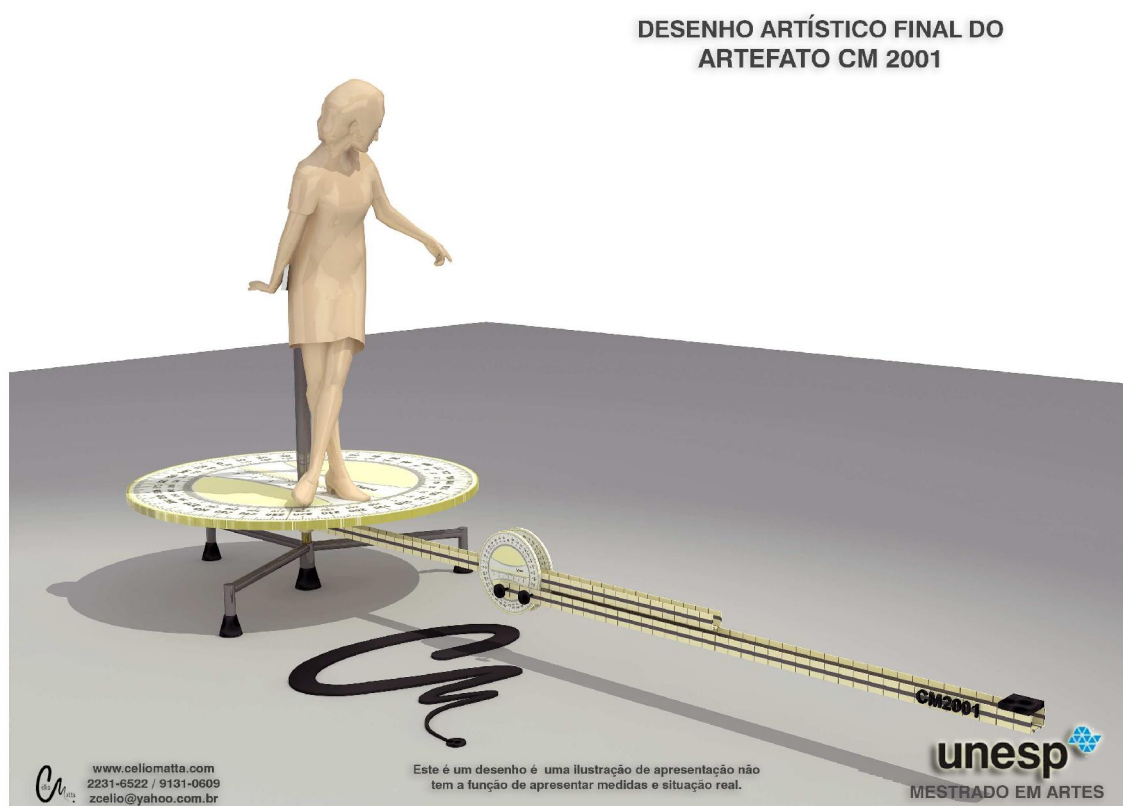


Figura 44 - Desenho final de projeto conceitual do Artefato CM2001

## TESTES VITUAIS E ANIMAÇÃO DO ARTEFATO CM2303 PARA TESTE DE FUNCIONALIDADE

Após a concepção de todo o artefato e análise dos movimentos atendidos por ele, animações do objeto foram criadas através de *softwares* de animação para teste virtual da funcionalidade do artefato..

Com essas animações foi comprovada a eficácia do Artefato para a captura dessas imagens estáticas e cinéticas dos objetos indicados anteriormente.

É imprescindível dizer que todos os estudos que tiveram por objetivo criar protótipos (artefatos, máquinas e outros) e seu ambiente levaram em consideração o homem como unidade de medida.

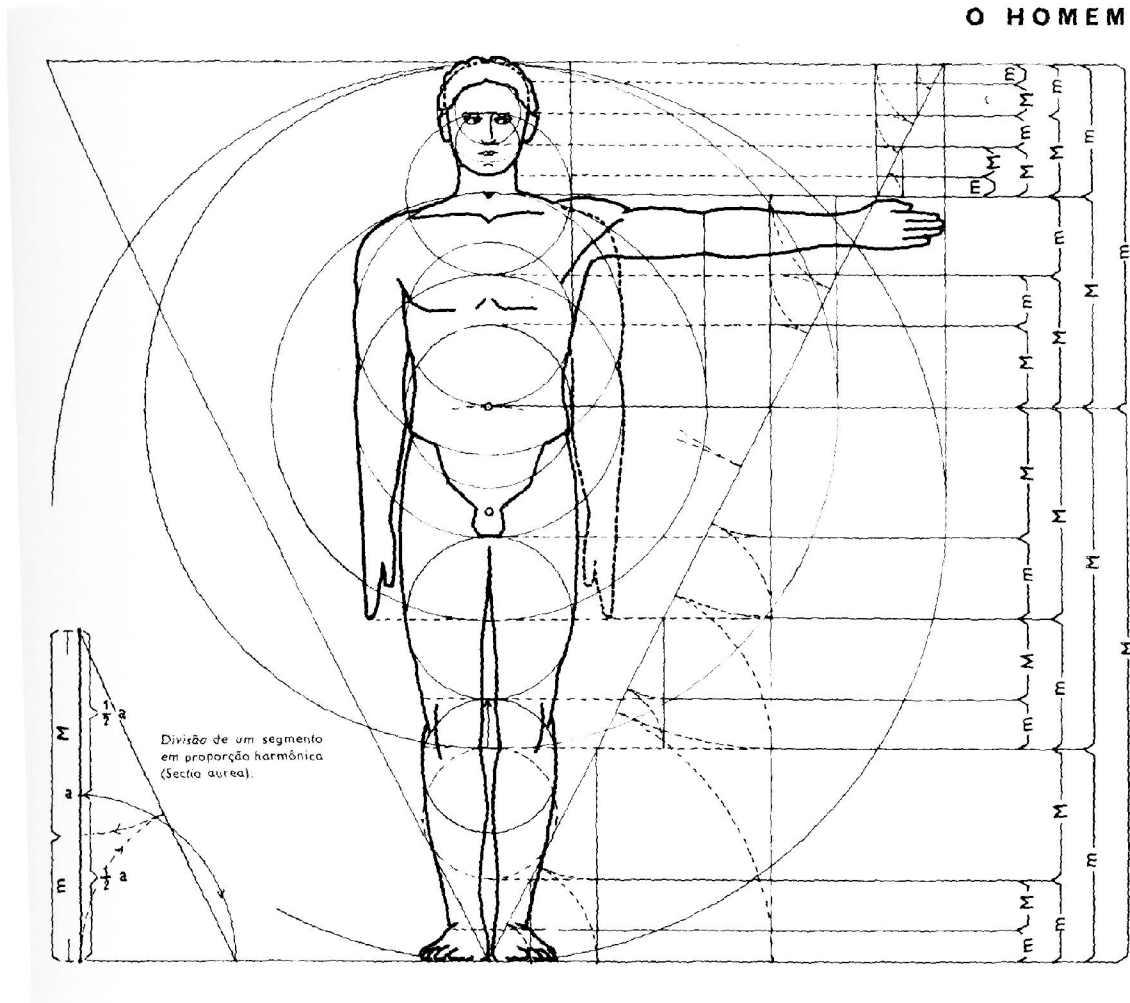
É por esse motivo que os conhecedores de projeto afirmam que para todos que projetam, é necessário conhecer o mínimo de anatomia. Pelo menos do ser humano (Figura 45).

Tudo o que o homem cria é destinado ao seu uso pessoal. As dimensões do que fabrica devem, por isso, estar intimamente relacionadas com as do seu corpo. Assim, escolheram-se durante muito tempo os membros do corpo humano para **unidades de medida**.

(NEUFERT, 1987, p. 18)

Os artistas-cineastas perceberam o que deveriam procurar conhecer o tamanho dos objetos, utensílios, fatos, etc., que o homem utiliza para poder determinar as dimensões convenientes dos objetos ou peças que irá operar ou usufruir.

Por isso é sempre conveniente um estudo mínimo de anatomia para projetos como este.



**Figura 45 - Proporções do Corpo Humano (Segundo A. Zeising), figura também apresentada no II Seminário de Roteiristas Mackenzie, no curso de animação.**

## FRAMES RESULTANTES DO TESTE DE FUNCIONALIDADE CM 2001

A seqüência apresentada (Figura 46) representa alguns *frames* da animação que tem no seu total 900 (novecentos) *frames* que demonstram o funcionamento do Artefato CM2001.

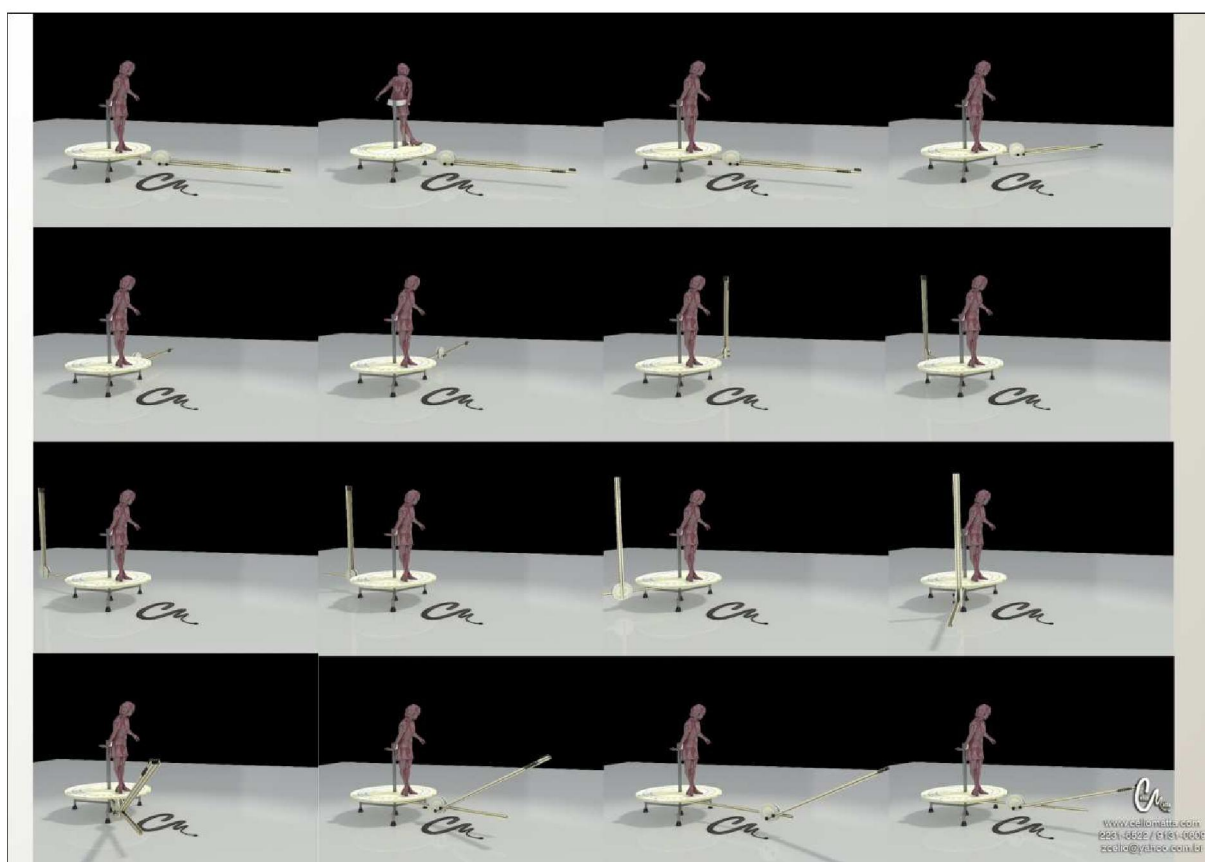
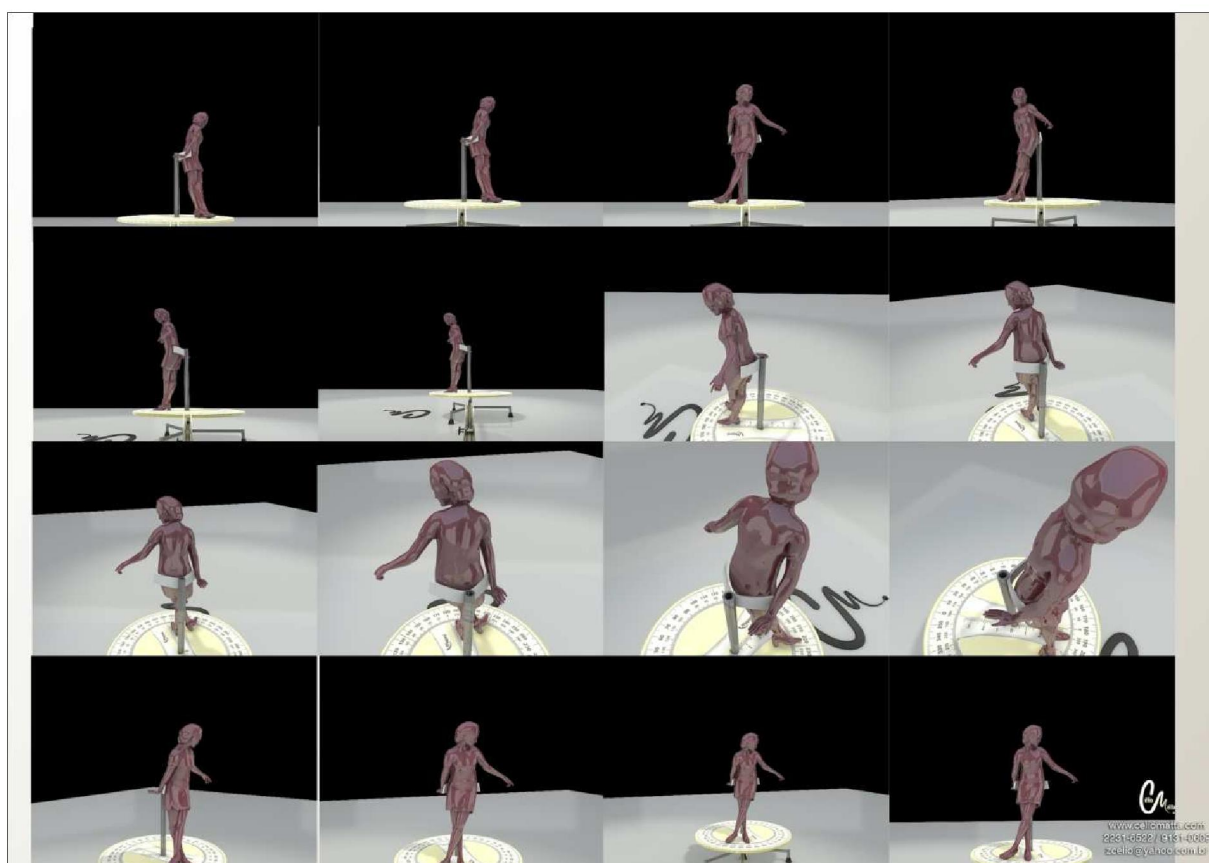


Figura 46 - Frames da animação que demonstram o funcionamento do Artefato CM2001.

Com a realização da primeira seqüência, que demonstrou o funcionamento do Artefato, foi possível a realização do teste virtual da utilização do mesmo. Na seqüência de frames seguinte (Figura 47), foi simulada a utilização de uma câmera presa no braço principal do artefato. As figuras correspondem a posição do artefato demonstrado na seqüência de *frames* anterior (Figura 46).



**Figura 47 -** Frames da animação que demonstram a simulação do resultado da utilização e funcionamento do Artefato CM2001.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo o trabalho foi realizado e pesquisado com o intuito principal de se encontrar uma maneira de construir os equipamentos e que estes fossem utilizados juntamente com os equipamentos já existentes e adquiridos pela instituição, visando o aprimoramento e a continuidade do processo criativo de todos os envolvidos.

Eu tinha a intenção de construir os artefatos por recursos próprios, mas o meu orientador recomendou a não execução. Informou-me que não deveria ser feito, porque somente a universidade é quem deveria produzir os primeiros protótipos sob minha orientação, mas no momento e no período da pesquisa, esse tipo de condição não foi viável por motivos internos da instituição, como troca de funcionários, fechamento de laboratórios entre outros pequenos problemas que inviabilizaram o desenvolvimento do projeto em escala real, com materiais reais e para a utilização de fato, além disso, o trabalho principal já estaria realizado, ou seja, a concepção do projeto e o estudo dos processos e procedimentos.

Acatei com respeito à instrução do orientador no momento e aprendi mais uma lição dentro do ateliê-laboratório, de que apesar de não se cumprir uma etapa por motivos externos à vontade, o principal é que, com uma pesquisa em mãos, em um futuro próximo, qualquer interessado poderá um Ateliê-Laboratório e o mesmo atenderá aos Artistas-Cineastas em geral e principalmente os alunos da graduação da instituição UNESP, bem como outras instituições que poderão utilizar este projeto como base para seus laboratórios.

É claro que com a devida autorização levando em consideração que fui criador de artefatos que podem auxiliar no desenvolvimento do processo criativo do Artista-Cineasta.

Foi apresentada uma maneira de se estudar e encontrar aspectos técnicos e artísticos mediante experimentações e esta forma pode servir de base para qualquer desenvolvimento de dentro de um atelier-laboratório.

Percebi que ao se projetar ou desenvolver algo que será utilizado para atender a necessidade de outro artista-cineasta, o artista-cineasta criador deve no mínimo ter os conhecimentos de disciplinas que envolvem essa criação.

Nesta minha pesquisa, por exemplo, poderia se acreditar que conhecendo as disciplinas de arte e de cinema, qualquer um conseguiria desenvolver os artefatos deste Ateliê-Laboratório para a solução de captura de imagem, porque somente precisaria de um objeto artístico que atenda ao cineasta. Isso é um engano.

Para se projetar um artefato para um Artista-Cineasta, ao se avaliar suas necessidades, somente com uma gama variada de conhecimento em disciplinas, o artista-cineasta que promove a solução pode resolver à problemática. Pois, acredito que o pesquisador deve procurar ter os conhecimentos mais aprofundados possíveis de disciplinas de *Design* (como desenho técnico, representação gráfica, projeto de produto, ergonomia, entre outras), de Engenharia (como materiais, resistência dos materiais, entre outras) e Arquitetura (como projeto, instalações, ambientação, entre outras) e outras grandes áreas.

No caso de meu trabalho, como eu poderia realizar um desenho de uma máquina, sem conhecimento em desenho técnico? E mesmo conhecendo desenho técnico, de nada me valeria se não tivesse aplicação de ergonomia e ainda se não pudesse aliar ao modelo os corretos tipos e especificações dos diversos materiais.

Pensando inversamente, ainda teria que ajustar os desenhos após analisar a anatomia e ergonomia. A análise e aplicação de todos esses conhecimentos não ocorrem mediante a um roteiro prévio conhecido, o mesmo é construído à medida que os processos e procedimentos caminham.

Algo que considero imprescindível é o conhecimento em visualização de objetos em duas e três dimensões, além de técnicas tradicionais, a utilização de *softwares* para a representação dos *insights* artísticos. Qual seria a função de um artista contemporâneo que não consegue explicitar suas criações? Que não consegue se expressar apresentando aos interessados seus conhecimentos?

Somente um roteiro escrito sem a composição e detalhamento artístico e técnico de um referido objeto (artefato) dificulta o entendimento de qualquer projeto.

Fiquei com a sensação de que o verdadeiro artista-cineasta contemporâneo tem dentro de suas obrigações a resolução de problemas diversos e mesmo conhecendo diversas disciplinas acadêmicas (sabendo que disciplinas escolares utilizam muito daquilo que é produzido pelas disciplinas científicas e que tem suas diferenças), o que é produzido pelo homem em termos de conhecimento e estudos ainda pode não ser satisfatório para o desenvolvimento de um ou outro projeto.

Isso porque esse conhecimento para o artista-cineasta não é linear ou não é facilmente interpretado, daí a dificuldade da utilização de roteiros previamente estabelecidos para novas criações.

Em minha visão, vejo que para se criar ou projetar um ambiente em arte, é muito importante o conhecimento pessoal de quem projeta ou cria o ambiente. Fiz um paralelo com: “é necessário que se aplique na concepção um subjetivo individual, o que você como artista sabe, seu conhecimento, *seu coração*<sup>4</sup>.” (COUCHOT, 2003, p.14).

Também acredito necessário aliar a isso um subjetivo coletivo, o que é adotado coletivamente na época do seu estudo. Continuando um paralelo, Couchot (2003) denomina de sujeito EU e sujeito NÓS.

Seja qual for a técnica empregada, figurativa ou não, a experiência tecnestésica, na medida em que coloca em jogo os mecanismos perceptivos, se faz sempre sobre um modo indefinido e impessoal. Essa indefinição não significa entretanto que este ‘nós’ perde suas qualidades de sujeito e torna-se objeto. **‘Nós’ permanece sempre sujeito, sujeito do fazer técnico, mas sujeito despersonalizado. Fundido numa espécie de anonimato.**

Também as técnicas nos forçam a ser mais freqüentemente NOS do que EU, sem que nos submetamos a essa despersonalização como uma alienação. [...]

(COUCHOT, 2003, p.15)

---

<sup>4</sup> Coração: Sentido figurado, representa seu sentimento, na maior pureza.

Assimilie que os maquinismos e automatismos influenciam mais no sujeito NÓS mais do que no sujeito EU que ainda prima por aflorar seu lado artístico acima da tecnologia que pode ser empregada e que pode até mesmo facilitar o eu trabalho.

Importante salientar que todo o trabalho foi realizado procurando facilitar o desenvolvimento dos Processos e Procedimentos artísticos dos Artistas-Cineastas dentro desse Ateliê-Laboratório (aplicando conhecimento anterior) para que eles mesmos tivessem a condição de desenvolver o seu trabalho de maneira facilitada e para que contribuíssem em causa própria na melhoria de seu próprio ambiente de trabalho através de suas experimentações dentro desse ambiente.

Embora a colaboração dos alunos não tenha sido demasiadamente intensa, os resultados me deixaram muito satisfeitos ao ter a possibilidade de estudar mais uma vez a arte presenciando experimentações em arte, do popular “mão na massa”.

Percebi também que para se estudar processos e procedimento é interessante dar preferência ao momento em que estão sendo colocados em prática mediante a uma experimentação, em teste, um processo mais empírico.

Corroborei a minha opinião inicial de que, todo artista-cineasta pesquisador necessita de um ambiente para que possa criar representar e elaborar a sua arte ao mesmo tempo em que ele deve fazer experimentações desta arte.

Na maioria das vezes é pela via mais empírica, testando seus mecanismos de trabalho é que ele consegue chegar a conclusões de algum ou pensamento ou sentimento a que ele esteja procurando, sentindo ou analisando.

Saliento isso porque a maneira que percebi ser a mais específica para se conseguir criar um espaço ou adaptar um espaço existente para realizar essas experiências foi me embasar nas experiências de fato; experiências estas que foram realizadas mediante a utilização dos conhecimentos advindos a formação pretérita, bem como a que venho adquirindo em estudo de novas bibliografias; além disso, agrego os dias testes e simulações de ambientes, que me permitiram (e ainda permitem) estudar formas de se capturar as imagens de diversas maneiras possíveis dentro de um Ateliê-Laboratório em

construção no Instituto de Artes da Unesp (Universidade Júlio de Mesquita Filho).

O hibridismo dentro da arte se faz cada vez mais presente no conhecimento e na aplicação as idéias que dão origem às obras de arte – sejam na literatura, cinema ou artes plásticas – dificilmente se consegue obter uma linha de divisão entre as fronteiras de formato ou linguagem. Então embora já acreditar, com essa pesquisa pude firmar minha opinião, de que todo projeto tem uma metodologia e que essa metodologia é um valor agregado das disciplinas e conhecimentos já estudados ou adquiridos durante a vida do artista.

“A ação de hibridar meios produtivos como metodologia de criação pode ser intencional ou casual. Em ambos os casos, contudo, é preciso lembrar que os meios são agentes produtores de acontecimentos, mas não agentes produtores de consciência, já que na relação homem/máquina a consciência é uma prerrogativa humana.” (VALENTE, 2010, p.04).

Por isso, julgo que o artista-cineasta mais experimentado, procura outras inovações que superam as básicas demonstradas por artistas-cineastas menos experientes, a vontade do artista-cineasta mais experimentado em demonstrar sua arte, muitas vezes passa do que se consegue suprir de material que este possa fazê-lo.

Mas também é verdade que o mesmo poderá ter conhecimentos agregados por Serendipidade, (também conhecido como Serendipismo, Serendiptismo ou ainda Serendipitia, que é um neologismo que se refere às descobertas afortunadas feitas, aparentemente, por acaso), é que é interessante se entender que história da ciência está repleta de casos que podem ser classificados como serendipismo, então caso ocorra, o fato será também considerado e não descartado.

Também admito que qualquer trabalho a ser analisado ou testado também agrega valores por serendipismo, porém isto é mais corriqueiro quanto mais se realiza experimentos. É um processo cíclico.

O conceito original de serendipismo foi muito usado, em sua origem. Nos dias de hoje, é considerado como uma forma especial de criatividade, ou uma das muitas técnicas de desenvolvimento do potencial criativo de uma pessoa adulta, que alia perseverança, inteligência e senso de observação. É por isso que consigo mais uma vez justificar a minha opinião que somente fazendo para poder aumentar as chances de observar resultados.

Assim como na já citada “Teoria da Formatividade” de Luigi Pareyson que defendia o fazer, inventando o modo de fazer.

Toda operação implica antes de mais nada um "fazer". Não se opera a não ser executando, produzindo e realizando. Há operações em que esse aspecto executivo e realizativo são evidentes; dá na vista, por assim dizer. Por ex., na produção de objetos. Menos evidente, mas nem por isso menos eficaz, em outras operações, como por ex. quando se trata só de pensar ou de agir. Também o exercício do pensamento e a atividade moral exigem um "fazer", sem o que não se concretizariam em atos práticos ou de pensamento. Não se pode pensar a não ser efetuando movimentos de pensamento com que se passa de juízo a juízo e de raciocínio a raciocínio, sempre ligando e sistematizando [...]

(PAREYSON, 1993, p. 20 e 21)

Artistas-cineastas criados, avaliados e questionados em um Ateliê-Laboratório à medida que as aulas e experiências forem sendo ministradas poderão contribuir metodologicamente para a própria causa, ou seja, para a criação de um método de descoberta.

Uma grande descoberta desta pesquisa refere-se a minha própria formação, onde através de experimentos particulares, na escrita e no desenvolvimento deste trabalho, percebi que apesar de acreditar em trabalhar de maneira cartesiana, na verdade meu processo de criação sempre se baseou no processo empírico, balizado por conhecimento anterior é claro, mas bem diferente do que acreditava ser.

Meu trabalho na linha cartesiana é somente no momento de documentação ou apresentação de algum processo ou projeto, mas todo o processo criativo que utilizo segue realmente a linha empírica.

Essa descoberta abriu minha mente para diversos outros processos e procedimentos utilizados por mim no desenvolvimento de minha arte, no que acredito ser arte e me fez respeitar ainda mais a arte desenvolvida por outros artistas-cineastas dentro da linha de pensamento que escolhem para trabalhar.

Além disso, consegui acreditar através de testes de processos criativos que sempre é necessária uma ordenação racional.

Que posso criticar uma arte feita sem ordenação e confundi-la com “qualquer coisa” porque não existe um pensamento criativo ordenado, para a situação posso nomeá-la como obra de um acaso, sem desmerecê-la, mas podendo classificá-la como diferente de uma arte pensada. Algo solto, o fruto de um acaso ou até mesmo uma arte inconsciente ou um sonho.

Na esfera da criatividade, as primeiras idéias, ainda num estado pré-consciente, não surgem de forma clara e cristalina, elas precisam tomar alguma forma apreensível pelo aparato racional para serem trabalhadas, ou seja, é necessário submeter à idéia a alguma forma de linguagem, sejam palavras, fórmulas ou símbolos. Isso acontece porque o mecanismo criativo ocorre de, uma forma preponderantemente intuitiva, enquanto o racional necessita de elementos enumeráveis, comparáveis, ordenáveis. O que ocorre freqüentemente dentro de um processo de trabalho criativo é a existência de seqüências de momentos criativos (intuitivos), seguidos de ordenações racionais.

(ZAMBONI, 1998, p. 29)

Além disso, percebi que ainda mais importante é a formação das pessoas, não adianta projetarmos laboratórios se não pudermos habitá-los.

Verifiquei que o maior problema é a falta de continuidade nos trabalhos dos artistas-cineastas dentro dos laboratórios, afinal as pessoas que fazem e utilizam os equipamentos.

Ainda tenho muito a colaborar, contribuindo com a extensão esta pesquisa, que visou tratar o assunto mais especificamente da análise dos processos e procedimentos artísticos, pois essa é a linha de pesquisa do programa.

Esse assunto sugere o desenvolvimento de uma Tese de Doutorado levando essa pesquisa para o campo um pouco mais técnico e material, procurando chegar até a formação de um laboratório completo que possa servir de utilização a muitos artistas-cineastas da instituição, que este possa atender aos trabalhos de disciplinas como Mídia I à VIII da instituição.

Acredito que além de me ter sido válida toda a experiência no mestrado, bem como toda a pesquisa, todo o trabalho contribuiu para uma posterior execução de um Ateliê-Laboratório para Artistas-Cineastas e ainda pode contribuir para minha formação e meu aprimoramento intelectual.

## FONTES DE REFERÊNCIA

### LIVROS

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e intelecto na arte**. 2. ed., São Paulo: Martins Fontes, 2004.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

AUMONT, Jacques. **As Teorias dos Cineastas**. Campinas: Papyrus, 2002. (trad. De Marina Appenzeller)

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. (Trad. Sandra Rey).

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

DONDIS, Donis. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1971. (Trad. De Izidora Blikstein e José Paulo Paes).

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**. Lisboa: Edições 70, 1996.

MOLES, Abraham Antoine. **A criação científica**. São Paulo: Perspectiva. 1971.

NEUFERT. **A Arte de projetar em Arquitetura**. Tradução da 21.<sup>a</sup> Edição Alemã – 1987

PAREYSON, L. Estética – **Teoria da Formatividade**. Petrópolis: Vozes, 1993 (Trad. Ephraim Ferreira Alves).

PLAZA, Júlio e Mônica Tavares. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SALLES, Cecília. **Redes da criação**. Vinhedo: Horizonte, 2008.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre a arte e a ciência**. São Paulo: Editores Associados, 2001.

WATTS, Harris. **On Camera: O curso de produção de vídeo da BBC**. São Paulo: Summus Editorial, 1990.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Faber and Faber. New York

## REVISTA

Revista Rumores – Edição 07, volume 01, Janeiro-Junho de 2010

## DISSERTAÇÕES

ARAÚJO, Betânia Libanio Dantas de. **Alfabetização visual pelo cartum: investigação e leitura de cartuns e charges**. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2004 - Dissertação de Mestrado.

ARAÚJO, Laura Dias Barbosa. **Artefoto: a ênfase fotográfica**. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2008 - Dissertação de Mestrado.

AZEVEDO, Henrique Nardi. **Tipocracia e a construção do estado tipográfico**. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2005 - Dissertação de Mestrado.

BERTANI, Roberto. **A arte da gestão de conflitos:** processos e procedimentos o devir do colecionismo. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2006 - Dissertação de Mestrado.

CANALI, Eveline Penitente. **Eve-Line:** processo artístico-jurídico de criação de uma personagem. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2009 - Dissertação de Mestrado.

CANASSA, Rosângela D. **A Caixa de Pandora:** as deusas e o feminino no cinema. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2006 - Dissertação de Mestrado.

FRUCCI, Carlos Eduardo. **O Click-Olhar do lugar revelando a alma digital.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2007 - Dissertação de Mestrado.

GARROCINI, Débora Claudia Aparecida. **Do índio aos arcos:** um olhar artemidiático. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2005 - Dissertação de Mestrado.

KOBAYASHI, Alessandra Tami. **Reflexões visuais ... um portfolio do artista.** . São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2008 - Dissertação de Mestrado.

LIMA, Ana Cristina Paula. **O design da capa: a arte fora da arte.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2005 - Dissertação de Mestrado.

MAUÉS, Antonio Flávio Bastos. **Minhas Impressões em Arte Digital:** processos e procedimentos artísticos na transmigração da gravura à infografia. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2005 - Dissertação de Mestrado.

MILLER, Débora Maria P. **A obra artística e as novas mídias de representação:** do papel ao digital. São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2006 - Dissertação de Mestrado.

OLIVEIRA, Paula Hana Akita de. **O Laboratório do artista-cientista.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2010 - Dissertação de Mestrado.

OREFICE, Murilo Marcos. **Artvertising: amores e dissabores entre a arte e a publicidade.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2009 - Dissertação de Mestrado

RIBEIRO, Márcio Rodrigo. **O Banguê-banguê Mulato: Cidade de Deus, dos Homens e de todas as Linguagens.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2004 - Dissertação de Mestrado.

RINALDI, Marcio Antonio. **Ipsis Video Litteris: Processos e Procedimentos Artísticos na Escrita na Televisão - Videografia.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2007 - Dissertação de Mestrado.

RISNIC, Fábio Szerman. **Fotolivro.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2010 - Dissertação de Mestrado.

SANTOS, Liliane Pires dos. **O atelier e seus guardados.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2009 - Dissertação de Mestrado.

SANTOS, Tamila Mendes dos. **Artemídia e Ambientes Expositivos.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2007 - Dissertação de Mestrado.

SILVA, Júlio César Riccô Plácido da. **Artemídia [D]Eficiente Visual: Processos e procedimentos artísticos aplicados ao corpo como suporte das percepções e sensações.** São Paulo: Unesp, Instituto de Artes, 2010 - Dissertação de Mestrado.

## SITES

<http://www.3d4all.com>

<http://www.3darts.com.br>

<http://www.3dequalizer.com/>

<http://www.adobe.com>

<http://www.autodesk.com>

<http://www.blender.com.br>

<http://www.clubepc.org/tag/computacao-grafica>

<http://www.fazendovideo.com.br>

<http://www.interativawebtv.com.br>

<http://www.lightfactory.com.br/>

<http://www.novaeratecnolog.free-forums.org>

<http://www.pixxar.com>

<http://www.siggraph.com>

<http://www.sobresites.com.br/computacao-grafica>

<http://www.unidev.com.br>

<http://www.wikipedia.com>

## **FILME / DVD**

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Brothers, c1991.

# CELIO MATTA

2011

