

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
INSTITUTO DE ARTES

ANTONIO FLÁVIO BASTOS MAUÉS

MINHAS IMPRESSÕES EM ARTE DIGITAL:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS NA
TRANSMIGRAÇÃO DA GRAVURA À INFOGRAFIA

São Paulo

2004



2010000561



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
INSTITUTO DE ARTES

ANTONIO FLÁVIO BASTOS MAUÉS

**MINHAS IMPRESSÕES EM ARTE DIGITAL:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS NA
TRANSMIGRAÇÃO DA GRAVURA À INFOGRAFIA**

São Paulo - 2004



ANTONIO FLÁVIO BASTOS MAUÉS

**MINHAS IMPRESSÕES EM ARTE DIGITAL:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS NA
TRANSMIGRAÇÃO DA GRAVURA À INFOGRAFIA**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Artes Visuais, no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

São Paulo – 2004



INSTITUTO DE ARTES	
Aquisição:	cf. autor
Custo:	R\$ 10,00
Data:	25-10-04
Processo n.º	02/2004-1A
Registro N.º	T. 561
São Paulo,	23-11-04

T/UNESP
760.04
M448 m

CAP 8030000

Maués, Antonio Flávio Bastos.

Minhas impressões em arte digital: processos e procedimentos artísticos na transmigração da gravura à infografia/ Antonio Flávio Bastos Maués. – São Paulo, 2004.

195 f. : il.

Bibliografia

Orientador: Pelópidas Cypriano de Oliveira

Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista – UNESP.

1. Artes gráficas. 2. Infografia. 3. Gravura digital.

CDD 760.04



ANTONIO FLÁVIO BASTOS MAUÉS

**MINHAS IMPRESSÕES EM ARTE DIGITAL:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS NA
TRANSMIGRAÇÃO DA GRAVURA À INFOGRAFIA**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Artes Visuais, no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira - UNESP

Prof. Dra. Loris Graldi Rampazzo – UNESP

Prof. Dr. Evandro Carlos Jardim - USP

20/07/2004



FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome do Autor: Antonio Flávio Bastos Maués

Título da Dissertação: Minhas Impressões em Arte Digital: Processos e Procedimentos Artísticos na Transmigração da Gravura à Infografia

Presidente da Banca: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Instituição : Instituto de artes - Universidade Estadual Paulista

Banca Examinadora:

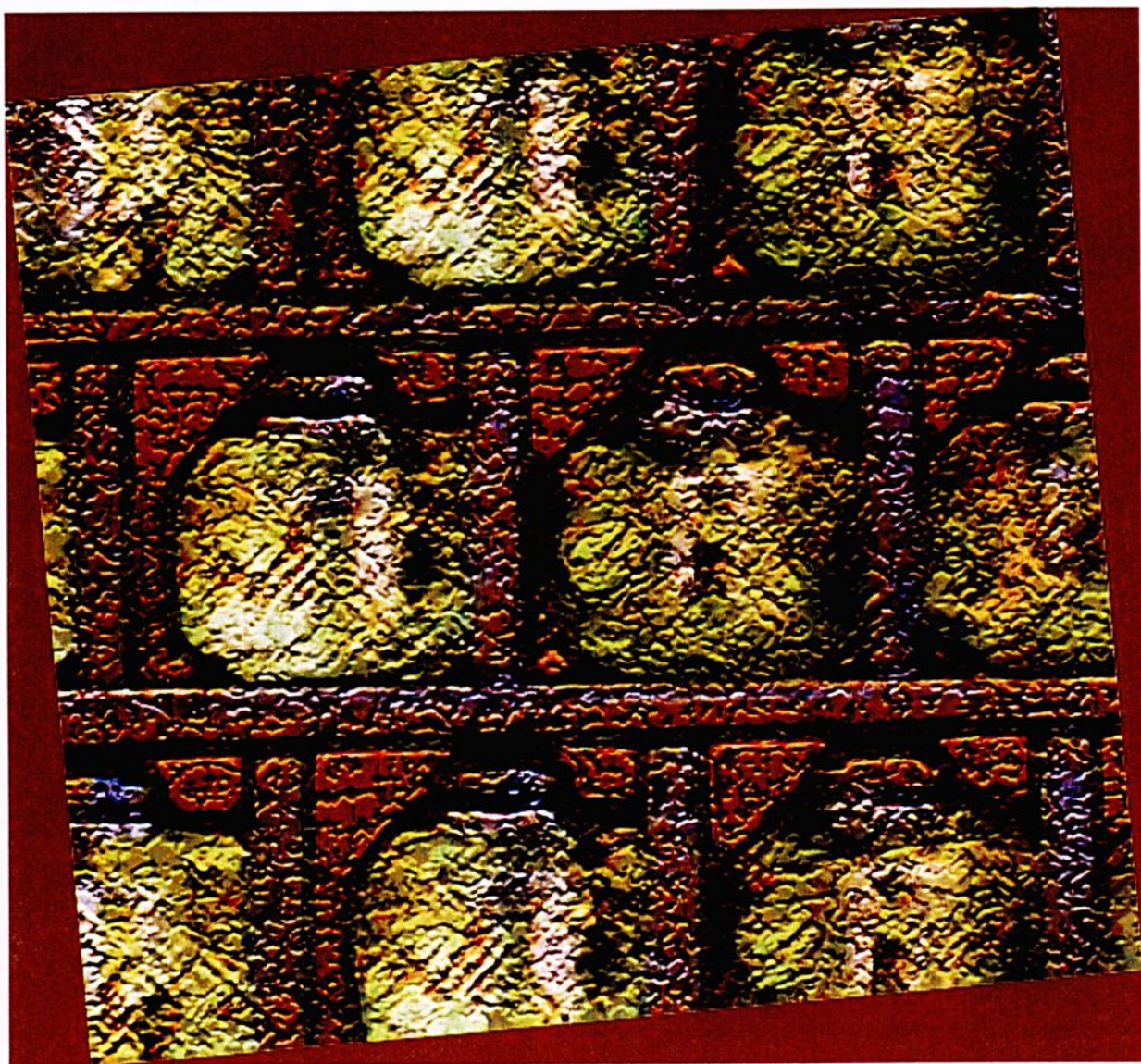
Prof. Dra. Loris Graldi Rampazzo

Instituição : Instituto de artes - Universidade Estadual Paulista

Prof. Dr. Evandro Carlos Jardim

Instituição : Escola de Comunicação e Artes - Universidade de São Paulo

Aprovado em 20/07/2004



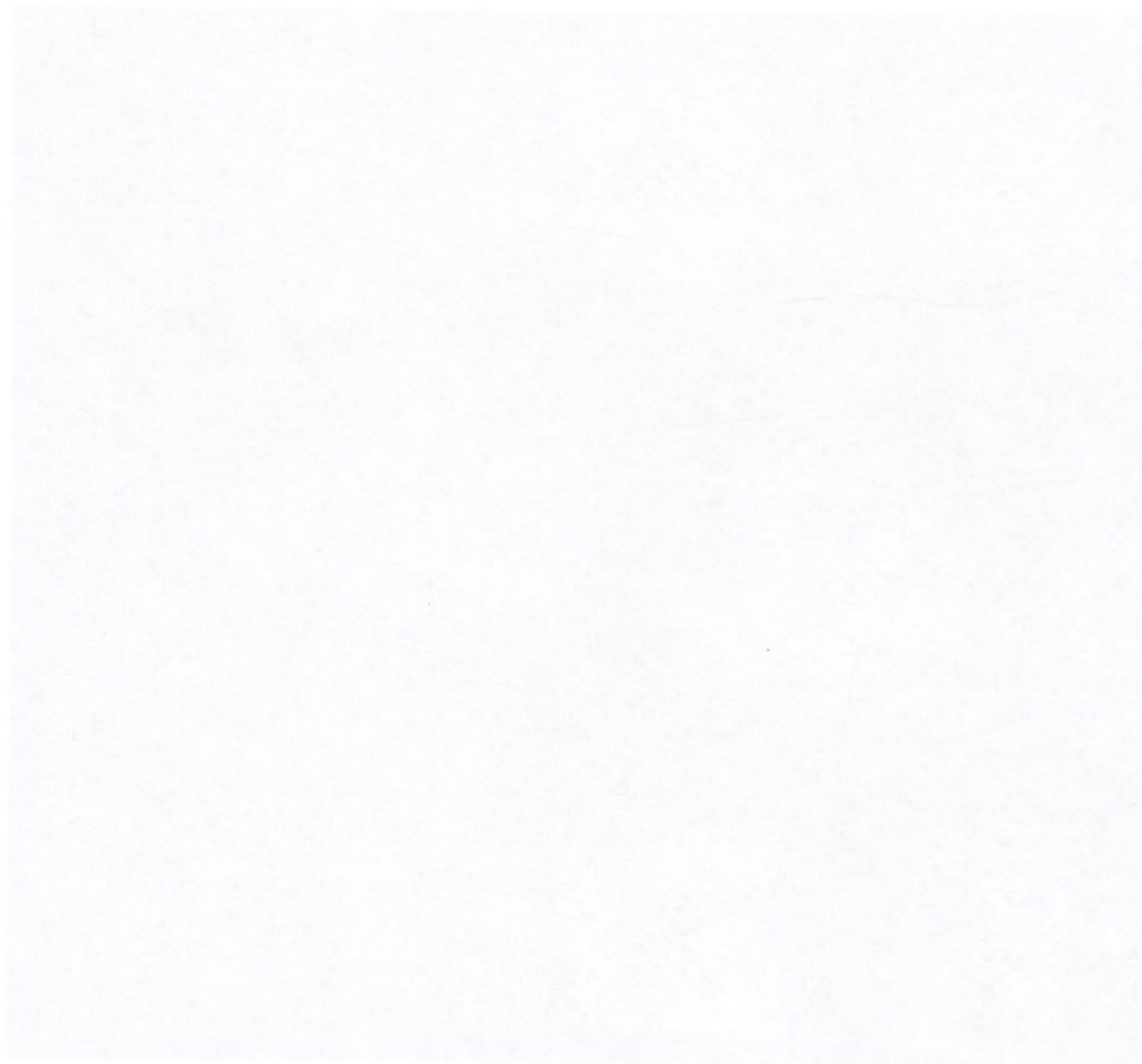
Título: Em nome do Pai 2

Técnica: Informática

Ano: 2003

Local: São Paulo

Outro: São Paulo



Título: Em nome do Pai 2

Técnica: Infografia

Ano: 2003



“Nada nos engana tanto como a nossa
própria opinião”.

Leonardo da Vinci

Dedico este trabalho a memória de minha família no céu.

A meu pai David José Bastos Maués,
a minha avó Henriqueta Resende Bastos e
a meu tio José Resende Bastos.

O'hana*



Dedico também este trabalho a minha família aqui na Terra.
A minha grande amiga e mãe Maria de Nazaré Bastos Maués,
a minha companheira Maria Letícia Pereira de Camargo,
as minhas amadas filhas Liana Raquel Rodrigues Maués,
Nadine Helena Pelegrino Bastos Maués,
Ayrina Natália Pelegrino Bastos Maués e a pequena
Verdiana de Camargo Maués com Amor.



* No dialeto havaiano = Família

AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar os agradecimentos com o meu orientador o Professor Doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira, Professor do Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP, Campus de São Paulo, cuja experiência, apoio, amizade, foram de extrema valia para a realização desta pesquisa. Também à Vânia Melo e à Mônica de Moraes pela ajuda prestada.

Agradeço também à Professora Claudete Ribeiro, coordenadora do Programa de Mestrado em Artes Visuais na época do ingresso na Pós-Graduação, e a coordenadora atual Professora Dra. Loris Graldi Rampazzo, ao Professor Milton Sogabe Vice - Diretor do Instituto de Artes da UNESP, à Rosângela D. Canassa, Maria de Lourdes T. Garces e Thaís Magalhães da Seção de Pós-graduação. Ao Coordenador do Curso de Artes Visuais da FAMEC, Professor Ricardo Zani, pelo apoio e pela compreensão e a adorável Ubiracy Cintra (Bia) pela grande ajuda na correção do texto.

À Maria José Gonçalves por suas palavras amigas, afeto e ajuda nos momentos mais difíceis.

Ao mestre Evandro Carlos Jardim por sua orientação, aos colegas e amigos que prestaram valorosa colaboração com suas experiências e opiniões, Renina Katz, Renata Gonçalves, Paulo Barreto, Eduardo Besen, Liane Matos e Peter McLane.

Obrigado.

Antonio Flávio Bastos Maués

SUMÁRIO

RESUMO	i
ABSTRACT.....	ii
PREFÁCIO.....	iii
INTRODUÇÃO.....	01
1. UM MUNDO DE NOVAS IMPRESSÕES	08
1.1 OBJETO DIGITAL	08
1.2 SUJEITO DIGITAL	14
2. A INFLUÊNCIA DO LEGADO DA GRAVURA E PINTURA	30
2.1 DÜRER, REMBRANDT E GOYA	30
2.2 EDWARD HOOPER E ALEX KATZ	39
2.3 EVANDRO CARLOS JARDIM E RENINA KATZ	46
3. ANÁLISES DE AÇÃO X RESULTADOS NAS INFOGRAFIAS	53
3.1 AÇÃO DIGITAL BAIXA - RESULTADO BAIXO	59
3.2 AÇÃO DIGITAL BAIXA - RESULTADO ALTO	69
3.3 AÇÃO DIGITAL ALTA - RESULTADO BAIXO	81
3.4 AÇÃO DIGITAL ALTA - RESULTADO ALTO	92
3.5 QUINTESSÊNCIA	129
4. ESTUDO DE CASO	159
4.1. STORY-BOARD PARA OBJETO	159
4.2. OBJETO PARA GRAVURA DIGITAL	167
CONSIDERAÇÕES FINAIS	176
BIBLIOGRAFIA	182
ANEXOS: INFOGRAFIAS PRODUZIDAS PELO AUTOR	196

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	07
Figura 2.....	14
Figura 3.....	15
Figura 4.....	15
Figura 5.....	19
Figura 6.....	26
Figura 7.....	26
Figura 8.....	31
Figura 9.....	33
Figura 10.....	35
Figura 11.....	36
Figura 12.....	38
Figura 13.....	39
Figura 14.....	40
Figura 15.....	42
Figura 16.....	44
Figura 17.....	46
Figura 18.....	48
Figura 19.....	50
Figura 20.....	62
Figura 21.....	63
Figura 22.....	64
Figura 23.....	64
Figura 24.....	65
Figura 25.....	65
Figura 26.....	65
Figura 27.....	66
Figura 28.....	68
Figura 29.....	72
Figura 30.....	72
Figura 31.....	73
Figura 32.....	73
Figura 33.....	74
Figura 34.....	75
Figura 35.....	75
Figura 36.....	76
Figura 37.....	76
Figura 38.....	77
Figura 39.....	80
Figura 40.....	84
Figura 41.....	84
Figura 42.....	85

Figura 43.....	85
Figura 44.....	87
Figura 45.....	87
Figura 46.....	89
Figura 47.....	91
Figura 48.....	94
Figura 49.....	95
Figura 50.....	96
Figura 51.....	97
Figura 52.....	97
Figura 53.....	98
Figura 54.....	99
Figura 55.....	99
Figura 56.....	100
Figura 57.....	100
Figura 58.....	101
Figura 59.....	102
Figura 60.....	103
Figura 61.....	103
Figura 62.....	104
Figura 63.....	104
Figura 64.....	105
Figura 65.....	106
Figura 66.....	106
Figura 67.....	107
Figura 68.....	108
Figura 69.....	109
Figura 70.....	109
Figura 71.....	110
Figura 72.....	111
Figura 73.....	111
Figura 74.....	112
Figura 75.....	112
Figura 76.....	113
Figura 77.....	113
Figura 78.....	114
Figura 79.....	115
Figura 80.....	115
Figura 81.....	116
Figura 82.....	118
Figura 83.....	118
Figura 84.....	119
Figura 85.....	119
Figura 86.....	120
Figura 87.....	120
Figura 88.....	121
Figura 89.....	121

Figura 90.....	122
Figura 91.....	123
Figura 92.....	123
Figura 93.....	125
Figura 94.....	125
Figura 95.....	125
Figura 96.....	126
Figura 97.....	128
Figura 98.....	130
Figura 99.....	133
Figura 100.....	134
Figura 101.....	135
Figura 102.....	135
Figura 103.....	136
Figura 104.....	136
Figura 105.....	137
Figura 106.....	137
Figura 107.....	138
Figura 108.....	138
Figura 109.....	139
Figura 110.....	140
Figura 111.....	140
Figura 112.....	141
Figura 113.....	141
Figura 114.....	142
Figura 115.....	143
Figura 116.....	143
Figura 117.....	144
Figura 118.....	144
Figura 119.....	145
Figura 120.....	145
Figura 121.....	146
Figura 122.....	147
Figura 123.....	147
Figura 124.....	147
Figura 125.....	148
Figura 126.....	148
Figura 127.....	149
Figura 128.....	150
Figura 129.....	150
Figura 130.....	151
Figura 131.....	152
Figura 132.....	152
Figura 133.....	153
Figura 134.....	154
Figura 135.....	155
Figura 136.....	155

Figura 137.....156

Figura 138.....158

Figura 139.....160

Figura 140.....161

Figura 141.....162

Figura 142.....163

Figura 143.....165

Figura 144.....165

Figura 145.....166

Figura 146.....167

Figura 147.....167

Figura 148.....168

Figura 149.....168

Figura 150.....169

Figura 151.....170

Figura 152.....170

Figura 153.....173

Figura 154.....173

Figura 155.....174

Figura 156.....175

Figura 157.....179

Figura 158.....179

Figura 159.....181

RESUMO

Em um mundo de novas impressões, a gravura digital conhecida também como infografia, é uma das mais recentes formas de gravação, por utilizar a tecnologia da computação para gerar suas imagens.

A pesquisa levou o autor a realizar várias obras com essa tecnologia, utilizando programas de desenho e ilustração, fotografia digital e imagens digitalizadas de trabalhos.

A influência do legado de artistas gravadores e pintores como Dürer, Rembrandt, Goya e de outros mais recentes, como Alex Katz, Hooper, e dos brasileiros Evandro Carlos Jardim, Renina Katz entre outros, motivou, através de suas obras, o trabalho do artista na realização de seu projeto pessoal.

Foram elaboradas oitenta e oito infografias (gravuras digitais) durante o programa de pós-graduação, nas quais foram analisados o processo de criação e o resultado de cada uma delas.

No estudo de caso, são apresentados alguns trabalhos que foram projetados e construídos para serem digitalizados e alterados através de programas de computação.

PALAVRAS CHAVES

Infografia, Gravura digital, Gravura, Arte digital e Digital

ÁREA DE CONHECIMENTO DA TITULAÇÃO

8030200-9 Artes Plásticas

8030203-3 Gravura



ABSTRACT

In a world of new impressions, the digital engraving or infografia is one in the most recent recording ways, using information technology to generate their images.

The research led the author to accomplish several works with such technology using drawing programs and illustration as well as digital picture and images.

The influence of the artists' legacy as Dürer, Rembrandt, Goya and of other more recent artists like Alex Katz, Hooper, and of the Brazilians Evandro Carlos Jardim and Renina Katz among others, motivated through their artistic creations the artist's production in the accomplishment of his personal project.

Eighty-two infografias or digital engravings were elaborated during the master degree program, where the creation process and the result of each one were analyzed.

In the case study are presented works which were devised and prepared, then altered through information technology programs.

KEY WORDS

Infograph, digital engravings, engraving, digital art and digital



PREFÁCIO

A minha paixão pela gravura ocorreu quando cumpria o programa de bacharelado na Faculdade de Belas Artes de São Paulo. A disciplina de gravura era ministrada pelo artista plástico, professor Rampazzo, que me introduziu na prática da gravura em metal, cologravura, xilogravura e serigrafia. Nessa época, procurei um maior aprofundamento do assunto com dois renomados artistas plásticos, Cláudio Mubarac e Betito, coordenadores do ateliê de gravura do Museu Lasar Segal, freqüentando este espaço por dois anos.

Em 1992, passei a freqüentar o ateliê de gravura do MAM (Museu de Arte Moderna) de São Paulo, recebendo a orientação da artista plástica Liliana Lobo Ferreira, sendo convidado a ser seu auxiliar e permanecendo como tal durante seis anos. Lá conheci outra grande artista plástica, Renata Gonçalves, que foi quem me introduziu nas técnicas da linoleogravura, buril e xilogravura de topo e a cores.

Posteriormente, a curiosidade pelas técnicas de impressão, no caso a litogravura, levou-me a freqüentar o ateliê de gravura da Ymagos e o ateliê de gravura do Sesc-Pompéia, onde freqüentei o curso de litogravura, ministrado pelo artista plástico Jean Shimada.

Em todos esses anos envolvidos na gravura, busquei alcançar um amadurecimento em meu trabalho, procurando desenvolver uma linguagem própria.

Os alicerces de meus trabalhos foram constituídos através do estudo e observação dos trabalhos dos antigos mestres como Dürer, Rembrandt, Goya, Piranese e Posadas que influenciaram minha formação.



Nos temas mais antigos, o assunto volta-se ao erotismo, à crítica social e à observação do cotidiano do paulistano, algumas regadas com uma tênue pitada de humor.

Influenciado pelas obras de grandes mestres brasileiros como Evandro Carlos Jardim, Maria Bonomi, Renina Katz, Lívio Abramo, Arthur Luiz Pisa e Antonio Costella, procurei espelhar-me no trabalho destes grandes artistas, sendo que em 2000 busquei um maior aperfeiçoamento no curso de monotipia do ateliê do Senac no Centro de Comunicação e Artes e no curso de gravura no ateliê do Sesc-Pompéia, ministrados pelo Professor Evandro Carlos Jardim. Isto me possibilitou uma troca de conhecimentos com outros artistas como Paulo Barreto, Ruth Sprung Tarasantchi, Waldir Pontes, entre outros.

Em 2002, ingressei no programa de pós-graduação da UNESP-IA (Universidade Estadual de São Paulo – Instituto de Artes), destacando as disciplinas de Artemídia e Videoclip: O Emergente Devir das Artes visuais do Terceiro Milênio ministrado pelo professor Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, Arte e Magia: Elementos para uma reflexão estética ministrada pela professora Eunice Ferreira Vaz Yoshiura e Poéticas Visuais Contemporâneas ministrada pelo professor Dr. Omar Khoury .

Essas duas disciplinas foram fundamentais para o desenvolvimento de vários trabalhos recentes, permitindo-me a possibilidade de manifestar em meus trabalhos uma linguagem mais contemporânea.



INTRODUÇÃO

No presente trabalho, pretendo apresentar minhas impressões em arte digital. São considerações em minha área de atuação profissional como artista e professor / pesquisador. Procuro abordar os processos e procedimentos artísticos que propiciarão a migração da gravura em metal e xilogravura para a infografia ou gravura digital.

A Infografia ou gravura digital vem se consolidando no campo da arte digital. Com o avanço tecnológico em todas as áreas, eu não deveria ter ficado surpreso ao deparar-me com o que o progresso tecnológico poderia oferecer à minha produção pessoal de gravura.

Como fã dos filmes de ficção científica e um bom *trekker* (fã da série de televisão *Star Trek*), confesso que estava bastante desatualizado em relação ao que a tecnologia proporcionou à minha área, como por exemplo a utilização do monitor do computador como matriz, pois estava muito empolgado e dedicado na realização de gravuras em metal e xilogravuras, as quais executo com verdadeira paixão.

Foi um pouco difícil para aceitar, a princípio, que a gravura poderia ser elaborada e executada através de um programa de computador, pelo menos para mim era novidade, embora os processos digitais existam já há algum tempo.

Estou me referindo a infografia também conhecida pelos artistas como gravura digital. A matriz seria a tela do computador.

Compreendi o uso de alguns programas, onde as criações de camadas sobrepostas, proporcionam resultados técnicos similares aos obtidos em outras formas de gravação, como a calcogravura, a litogravura, a linóleogravura, a serigrafia, a xilogravura e a monotipia.

Passei a pesquisar o conteúdo teórico e a fazer algumas gravuras digitais. Como meu conhecimento de informática não era tão aprofundado, muita coisa não compreendia em relação à utilização de programas e acabei importunando amigos, alunos e colegas.

Como gravador, procurei sempre pesquisar novas formas de preparar vernizes e técnicas para conseguir determinados efeitos e na infografia, de certa forma, acabei tendo a mesma sensação de descoberta.

Muita coisa me lembrou o fazer da gravura, como por exemplo, na gravura em metal a utilização de ferramentas básicas para essa técnica como o raspador, o brunidor e a ponta-seca. Isso equivaleria, na infografia, às ferramentas



dos programas borracha e lápis, que serviriam com a mesma função de apagar e traçar. Isso me deixou mais à vontade na execução da série de trabalhos que realizei, utilizando os temas habituais em que trabalho.

Estava frente a uma tecnologia que me proporcionava uma nova forma de linguagem. Procurei como um bom gravador, pesquisar o que aquele material proporcionaria em meu trabalho através da experimentação direta, digitalizando, desenhando, recriando sobre trabalhos anteriores. Segundo Julio Plaza Gonzalez:

Os novos meios tecnológicos de produção de imagens (eletrônicos e holográficos) renovam a criação audiovisual, reformulam a nossa visão de mundo, criam novas formas de imaginários e também de discursos icônicos, ao mesmo tempo em que codificam as imagens do sistema de produção anteriores. GONZALEZ (1991, p. X.)

Os processos de impressão, que vêm se valendo da utilização de tecnologias extremamente sofisticadas no campo da informática, como *softwares* e *hardwares*, deixaram-me surpreso quanto aos resultados que poderia obter. Esses programas são geralmente utilizados por profissionais denominados de *Web designers*, *designers digitais* ou *designers gráficos*, que são responsáveis pela editoração e ilustrações feitas para a *Internet* ou no caso da publicidade e propaganda.

Essa tecnologia vem servindo a vários usuários que trabalham tanto nas artes plásticas como na arquitetura. Na arquitetura, por exemplo, as maquetes



recortadas e montadas em madeira balsa estão sendo substituídas por maquetes digitais (obras de programas de 3ª dimensão). Gerando muita polêmica nas artes plásticas, apareceram as esculturas, pinturas e infografias, realizadas através de sofisticados programas.

Ao utilizar dessa tecnologia na criação da gravura faz-se com que os antigos suportes, materiais, tintas, a prensa, o ambiente de ateliê, sejam momentaneamente sintetizados a um monitor e a uma impressora. O artista ainda pode optar por terceirizar o serviço de manipulação dos programas e da impressão das imagens.

Quero salientar que não sou preconceituoso, e que não tenho nada contra o uso de novas tecnologias, pelo contrário, eu procuro conciliá-las em meu trabalho.

O que me incomoda é a falta da magia, exercida pelo contato físico com o material e o clima de um ambiente de ateliê. Gosto de ver minhas mãos sujas de tinta e sentir o cheiro peculiar originário de solventes, óleos e pigmentos que existem no lugar.

Pude perceber que a infografia é um processo onde a práxis do contato direto com a matriz, gravador ou impressor não ocorre no âmbito físico. Sinto falta de manusear a ponta seca e de sentir a pressão exercida por ela sobre a matriz, dando-me o controle da direção e profundidade da linha.



Embora pudesse observar que através de interfaces sensíveis ao gesto, a alteração do peso da mão e do próprio calor, possa vir a reproduzir com certa proximidade o efeito desejado, ainda sim, como gravador, sinto falta de quando temos que controlar a quantidade de tinta na impressão, através de uma talagarça. Onde está a graça de sujar as mãos ao retirar o excesso de tinta da matriz, ou mesmo de sentir a pressão exercida pela prensa sobre ela na hora da impressão?

Fui então tirar as minhas próprias conclusões, analisando a gravura não tóxica, na prática, utilizando alguns esboços e vários softwares como o *Illustrator*, *CorelDraw*, *Paint* e o *Photoshop*. Naturalmente, a arte digital, através do que os programas proporcionam, oferece determinada vantagem, como na rapidez de optar e observar o resultado proporcionado por determinada linha, textura ou massa ou pela opção de escolher e modificar a tonalidade e cor nos planos.

Pude observar que existe grande facilidade na hora da criação, pois me encontrei várias vezes naquela situação que você pensa: "Será que essa linha ficará bem aqui, ou a cor poderia ser bem mais clara?". Com o programa pude resolver essa situação observando de imediato os resultados, o que não ocorreria se tivesse que refazer um estudo de esboço, onde teria uma noção do resultado, através de uma avaliação em âmbito mental. Ambas são únicas em seus meios, porém em ambas é necessário possuir o conhecimento sobre as ferramentas utilizadas.



Não quero retirar nenhum mérito do trabalho de quem faz a infografia ou criticar essa proposta de técnica de gravação, são apenas observações realizadas a partir dos resultados da criação de imagens digitais durante o Programa de Pós-Graduação no Instituto de Artes da UNESP.

O objetivo deste trabalho é relatar e apresentar os resultados obtidos em minha produção artística, através da utilização do uso da tecnologia, possibilitando a criação de infografias. A questão de experimentar esses novos instrumentos ampliou meus conhecimentos em relação à arte e à tecnologia.

Para se compreender melhor sobre o assunto Diana Domingues cita:

A passagem da cultura material para a cultura imaterial. Não podemos pensar a arte tecnológica fixados na idéia de suporte, papel, tela, pedra e qualidades como peso, dimensão, pigmento e outros componentes matéricos que se colocam para o artista 'plasmador' ou seja, para um artista que transforma matérias. Em relação ao público, a fruição não se faz diante de um quadro, ou ainda de deslocamento diante de uma escultura, objeto. Faz-se conectado à máquinas movidas a eletricidade, com circulação de ondas, em processos de trocas de informações em micro unidades de partículas, em trocas que perfuram camadas do espaço e outras relações do mundo imaterial. DOMINGUES (1998)

Meu trabalho voltou-se para a exploração de uma nova forma de linguagem, que ocorreu durante a elaboração desse projeto de dissertação, através da pesquisa sobre o tema, da práxis e também das várias conversas com amigos e colegas.

Essa imagem expressa visivelmente os processos e procedimentos artísticos na transmigração da gravura à infografia. (Figura 01)

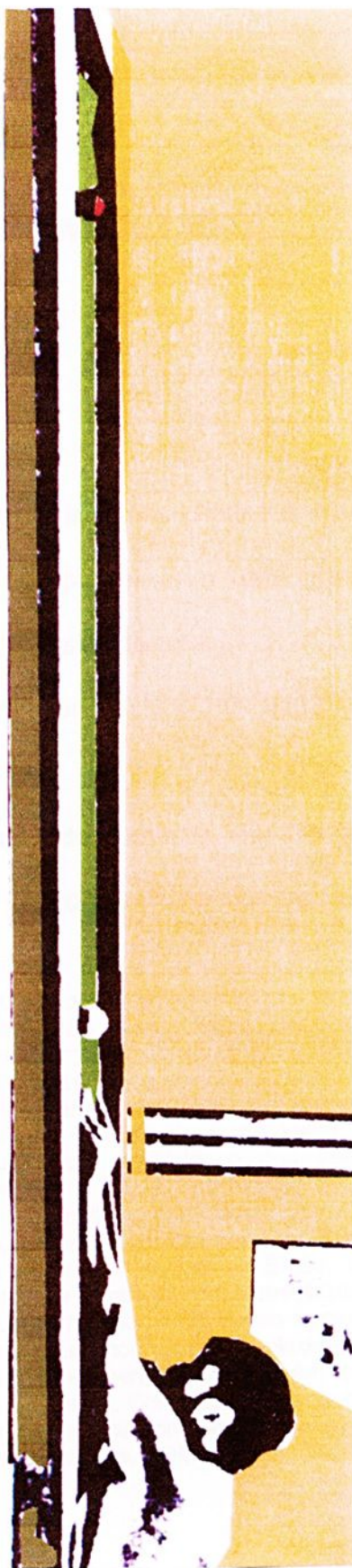


Figura 01 – Antonio Maués – *A bola da vez* – Infografia – 2003

1. UM MUNDO DE NOVAS IMPRESSÕES

1.1. OBJETO DIGITAL

Através da construção de imagens criadas por *pixels* (pontos usados para exibir uma imagem mapeadas por bits em uma grade retangular, na tela de computador), o objeto digital construído através de inúmeros recursos gráficos de princípios de forma e desenho, vem revolucionar a prática do fazer artístico.

De certa forma o computador torna-se uma das mais modernas ferramentas a serviço do artista plástico. Como cita Diana Domingues:

Os utensílios, as ferramentas e as máquinas sempre aumentam nosso conhecimento do mundo físico. No que se refere a computadores e interfaces, que são mais do que ferramentas, porque são sistemas que funcionam relacionados ao comportamento do ambiente, nós temos agora, no cenário da arte, a noção de complexidade. Assim, a arte interativa entra no campo das ciências da complexidade, e questões do ecossistema são importantes para entender o que está implicado nas experiências sensíveis. Entre essas tecnologias estão a inteligência artificial, os sistemas de multiagentes, redes neurais, telepresença e telerrobótica, avatares, ambientes imersivos de realidade virtual, vida artificial e outros tipos de ambientes interativos. Então, o que modifica radicalmente o cenário da arte é, sem dúvida, a possibilidade de estarmos imersos em um novo mundo, híbrido, onde nosso corpo se comunica com tecnologias interativas e suas noções de complexidade, emergência, feedback e auto-organização, recebendo respostas em tempo real e processando novas sínteses sensoriais. Conseqüentemente, o que altera o cenário da arte é a possibilidade que os computadores e interfaces oferecem para acoplar o corpo às tecnologias. DOMINGUES, (2001).

A construção da imagem ocorre no âmbito bidimensional assim como no tridimensional através da construção de camadas ou de recursos gerados por programas que facilitam a construção de imagens tridimensionais.

O objeto construído ou digitalizado propicia ao artista uma fonte de pesquisa através de inúmeras soluções criadas a partir das ferramentas dos diversos programas existentes. Comenta Diana Domingues:

Várias respostas estão sendo dadas pelos artistas usando tecnologias eletrônicas informatizadas. O campo mais desenvolvido é o da criação gráfica incluindo vídeos analógicos e digitais em edições não lineares e nas criações com recursos computacionais através de tecnologias digitais e de síntese. Os sistemas informatizados dão acesso a processos e fontes de uma atividade criadora na qual se dialoga com memórias de bancos de dados eletrônicos. O tratamento eletrônico de imagens em mesas de edição de vídeo, técnicas de computação gráfica, criações com imagens sintéticas não é mais resultado do olhar de uma câmera, como no caso da fotografia, cinema ou vídeo. As imagens são geradas por diversas técnicas e procedimentos através de botões e comandos de recursos eletrônicos. As imagens vivem uma poética da metamorfose em montagens sucessivas. Montagem é um deslocamento constante de idéias construídas por espaços e tempos arbitrários a partir das tecnologias e seus bancos de dados. Na criação com a gráfica computadorizada devemos considerar o abandono da "janela que olha o mundo, em processos próprios dos sistemas ópticos. A digitalização de imagens geradas por câmeras, suas transformações pelo diálogo com imagens e recursos de memórias, as mesclas de imagens, sons, textos como estruturas de permutação são algumas das qualidades específicas das criações eletrônicas. DOMINGUES, (1998).

Ao observarmos o mundo à nossa volta, podemos ver nitidamente as mudanças que vêm ocorrendo em todas as áreas como arquitetura, moda, design, artes e no próprio estilo de vida de cada ser humano.

O celular somente era visto em filmes de ficção científica como "*Jornada nas estrelas*" e até pouco tempo foi acessível apenas a uma casta da sociedade.

Hoje já é um produto popular, assim como a Internet está acessível a um maior número de pessoas a cada dia, em lugares infinitamente longínquos.

Nas artes plásticas, várias obras são criadas, resultantes da utilização de novas tecnologias como o computador, a holografia, etc.

Como comenta Sogabe:

Com a digitalização da imagem, todos os elementos quantificáveis como a cor e a forma foram incorporados pela computação, restando à pintura, segundo nossas concepções, puras qualidades materiais, independentes de qualquer outro elemento de linguagem.

A computação gráfica pode explorar grande quantidade de possibilidades formais e colorísticas, mas homogeneizando toda a informação à "imaterialidade" da luz no monitor, reduzindo as qualidades perceptivas dos diversos materiais ao mosaico luminoso, enquanto que a pintura pode explorar ainda o contato direto com as qualidades materiais. SOGABE (1990, p.115.)

Resultante desta tecnologia digital, a gravura digital, faz parte de uma dessas criações, diferentes das formas mais conhecidas de impressão como a xilogravura, calcogravura, serigrafia e litogravura. Ela utiliza a impressão de máquinas a laser ou de sua apresentação na tela de um computador. A infografia ou gravura digital também é conhecida por ser uma forma de impressão não

tóxica. Neste capítulo comentamos a arte digital, o artista e sua obra frente a um mundo de novas tecnologias e impressões.

A arte digital vem galgando mais espaço a cada dia na Web (Na língua inglesa = Rede. Recurso ou serviço oferecido na *Internet*, que consiste num sistema distribuído de acesso à informações, as quais são apresentadas na forma de hipertexto, com elos entre documentos e outros objetos como menus e índices, localizados em pontos diversos da Rede), várias exposições em galerias e galerias virtuais vêm ocorrendo, obras expostas em telas de computador, impressas em *plotters* (máquinas que têm a capacidade de imprimir sobre vários suportes) ou simplesmente aparecendo em *sites* (páginas que hospedam informações e imagens) da *Internet* (rede mundial de computadores), obras produzidas usando a tecnologia da informática. Segundo Liane Matos:

Mas o que importa é que os trabalhos infográficos podem ser feitos a partir de qualquer outro trabalho como uma outra infografia, uma fotografia, uma gravura, um desenho, uma figura de um livro, que possa ser digitalizada (utilizando um scanner ou câmara fotográfica digital) podendo ser trabalhado com interferências e utilização de recursos disponíveis em softwares de edição gráfica, tendo durante o processo diversos resultados que podem ser considerados como um trabalho final ou ponto de partida para outro trabalho. MATOS (2000, p.19.)

A infografia faz parte de uma dessas criações, diferentes das formas mais conhecidas de impressão como a xilogravura (que utiliza uma matriz de madeira), a calcogravura (que possui como matriz um tipo de metal como cobre, zinco, latão etc.), a serigrafia (uma tela de seda) e litogravura (uma pedra de calcário).

A construção da imagem ocorre no âmbito bidimensional assim como no tridimensional através da construção de camadas ou de recursos gerados por programas que facilitam a construção de imagens tridimensionais.

O objeto construído ou digitalizado propicia ao artista uma fonte de pesquisa através de inúmeras soluções criadas a partir das ferramentas dos diversos programas existentes, segundo Milton Sogabe:

A gravura como todo meio não é uma invenção que surge da noite para o dia e sem nenhuma ligação com os outros meios já existentes. A sua característica principal, que é de reproduzir várias vezes uma mesma imagem, baseia-se na Matriz cujas propriedades materiais são exploradas com esse objetivo. Essa matriz tem suas origens nas imagens inscritas que beiram o limite nebuloso entre o tridimensional e o bidimensional que é um conceito materialmente impossível. O ato de inscrever imagens esta mais relacionado a um procedimento escultórico do que pictórico e a transformação desses suportes em matrizes de impressão é apenas uma das conseqüências desse processo. SOGABE (1990, p. 34.)

A infografia utiliza a impressão de máquinas a laser ou de sua apresentação na tela de um computador. A infografia também é conhecida por ser uma forma de impressão não tóxica, porque não existe o contato com solventes, tintas e vernizes, o trabalho é resolvido na tela de um computador utilizando o *mouse*, teclado ou caneta com *tablet*. Como cita Milton Sogabe:

As formas de interferência na materialidade da matriz para construir uma imagem é definida pelas próprias características do material. Podemos usar todos os meios possíveis e compatíveis para isso, pois, mesmo tendo ferramentas e processos historicamente definidos para esse objetivo, nada impede que sejam introduzidas novas formas de intervenção criadas pelo conhecimento da época e fazendo com que a própria linguagem da gravura se modifique. SOGABE (*op.cit.*, 1990, p. 36)

O *World Wide Web** (www) é um mundo novo, e seus artesãos estão usando ferramentas novas para criar dentro disto.

Da mesma forma, o artista plástico procura utilizar as mesmas ferramentas para poder criar suas obras. Vem surgindo então infografias, onde são apresentadas dentro da *Web* ou impressas em diferentes suportes. Segundo Julio Plaza Gonzalez:

A criação de imagens com a colaboração da informática é chamada de 'infografia' ou de computer graphics. Essas duas expressões de origem francesa e inglesa respectivamente, procuram harmonizar a produção de imagens com as tecnologias de computador, onde a programação de imagens é feita predominantemente por impulsos eletrônicos, por cores-luz, por retículas luminiscentes e sobretudo, por programas que reúnem as relações escrita-imagem. GONZALEZ (1991, p.14.)

O objeto digital ganha espaço no mundo a cada dia. Podemos observar a produção de obras de artes digitais, na confecção de maquetes tridimensionais de arquitetura, atores virtuais em filmes, ele já faz parte do nosso dia-a-dia.

* Termo relacionado a infografia

1.2. SUJEITO DIGITAL

A procura pelo conhecimento da construção de imagens através de *pixels* em uma tela de computador, fomentou o ato da criação na forma digital, caracterizando assim, a criação de um sujeito digital.

O sujeito digital seria o artista em busca da arte digital, do *know how*, da criação digital, utilizando os recursos apresentados pela informática.

Falamos sobre a questão do artista em experimentar outras técnicas em busca de expressão de seu desejo interior.

Por exemplo, posso citar a tênue passagem que existe entre o gravador e o escultor. Alguns gravadores que ultrapassaram as fronteiras do relevo da gravura, para o relevo da escultura, foram Laurita Salles com seus trabalhos realizados em latão gravado (Figura 02) e Luiz Hermano, com suas esculturas para vestir (Figura 03).



Figura 02 - Laurita Salles – *Sem Título* – latão gravado – 1996

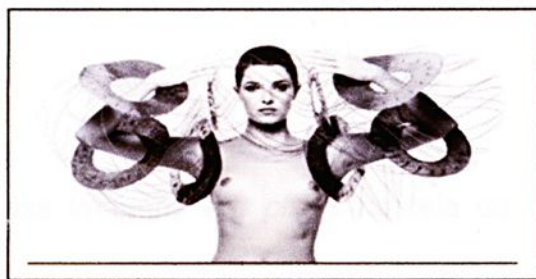


Figura 03 - Luiz Hermano - *Braceletes* – chapa e fios de cobre – 1994

Da mesma forma esse processo ocorre para um gravador experimental. Ele se aventura na área da informática para se tornar um artista digital (Figura 04).



Figura 04 - Antonio Maués – *Festa Junina* – Infografia – 2003

A arte digital é muito utilizada pelos designers digitais em elaboração de trabalhos publicitários, propagandas, vídeos e ganham um novo público a cada dia. Vários artistas plásticos curiosos pelo avanço da tecnologia em todas as áreas, resolveram explorar esses novos equipamentos, substituindo a tela e o

pincel, a placa de cobre e o papel, o cinzel e a pedra pela tela do computador e o mouse.

A transformação das imagens em *pixels* na tela do computador leva à discussão entre os artistas de que se realmente essas imagens podem ser consideradas trabalhos artísticos, se formos analisar bem em nossa história não foi o que ocorreu também com a fotografia e o cinema? Segundo Couchot:

Certas técnicas e tecnologias fundadas nas leis da ótica, tais como a fotografia, o cinema e posteriormente o vídeo, permitem uma representação automática sob a forma de imagens, do universo à nossa volta. Vale dizer com Edmond Couchot « do Real, ao dispor de uma certa maneira no espaço e no tempo o Sujeito, o Objeto e a Imagem » As novas tecnologias da informática, numériques, ou também chamadas da infographie, subvertem completamente esta disposição, uma vez que « não nos dão mais uma Representação automática do real, mas uma Simulação ». Nem fazem mais intervir a Luz nos processos de criação, mas sim o Cálculo. A questão que se coloca a partir daí, é a de saber se, ao mesmo tempo em que a imagem adquire atributos que ela jamais teve, também o Sujeito, e o Objeto não logram um novo estatuto e o Real não está igualmente em vias de " changer de peau. COUCHOT (1987, pp: 85-98.)

O uso do computador como ferramenta de trabalho propicia inúmeros recursos ao artista para realização de sua obra, como por exemplo, no caso de processos mais avançados como o *photoetching* que utiliza processos fotográficos na gravura em metal. Processo esse, no qual o artista pode utilizar uma imagem derivada de uma fotografia podendo intervir de alguma forma em sua composição. No computador esse processo torna-se bem mais fácil de ser executado desde o

transporte da imagem até a intervenção na composição. Como cita Iberê Camargo:

Os modernos processos fotomecânicos, que prestam inestimável contribuição na divulgação da arte, não pertencem aos procedimentos de gravura original e, por isso, fogem ao interesse do artista. Deve-se, entretanto assinalar que, atualmente, o processo fotográfico está sendo empregado como meio na execução da gravura original. CAMARGO (1992, p. 14.)

Já havia visto muita coisa a respeito, sem saber exatamente o que era a coisa em si, procurei a princípio fazer algumas experiências a partir de trabalhos antigos.

Meus conhecimentos com os *softwares* e *hardwares* são bem limitados. Por causa disso, parti de uma referência conhecida para entender melhor a ferramenta em que estava trabalhando.

Comecei usando o *scanner*, digitalizando uma imagem usando 100 DPI (DPI em inglês = Dot Per Inch, o número de pixels ou pontos exibidos por unidade de comprimento no monitor, geralmente medido em pontos por polegada) de resolução de imagem (resolução de imagem é o número de *pixels* contidos em uma imagem expressa em *pixels* por polegadas), para limpeza e clarear o desenho utilizando a borracha e a ferramenta de brilho e contraste.

À medida que fui ganhando a prática e o conhecimento em manusear alguns programas procurei imitar o mesmo procedimento que tomo ao criar minhas gravuras.

O resultado foi desenhos de certa forma bem gráficos, resultando em uma linha bem tosca, o resultado não me agradou. Senti muita dificuldade em desenhar com o *mouse*, e, após algumas horas, ele produz um certo incômodo em minha mão, dificultando o seu manuseio.

Ao comentar o problema com o colega Paulo Barreto, que há muito tempo trabalha com a linguagem do computador em suas obras, sugeriu-me que comprasse o *Tablet* e a *Wizard Pen* que me facilitariam o trabalho.

Realmente isso ocorreu, mas mesmo assim não consegui obter uma variação da linha em um único movimento. Isso me incomodou um pouco, mas pude observar a comparação da linha produzida no computador com a linha produzida pelo processo de água-forte.

Outra conversa com Paulo Barreto confirmou o que eu já havia observado: a sobreposição de camadas poderia gerar um resultado similar ao processo de gravação citado acima.

Entusiasmado procurei melhorar a qualidade das imagens. Geralmente para fazer minhas gravuras, utilizo referência fotográfica ou esboços de desenhos



para criar a composição. Assim, comprei uma câmara digital, que me proporcionou observar o resultado das imagens instantaneamente.

Como tenho um trabalho voltado à observação do cotidiano, comecei a registrar algumas imagens como a festa junina ocorrida no Sesc-Pompéia, os transeuntes passeando no Vale do Anhangabaú, uma visão angular do edifício onde resido, o Copan. (Figura 05)

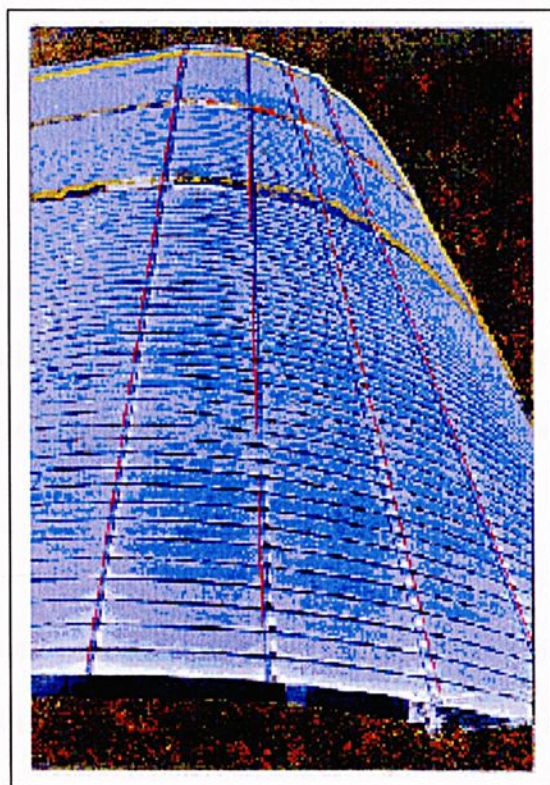


Figura 05 - Antonio Maués – *Copan* – Infografia – 2003

Novamente parti de referências conhecidas para que pudesse me localizar melhor e tivesse alguns dados que me permitissem criar um vínculo com minha produção anterior.

Fiquei satisfeito com os resultados, pois explorei novas ferramentas dos programas editores de imagens que utilizei durante a pesquisa que fora o *Photoshop*, *CorelDraw* e o *Paint* que me proporcionaram soluções mais interessantes.

Farei uma breve observação em relação aos *Photoshop 6.0*, *CorelDraw 10*, *Paint 7*, *Olympus Camedia Master* e o *ilustrator* (logo substituído pelo *CorelDraw* no início da pesquisa). No percurso deste trabalho, irei me referir a eles sem o número de suas versões, pois alguns deles terão suas novas versões instaladas até o final da pesquisa.

Nesse meio tempo, estava pesquisando a bibliografia voltada ao tema, assim como livros especializados nos programas, procurando visitar vários lugares que haviam produzido arte digital, assim como contatar as pessoas envolvidas nesse tema.

Através da *Internet*, comecei a pesquisar sobre artistas que haviam produzido suas obras nessa técnica, entrei em contato por e-mail com vários deles, mas somente alguns me retornaram, dificultando um pouco a minha pesquisa. Estou citando apenas o nome daqueles que contribuíram para a pesquisa.

A primeira artista que me retornou o contato, Liane Matos, artista plástica e gravadora, criou várias infografias tanto impressas como apresentadas no monitor do computador.

Para ela esse campo de impressão digital ainda está no início e deve ser ainda muito explorado, sendo uma nova técnica que ainda passa pelo crivo crítico de alguns artistas que olham o computador como máquina e não como ferramenta de gravação.

São observadas também as experiências do artista em relação à práxis e o primeiro contato com o tema infografia. Recebi a resposta de outro e-mail, dessa vez foi Peter McLane que me enviou suas experiências em arte digital.

Eu estou envolvido em arte digital há cerca de dezoito anos, mas antes eu estava envolvido em técnicas mais tradicionais como pintura a óleo sobre tela. Mas assim que descobri o computador, eu coloquei meus pinceis de lado e descobri em primeiro lugar o imaging software e em 1991 foi o beta tester for Fractal Design onde eu comecei a pintar digital com o Painter 1.0.

Minha primeira exposição foi em Paris em 1994 e eu nunca deixei de usar o computador. Até onde vai minha experiência, começar como pioneiro é um trabalho muito árduo. Também fazer as pessoas entenderem que o computador é uma ferramenta de meu trabalho diário. Mas eu acredito que nós só estamos no começo da grande aventura da arte virtual.

A criação da quarta dimensão está como todas as técnicas novas, muito difícil para ser aceita, mas eu estou confiante afinal um público jovem confrontando-se com um mundo computadorizado na vida diária, estará mais aberto em pouco tempo à aceitação de tais técnicas novas. Para encurtar a história, e porque você faz o mestrado em gravura digital, eu fiz a primeira separação de cor digital em Paris em 1988 com um sistema fechado Canadien em um Scitex imager velho. Levou 20 minutos para produzir os quatro filmes!. McLANE (2003)

Procurei a seguir Eduardo Besen, proprietário e marchand, o qual administra a Casa da Gravura Brasileira. O mesmo apresentou um quadro entre a relação gráfica da apresentação da gravura tradicional e da infografia, quanto ao resultado técnico.

Segundo Besen, a infografia impede que o gravador utilize recursos como o uso do próprio branco do papel, isso influencia a leitura da imagem. O resultado final de uma infografia difere então, muito da tradicional que utiliza a própria superfície do papel como geradora de luz. Naturalmente existe uma diferença no resultado final apresentado.

Realmente, já havia percebido isso, quando imprimir algumas provas, pois dependendo da máquina de impressão a cor muda muito, existe uma variação de degradê quando você espera um resultado que seria necessariamente chapado.

Fui então pedir uma opinião sobre o tema para Evandro Carlos Jardim, pintor e gravador que contribuiu com diversas observações em relação à infogravura.

Para Evandro, a gravura possibilita a utilização de ferramentas no trabalho de entalhe e criação de sulcos e retículas sobre a superfície da matriz como no caso da xilogravura e da gravura em metal.

A gravura digital ou infografia poderia ser considerada uma técnica de gravura, somente quanto à questão da possibilidade da multiplicidade de imagem,



como ocorre no caso da serigrafia e da litogravura por serem processos planigráficos, onde a matriz não sofre qualquer alteração em relação à sua superfície.

Como a goiva é uma ferramenta para a xilogravura; computador também passa a ser um instrumento de trabalho.

Mas é necessário haver uma forma de linguagem para que assim possa existir um diálogo entre o artista e o material utilizado.

Como cita Antonio Costella:

As xilogravuras são feitas pela impressão (sobre papel ou algum outro suporte) de uma matriz entalhada em madeira. Por sua aparente simplicidade, a xilogravura é a mais espontânea das técnicas gráficas. Da simplicidade, porém, ela permite nascer uma formidável riqueza em arte, dotadas de encantos sem fim. COSTELLA (2003, p. i.)

Também consultei uma grande amiga, Renata Gonçalves, artista plástica e gravadora, que também questionou se a infografia seria uma técnica de gravação, pois o artista não tem um contado direto com a matriz, interferindo com ferramentas, alterando sua superfície, criando a imagem através de sulcos ou relevos como no caso da xilogravura e da gravura em metal.

Para Renata, a infografia poderia ser considerada uma técnica de gravura somente quanto à questão do múltiplo, como ocorre no caso da serigrafia e da

litogravura por se tratar de processos que se valem de meios planos como a pedra litográfica e a tela da serigrafia.

Visitei a Galeria Ymagos para pedir alguma informação sobre artistas que produziam arte digital. Embora não houvesse nenhum artista no momento, pude observar as obras digitais que estavam expostas no espaço da galeria. Então registrei alguns dados para que pudesse começar a desenvolver meu trabalho prático.

Fui informado que Renina Katz, artista plástica e gravadora, desenvolveu vários trabalhos feitos com a linguagem da gravura digital.

Posteriormente, entrei em contato com ela e embora afirme que não possui conhecimento necessário para o manuseio do computador como ferramenta, ela utiliza a prática de técnicos em informática para auxiliá-la na criação de suas obras.

Renina explora a gravura digital imprimindo em vários suportes como o papel ou em telas devidamente preparadas.

Estipulei um prazo para a realização das infogravuras e comecei a me dedicar à parte do texto da dissertação.



Retornei ao Sesc-Pompéia com as gravuras para mostrá-las a Evandro Carlos Jardim e, mais uma vez, Evandro contribuiu com suas observações a respeito dos trabalhos que havia apresentado.

Segundo Evandro, quando estamos trabalhando alguma técnica, é natural que exploremos os recursos que ela proporciona e devemos tomar muito cuidado de não esquecer de trabalhar a própria linguagem.

Era exatamente o que estava acontecendo, acabava de produzir uma grande série, sendo que havia me afastado um pouco do meu trabalho original, ficando muito na questão do experimentalismo, no resultado de cada ferramenta e de cada programa.

Retomei os trabalhos que continham a linguagem que estava trabalhando nas minhas gravuras como xilogravura e gravura em metal.

A série de imagens onde procurei explorar a questão da ação e do seu resultado temporal decorrente entre a tensão de dois ou mais objetos e do espaço físico entre eles, como no caso das gravuras “A bola da vez”, “A carta de despedida” e “A correção de provas”.

Evandro havia me apontado como exemplo, justamente a versão digital de “A bola da vez”, colocando exatamente sua observação na questão do tempo e da ação entre os elementos da composição. (Figura 06)



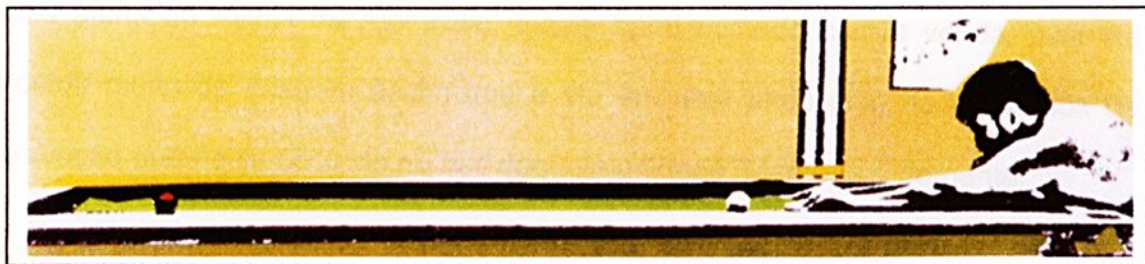


Figura 06 - Antonio Maués – *A bola da vez* - Infografia - 2003

Evandro havia sugerido que a imagem deveria ser colocada na capa da dissertação de mestrado. Nesse dia Paulo Barreto também sugeriu que na apresentação essa gravura deveria estar em tamanho original tipo um *banner* (tipo de poster feito para ser pendurado).

Já estava ficando atento para a questão da linguagem nos meus trabalhos, pois meu orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira também havia gostado bastante dessa gravura. Havia vendido a uma colega do Sesc-Pompéia uma cópia da “Correção de Provas” e havia participado do III Festival de Gravura de Évora, em Portugal, com a “Carta de Despedida”. (Figura 07)

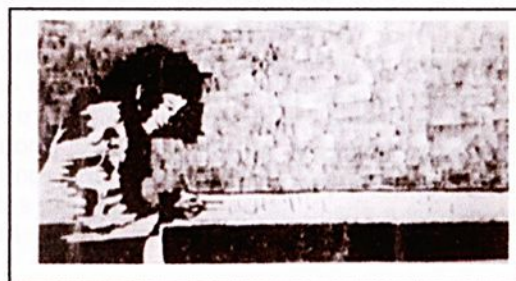


Figura 07 - Antonio Maués – *A carta de despedida* - xilogravura - 2003

Alguns dias antes de conversar com Evandro Carlos Jardim, havia vendido uma impressão da xilogravura e acrílica sobre tela intitulada a “Bola da Vez” para

uma aluna da ABRA de Alphaville. Fiquei bem animado com a venda, pois ela gostou muito da imagem assim que a viu em uma exposição de processos de gravação que havia ocorrido no *hall* daquela unidade. Marco Buti comenta:

A elaboração de uma gravura, assim como qualquer obra de arte, é acompanhada de uma intensa atividade mental. À manifestação no plano material corresponde uma rede de associações, influências memórias, anseios, conhecimentos, reflexões que, justamente ao realizar-se, atinge a máxima concentração e exigência: torna-se forma. É um processo digno cuja consequência mais digna é a própria obra. BUTI e LETYCIA (2002, p. 15.)

Estava realmente no caminho certo, procurei então selecionar algumas imagens nas quais havia explorado esse conteúdo.

Em meu trabalho sempre havia a preocupação de explorar uma forma própria de linguagem constante em minhas criações e essa pesquisa de mestrado havia me mostrado esse caminho. Liane Matos comenta:

Conforme Coli (1991) não podemos falar de arte sem nos referirmos ao objeto artístico, a "obra de arte", que possui um valor próprio na cultura que pertence, ou seja, o que é considerado arte em uma cultura pode não o ser em outra, mas o autor está se referindo à arte concreta, que pode ser tocada. A nossa cultura está em busca de novas referências artísticas, como coloca Kerckhove (1996), a arte virtual, digitalizada, pode ser manipulada pelo usuário, que pode dar vazão às suas fantasias, projetando extensões sensoriais com a utilização da tecnologia e diferentes interfaces, que possibilitam trabalhar com os nossos sentidos. Como acrescenta o autor, o mundo das interfaces privilegia a arte digital, porque constitui um ambiente acessível à pesquisa e representa uma metáfora tecnológica dos sentidos. Utilizando os nossos sentidos entramos em interação com o mundo e estas são as relações às quais os artistas prestam mais atenção desde o surgimento da arte. MATOS (2000, p. 20.)

Voltei minha atenção para algumas gravuras selecionando-as e retomando o trabalho de adequação dessas imagens com essa nova visão do que havia sido apresentado.

Enviei em seguida os trabalhos "Fim de Expediente", "A carta de despedida" e "A correção de provas" para a II Bienal de Gravura de Santo André. Para minha felicidade e surpresa acabei recebendo uma menção honrosa para cada uma delas.

Procurei então seguir as opiniões dadas e providenciar as gravuras digitais em tamanho original para uma exposição no Instituto de Artes da Unesp sugerida pelo meu orientador.

Com as gravuras originais prontas, procurei logo apresentá-las aos meus colegas no Sesc-Pompéia, onde Evandro apontou as que, para ele, apresentavam um resultado satisfatório em termos de imagem.

As gravuras estavam espalhadas sobre a mesa, os colegas presentes demonstraram bastante interesse pelos trabalhos. Observei a reação das pessoas, algumas estavam bastante curiosas de como aqueles trabalhos haviam sido feitos, se eram gravuras feitas em serigrafia ou foram utilizadas outras técnicas.



As pessoas procuravam tocar o papel sentindo sua gramatura e perceberi que algumas delas se continham em passar os dedos sobre a imagem, observando meticulosamente o trabalho. Segundo POPPER (2004), "O fato de que a tecnologia fundada na ciência poderia ajudar a liberar os poderes criadores dos artistas assim como as faculdades de apreciação do público e provocar sua implicação interativa."

Essa experiência de apresentação já havia sido realizada anteriormente no estúdio do meu orientador, sendo observada a reação de um pequeno grupo de amigos, que agiram da mesma forma.

Já que não estou apresentando o trabalho na tela do computador procurei criar uma interatividade com o trabalho e o espectador através do manuseio da obra.

2. A INFLUÊNCIA DO LEGADO DA GRAVURA E PINTURA

Cito abaixo alguns artistas que admiro entre muitos que influenciaram minha formação e suas obras serviram como fonte de inspiração para realização de minha produção pessoal.

Deixo de citar alguns nomes, mas em uma outra oportunidade não deixarei de inclui-los. Os que cito estão relacionados diretamente com os trabalhos executados no momento.

2.1. DÜRER, REMBRANDT E GOYA

Albrecht Dürer (1471-1528)

A biografia de Albrecht Dürer (1471-1528) se desenvolve na transição de dois períodos artísticos muito importantes: o gótico, ainda presente no norte da Europa, e o já estabelecido renascimento, importado da Itália. Sua obra é a magistral fusão de ambos os estilos em um único, próprio e característico.

Filho de um ourives húngaro, Dürer começou sua formação nesse campo numa oficina familiar. Na beleza de seus trabalhos logo apareceu uma capacidade inata para o desenho e pintura, que ele viria a desenvolver em um ateliê de outro célebre pintor da época, Wohlgemuth.



Em sua 1ª viagem à Itália, em 1494, entrou em contato com as pinturas de grandes mestres venezianos Giorgione e Bellini, assim como com a obra de Mantegna, cujos recursos estilísticos aplicou em seus primeiros quadros para Frederico, o Sábio. Dürer não se limitou à pintura, incursionando também pela gravura. (Figura 08)

Como pintor, foi um dos primeiros a se preocupar em estabelecer as bases para novas teorias da arte, defrontando-se com a definição de beleza como expressão do espírito.



Figura 08 - Dürer - *The four witches* - calcogravura - 1497

Ao me deparar com a obra de Dürer, fiquei maravilhado com o resultado da linha produzida através de sua destreza no buril e o realismo de detalhes em suas

Ao me deparar com a obra de Dürer, fiquei maravilhado com o resultado da linha produzida através de sua destreza no buril e o realismo de detalhes em suas composições, o estudo de claro e escuro em suas obras. Uma de suas obras que mais influenciou os meus trabalhos da série de nus, foi à gravura sobre chapa de cobre intitulada "The four witches" de 1497.

Os corpos das mulheres são iluminados de maneira que Dürer sutilmente define suas formas através da luz e sombra demarcadas pelas linhas e tramas apresentando, de maneira clara, as saliências e protuberâncias dos corpos sem exagero de traços. Segundo Paul Westheim:

A linha não é só o contorno de algo corporal, não somente o meio de separar uma figura de outra. Tem sua existência própria, se impõe como é: como linha, como valor formal. E sua missão junto ao conjunto de uma superfície é de articular a unidade, convertendo-a como esta em uma unidade nova, mais elevada e mais expressiva; delimitar massas negras e massas brancas e ajudar o artista a construir com elas. WESTHEIM (1992, p.124.)

Isso me encantou e propiciou o início de uma série de trabalhos voltados ao estudo do corpo dentro da composição clássica. Realizei uma série de gravuras onde os elementos relacionavam-se na composição utilizando diagonais e formas inseridas dentro de triângulos, estabelecendo assim relações entre elas, procurando aproximá-la ao máximo de uma composição renascentista. (Figura 09)

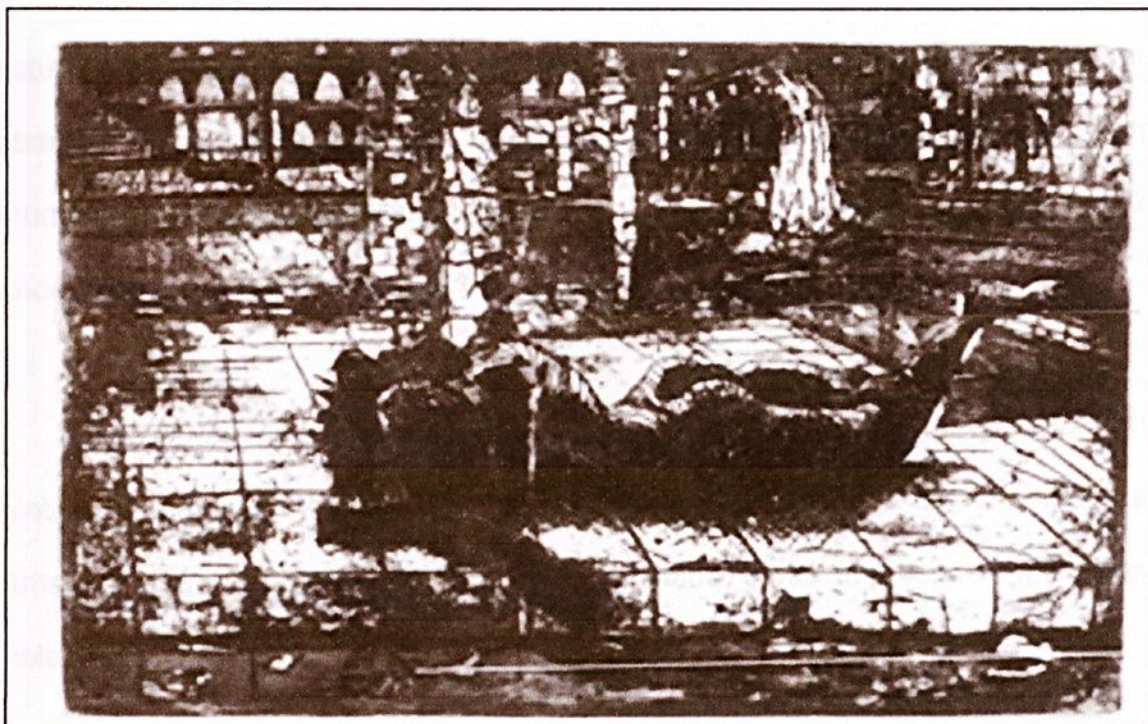


Figura 09 - Antonio Maués - *Afrodite em seu Templo* – calcogravura – 1997

Essa série foi composta de cinco imagens, sendo a última trabalhada ao longo de cinco anos, intitulada “*Afrodite em seu templo*”. Neste trabalho a admiração de outro artista influenciou bastante na execução dessa obra, Giovanni Battista Piranesi.

Rembrandt Harmenszoon Van Rijn (1606-1669)

Rembrandt Harmenszoon Van Rijn (1606-1669), foi um dos gênios mais universais e criativos do barroco.

Nasceu na cidade de Leiden, em uma família abastada. Depois de seus estudos em uma escola de latim, matriculou-se na universidade local, mas abandonou-a para ter aulas de pintura com o mestre Swanenburh. Finalmente mudou-se para Amsterdã, onde começou a trabalhar no ateliê de Pierre Lastman, onde familiarizou-se com a obra de Caravaggio.

Tornou-se independente e abriu um ateliê em sua cidade natal, junto com o pintor Jan Lievens. Finalmente, devido à escassez de trabalho, decidiu voltar para Amsterdã. Lá iniciou sua fase bem mais sucedida, como retratista da aristocracia holandesa e como pintor de altares. É dessa época o seu quadro "*Lição de anatomia do Dr. Nicolaius Tulp*".

Paralelamente dedicou-se à aquisição de obras de arte antiga, com as quais criou uma coleção valiosa.

A obra mais importante de seu período barroco foi o ciclo "*A Paixão*", para o príncipe Frederico de Orange. Em 1642 criou seu famoso "*A Ronda Noturna*", primeiro quadro de um conjunto de retratos. Nessa época Rembrandt dispunha de um importante ateliê, onde trabalhavam muitos colaboradores.

Com a morte da mulher, Saskia, suas finanças se deterioraram, e ele precisou vender a casa e sua coleção de arte, declarando-se falido. Viveu seus últimos anos na mais extrema pobreza, obcecado com seus auto-retratos.

A obra de Rembrandt caracterizou-se pelos claros-escuros extremos e os esfumados das cores, não no sentido naturalista de Caravaggio, mas na busca de um efeito teatral e sombrio. (Figura 10)

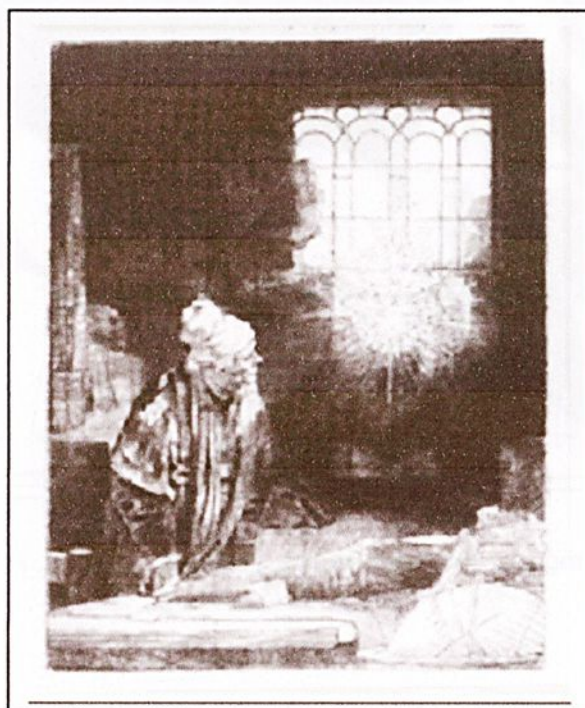


Figura 10 - Rembrandt - *Faust in His Study Watching a Magic Disc* - calcogravura – 1652

A cena principal ocorre sobre um fecho de luz, mas seus verdadeiros motivos devem ser buscados nas sombras. Segundo Lumsden:

Ele era típico do tempo dele e do país dele: ele não era nenhum recluso, nenhum santo, nenhum egoísta presumido, nenhum louco. Ele amou o trabalho dele em particular, mas ele amou a arte em geral e a colecionou em todas as formas, sempre que possível. Ele amou as coisas deste mundo e as pintou com gosto o qual nunca foi superado; mas ele também entendeu as coisas do espírito, e os expressou em chapas como "Christ Healing the Sick" de certa forma com poucos o conseguiram. LUMSDEN(1962, p. 208)

Os claros e escuros proporcionados pelas águas-fortes de Rembrandt inspiraram vários trabalhos. Principalmente a fase de retratos e representações de sonhos feito nas técnicas de ponta-seca e água-forte, como podemos observar na gravura abaixo. (Figura 11)



Figura 11 - Antonio Maués - *Dream master III* – calcogravura – 1998

Goya (1746 - 1828)

Francisco José de Goya e Lucientes (1746 -1828) iniciou sua aprendizagem artística na região de sua província natal, Saragoça. Nessa época, envolve-se em uma briga local e muda-se para Madrid, onde começa sua carreira candidatando-se para a Academia de Belas Artes. Em suas obras, deixava transparecer toda a fraqueza da corte. Rostos ambiciosos e vazios, expressões de futilidade e malícia são características de seus retratos da família real.

Um dos traços mais curiosos é o fato de os governantes ridicularizados não perceberem a ironia nas obras do pintor.

Uma doença misteriosa que o deixara surdo, além de sua apurada observação, parecem marcar a predominância de temas mórbidos e bizarros em suas pinturas. Bruxas, demônios e demais elementos das crenças populares espanholas eram incorporados às suas obras, talvez como reflexos de seu conturbado mundo interno.

Através da adoção da nova técnica água-tinta - que lhe permitia sombrear em tons de cinza e preto as linhas de gravação em água-forte, seguindo a tradição de Rembrandt - realiza várias gravuras célebres.

Entre elas a série de oitenta gravuras "Los Caprichos", em água-tinta e água-forte, uma ilustração de seu imaginário, numa atmosfera de pesadelo: seres híbridos, homens com rostos destorcidos em cenas tragicômicas e cenas macabras marcam o trabalho. Durante a Guerra da Espanha com a França, os monarcas espanhóis acabam se acovardando diante dos invasores e o povo é vítima de grande sofrimento.

Após a guerra, intensifica-se seu fascínio pelos temas de bruxaria e as figuras monstruosas e retorcidas, retirando-se da vida pública e recolhendo-se em sua casa de campo. São executadas novas séries de trabalhos em gravuras que são "Os Disparates" e a "Tauromaquia". (Figura 12)

As severas críticas apresentadas em seus trabalhos, algumas de certa forma sutis, outras apresentando a dura realidade da guerra e do tormento, comovem e ao mesmo tempo chocam.

O tema da realidade social que passei a abordar em meus trabalhos foi praticamente inspirado na obra desse grande mestre, cuja temática estava voltada aos meninos de rua. Segundo Lumsden:

Eu reservei a Goya um capítulo especial porque ele é, de certo modo, sem igual e se destaca fora da linha principal da evolução da gravura. Isto é em parte porque a produção pessoal era um tanto rara, e poucos são impelidos a expressar idéias semelhantes dentro de qualquer meio; e um em particular, o que ele escolheu como meio para expressar intensamente e apaixonadamente as denúncias que o faziam sentir podre e decadente, um meio que poucos acham simpaticamente - a água-tinta. LUMSDEN (1962, p.252)



Figura 12 - Goya - *Tauromaquia*, nº 2 – calcogravura – 1815

O processo de água-tinta inspirado nos trabalhos de Goya foi muito utilizado na mesma série citada anteriormente. Trabalhei em uma série de gravuras com água-tinta onde a temática abordava a questão do onírico, inspirada pelos trabalhos de Goya. Sonhos e pesadelos marcaram uma fase onde foram apresentadas gravuras e desenhos a nanquim e carvão. (Figura 13)

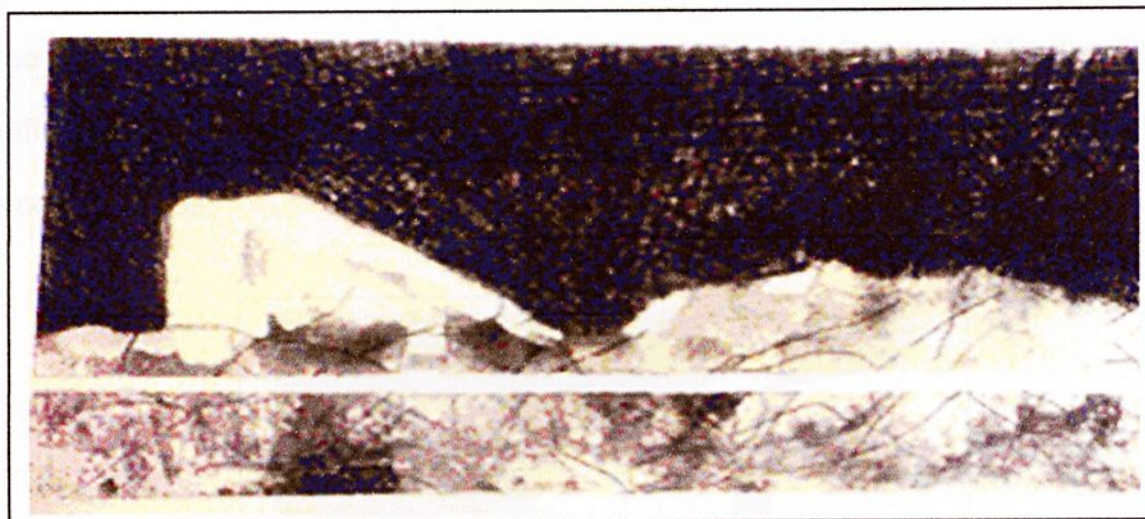


Figura 13 - Antonio Maués - *Sonhos III* – calcogravura –1998

2.2. EDWARD HOOPER E ALEX KATZ

EDWARD HOPPER (1882-1967)

Edward Hopper (1882-1967) enquadra-se nos parâmetros do novo realismo americano. Com cenas urbanas de personagens solitários, este pintor americano representou como poucos os difíceis anos da depressão norte-americana. (Figura 14)

Hooper iniciou sua formação como pintor em uma escola particular de Nova York, em 1899. Dois anos depois entrou na New York School of Art, onde teve

como professor Henry Rosseau. Entre 1906 e 1910, fez uma viagem de estudos cujo destino eram as principais capitais da arte européia. De volta a NY seu estilo já se consolidara definitivamente. Influenciado pela obra de Courbet e Manet, não é difícil indentificar o primeiro nos temas sociais e o segundo nas pinceladas soltas de cores difusas.



Figura 14 - Hooper - *Evening Wind* – calcogravura – 1921

A primeira exposição importante em que Hooper apresentou suas obras foi a vanguardista Armory Show (1920), onde ficou conhecendo o que havia de mais avançado na arte européia, fazendo contato com artistas como Marcel Duchamp e Francis Picabia.

Participou da mostra de "Paintings by Nineteen Living Americans", no MOMA em NY. Paralelamente, publicou vários trabalhos escritos, nos quais resumiu seu pensamento.

A primeira grande retrospectiva de Hooper aconteceu no Museu de Arte Moderna, em 1933. Em 1945, foi admitido como membro de honra do National Institute of Art. Sua designação para a American Academy of Arts and Letters só chegaria dez anos mais tarde.

As buscas de uma linguagem através do experimentalismo, a composição e a temática do cotidiano passaram a influenciar meus novos trabalhos. Segundo KRANSZFELDER (1994, p.19), "Hooper gostava de fazer experiências, procurando incansavelmente novas soluções e variações artísticas, e praticando todos as técnicas possíveis durante décadas."

A representação de cenas do cotidiano começaram a ser registradas na série de esboços rápidos resultando em gravuras em metal e linóleos, como podemos observar na figura abaixo. (Figura 15)



Figura 15 - Antonio Maués - *Menino de Rua* – Linóleo – 1997

ALEX KATZ

A série de xilogravuras e linóleos de Alex Katz (1927 - .) foram executados entre 1951-2001. As xilogravuras e impressões de linóleo foram técnicas que o artista abandonou durante um tempo e retornou a trabalhar com elas em meados aos anos oitenta.

Esses trabalhos e uma variedade dos experimentos estilísticos que Katz explorou ao longo de sua carreira apareceram na exposição "Alex Katz: As Xilogravuras Completas e Linóleos, 1951-2001" que ocorreu no Bellevue Arte Museu em 2002 nos Estados Unidos da América.

Como ocorre na pintura em seus trabalhos, Katz apresenta uma fusão de formas simplificadas ao pintar o abstrato mesclando com a imagem reconhecível de realismo. Ele procura capturar em suas obras a luz e a atmosfera de um momento específico como seu assunto, exemplificando em suas próprias palavras *"a sensação imediata que você vê antes de você focalizá-la"*.

Usando pontos de enfoque cinematográficos, praticamente de close em sua composições, e uma combinação de abstração e realismo, o trabalho de Katz engolfa o espectador em um espaço imaginário localizado entre realidade e o artificial. (Figura 16)

Foram incluídas na mostra quarenta e duas xilogravuras assim como trinta e seis impressões de linóleo criadas desde 1951.

Nas impressões dos anos cinqüenta, Katz explora a aspereza da madeira que cria uma textura expressiva na mais tradicional técnica de impressão, enquanto as impressões dos anos oitenta apresentam Katz tentando criar uma matriz mais simplificada apresentada junto à técnica de colagens. (Não consegui nenhuma das imagens das xilogravuras ou colagens, resolvi apresentar sua pintura porque aborda a mesma poética)

O uso da colagem pelo artista possibilita a criação de imagens livres de qualquer textura visual significativa, pois as imagens são reduzidas a algumas determinadas áreas de cor.



Figura 16 - Katz - *Quinta-Feira À Noite, nº 2* – Óleo sobre tela - 1974

Katz empregou em seu trabalho técnicas do Expressionismo alemão, caracterizado pelas extremidades angulares severas, e tons pretos e brancos que enfatizam o fato que as imagens estão cortadas de um bloco sólido. Criou um trabalho freqüentemente associado com anúncios comerciais e cartazes de propaganda. Segundo Blázquez:

Não é coincidência que a maioria dos seus retratos, gênero onde se inclui o melhor de sua produção, permaneça fiel à estética cool dos anos sessenta. Todos eles revelam uma atitude para com a arte e a vida que adquiriu nas suas origens a forma de separação, da elegância, da ironia e do comedimento como oposição à boêmia apaixonada e tendenciosa do expressionismo abstrato. BLÁZQUEZ (1995, s/n.)

Porém, as impressões de Katz tendem a fazer referências a campanhas publicitárias sensuais em lugar de um comentário social cortante.

Alex Katz tornou-se um dos artistas mais importantes para emergir na cena de arte americana desde 1950. Iniciou seu trabalho como um desenhista gráfico, passou os primeiros anos de sua vida confeccionando cartazes artificiosos, jaquetas de livro e capas de revista. Em sua produção artística possui uma ampla variedade de pinturas de retrato, xilogravuras e linóleos.

Alex Katz expôs seus trabalhos em diversos países principalmente nos Estados Unidos e Europa. Seus trabalhos estão incluídos nas coleções de muitos museus.

A forma de enquadramento que utilizou, influenciou na série de pinturas sobre MDF, realizadas em 2003.

Procuo representar o cotidiano nesta fase através da observação física da pessoa, também de seu comportamento, seu vestuário, sua profissão.

A nova temática que exploro envolve as pessoas em seu dia-a-dia e procuro através da pesquisa e da experimentação explorar também a questão do suporte na pintura. (Figura 17)

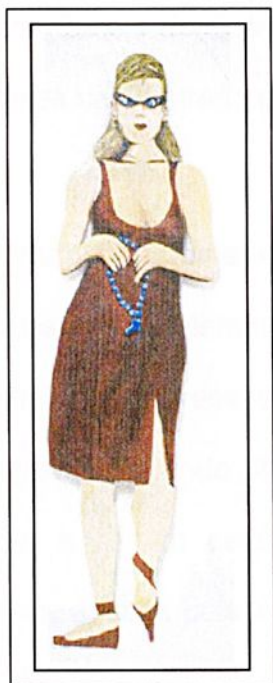


Figura 17 - Antonio Maués - *Nikita* – Acrílico sobre MDF - 2003

O trabalho acima foi feito sobre MDF recortado e pintado com tinta acrílica, podendo ser deslocado e colocado junto aos outros da série e possibilitando alterar a composição dos elementos entre si.

2. 3. EVANDRO CARLOS JARDIM E RENINA KATZ

EVANDRO CARLOS JARDIM

Evandro Carlos Jardim, para mim, e creio que muitos concordam comigo, é um dos maiores artistas plásticos brasileiros de nossa era, possuidor de um domínio técnico ímpar e de uma linguagem poética própria, tanto na gravura como

na pintura. Foi professor-doutor da Escola de Comunicações e Artes da USP até 1997, mas continua orientando teses de mestrado e doutorado até hoje.

Seu trabalho volta-se ao figurativo, é uma leitura do universo que o cerca. Na verdade é um levantamento visual dos elementos que vivenciou ou vivencia em seu dia-a-dia, e seus trabalhos são representados através de ciclos que se voltam sempre aos mesmos temas. Segundo MACAMBIRA (1998, p.107), "A história interessa particularmente a Jardim pelo que contém de memória: o passado, decodificável no presente, apenas pela interpretação e pela releitura da narrativa contida."

Os temas abordados por Evandro Carlos Jardim em seus trabalhos resultam da convivência e observação de cenas paulistanas. Alguns trabalhos apresentam o bairro de Santo Amaro, local onde reside e trabalha até hoje. O espaço temporal e físico é representado através de suas mudanças e aparições de personagens do cotidiano de São Paulo.

Na gravura em metal os elementos figurativos em suas composições são extraídos diretamente de seu contato com o exterior, sentido e interpretado por sua percepção pessoal.

A gravura em metal proporciona a Evandro Carlos Jardim uma série de possibilidades como um diário visual, cujas imagens se interagem e se multiplicam possibilitando gerar e explorar sempre novas formas de linguagem através do figurativo. (Figura 18)



Comenta JARDIM (2003): “Para o artista, a matriz da gravura é um depósito de memória, constantemente questionada em busca de uma verdade mutável na percepção gradual do tempo.”.¹

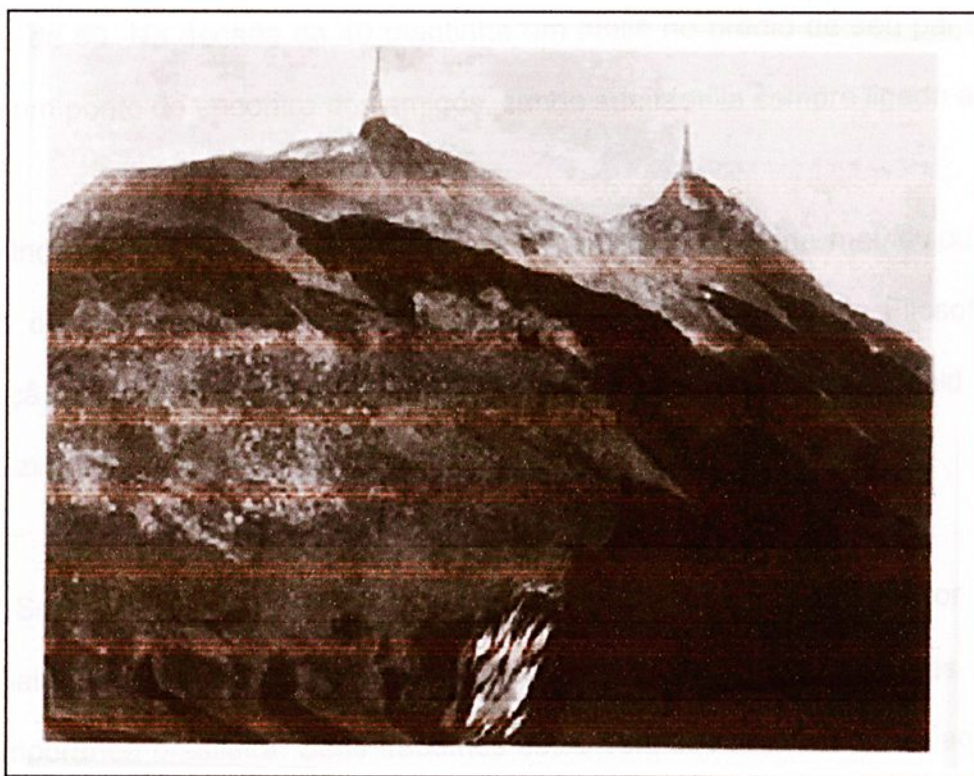


Figura 18 - Evandro Jardim - *Jaraguá, Sinais, Manchas e Sombras* – Calcogravura - 1970

Um grande ser humano, Evandro Carlos Jardim exerceu para mim uma grande influência em minha produção pessoal. Suas obras encantam, sensibilizam e me tocam profundamente, pois, como ele, sou apaixonado pela

¹ Comunicação pessoal do autor (10 de outubro de 2003).

cidade em que vivo. Procuro representar em meus trabalhos o dia-a-dia do povo paulista, tentando seguir os ensinamentos deste grande mestre.

RENINA KATZ

Renina Katz, natural do Rio de Janeiro, reside em São Paulo desde a década de 50. Na década de 40 mantinha um ateliê no prédio de seu pai que se tornou um ponto de encontro dos amigos, sendo sua família sempre ligada à arte.

Incentivada pela família a cursar a universidade, Renina matriculou-se na Escola de Belas-Artes do Rio, concluiu também a Faculdade de Filosofia. Na Fundação Getúlio Vargas, conheceu Alex Leskoschek e Carlos Oswald que a introduziram na prática da xilogravura e da gravura em metal.

Seu trabalho gráfico, na década de 50, possuía forte teor social principalmente as suas xilogravuras. Hoje está entre os principais nomes da arte contemporânea brasileira. Seus trabalhos estão voltados às técnicas de aquarela, xilogravura e litogravura.

Em 1949, Cândido Portinari foi o autor do texto de apresentação de sua primeira exposição, tornaram-se amigos e conversavam bastante sobre pintura e desenho. Nesse período, descobre as aquarelas e gravuras japonesas do século XVIII e XIX, envolvendo-se nessas duas técnicas. O resultado em suas obras é uma composição que chega ao abstracionismo puro.



Em seu trabalho procura buscar o movimento, a cor, a transparência, o gestual e o claro-escuro, esses estudos fazem parte de anotações na forma de esboço que registra em vários cadernos. Suas obras, influenciadas por seu contato com a arquitetura, possuem formas organizadas em equilíbrio de traços e cores. (Figura 19)

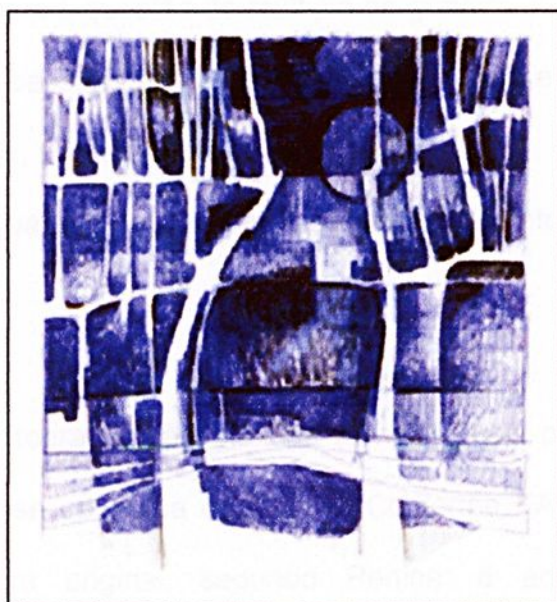


Figura 19 – Renina Katz - *Estudo* – esferográfica – s/d

Mudou-se para São Paulo em 1951, indo trabalhar com Poty Lazzarotto nas aulas de gravura do Masp por um período de 4 anos. Posteriormente, lecionou nos cursos de desenho da FAAP até os anos 60.

Foi presa durante a ditadura militar, sendo levada para interrogatório. Seu nome figurava entre os nove professores da Faculdade de Arquitetura da USP,

chamados ao primeiro inquérito policial militar na Universidade de São Paulo, sob a alegação de possuir um passado duvidoso e um presente incerto.

Naquela época realizava-se lecionando, e também como artista plástica, mas vendia poucos trabalhos, alguns para colecionadores e outros para museus.

Não se importa com a questão do múltiplo na gravura. Fica satisfeita com a possibilidade de várias pessoas possuírem um trabalho seu em suas casas. Em seu processo de criação, procura fazer anotações e esboços. Trabalhou também várias técnicas como guaches, aquarelas e serigrafias, e retomou à pintura em 1968, 1969 e 1970.

Para Renina, a litogravura é uma das técnicas mais pictóricas das artes gráficas, é a que mais se aproxima da pintura. Conforme KATZ, *apud* MORAIS (1997, p.147), "Gravura original, segundo Renina: é aquela que contém pensamento gráfico, domínio de linguagem e conhecimento da técnica"

Quando apresentou sua tese de mestrado na Universidade de São Paulo, revolucionou o meio acadêmico, pois sua tese era visual.

Naquela época, lecionava no curso de arquitetura na FAU-USP. Sendo artista plástica, seu trabalho estava relacionado à essa área. Seu doutorado foi consequência disso, e seu objeto de estudo foi a litogravura cujo tema era "cidade".



Na década de 70, produziu várias séries de litogravuras, entre elas, as séries “cárceres” e “o vermelho e o negro”, apresentados neste trabalho.

Atualmente Renina explora outras técnicas como a infografia, também conhecida como gravura digital. O processo de realização de suas obras através de estudos de esboços feitos com esferográfica a cor assim como as linhas e formas em seus trabalhos e a luz proveniente de suas imagens são inspiradores.



3. ANÁLISES DE AÇÃO X RESULTADOS NAS INFOGRAFIAS

Foram elaboradas cerca de 88 infografias durante o programa de pós-graduação, das quais algumas foram selecionadas e analisadas quanto ao processo de criação e o seu resultado.

Foram divididas em cinco grupos quanto à utilização de recursos na intervenção das imagens e também quanto ao resultado final obtido.

1- Ação digital baixa - Resultado baixo:

Ação digital baixa: Podemos compreender esse grupo pela quantidade de programas, no caso somente o *Photoshop*, e de suas ferramentas utilizadas na interferência da imagem, o uso mínimo de recursos técnicos utilizados para executar o trabalho, ou seja, uso de poucas ferramentas de programa. Nesse caso, a imagem foi somente digitalizada pelo scanner e utilizada as ferramentas de “Brilho/Contraste” e “Borracha”.

Resultado baixo: Podemos compreender essa categoria pela quantidade de alterações modificadas na imagem original com a utilização das ferramentas de programa e recursos técnicos como o *scanner* e o *mouse*. Neste caso, o resultado baixo significa que não ocorreu quase nenhuma alteração na imagem ou somente ocorreu um mínimo de mudanças em relação ao estado original.

2- Ação digital baixa - Resultado alto:

Ação digital baixa: Podemos compreender esse grupo pela quantidade de programas utilizados e de suas ferramentas. No caso dos programas, foram explorados o *Photoshop* e o *Paint*. O mínimo de ferramentas foram usadas para executar o trabalho. As mais utilizadas foram às básicas, sem interferir demais na imagem. Não foram explorados outros recursos além do scanner e da *Wizard Pen* (caneta ótica) e *Tablet* (mesa de desenho) que

substituíram o *mouse*. As ferramentas de programas utilizadas foram de “Brilho/Contraste”, “Borracha”, “Paleta de Cor”, “Curvas”, “Laço poligonal”, “Retângulo”, “Recortar” e “Colar”.

Resultado alto: Em relação ao grupo ação digital baixa – resultado baixo, as mudanças que ocorreram foram mínimas, houve pouca interferência com a utilização de recursos mínimos de ferramentas de programa. O resultado ainda possui muita semelhança com o modelo original.

O resultado deste grupo está relacionado com a quantidade de ação digital empregada nas modificações ocorridas na imagem original. Neste caso, o resultado alto significa que ocorreram algumas alterações significativas na imagem.

3- Ação digital alta - Resultado baixo:

Ação digital alta: Podemos compreender esse grupo pela quantidade de ferramentas e de programas utilizados na interferência da imagem. No caso, foram usados o *Olympus Camedia Master*, *Photoshop*, *CorelDraw* e o *Paint*. Foram também utilizados outros recursos como o *scanner*, a fotografia digital, a *Wizard pen* e o *Tablet*. Foram utilizadas as ferramentas de “Brilho/Contraste”, “Borracha”, “Seletor de Cor”, “Curva”, “Laço poligonal”, “Retângulo”, “Recortar” e “Colar”.

Resultado baixo: Podemos compreender essa categoria pela quantidade de alterações modificadas na imagem original com a utilização das ferramentas de programa e recursos técnicos. Neste caso, o resultado baixo significa que, embora se tenha utilizado vários recursos técnicos e novos programas, não ocorreu nenhum resultado significativo. Isso se deu, pelo fato de que, a maior parte das imagens deste grupo estavam em um processo de experimentação em relação ao manuseio de novos recursos e ferramentas.

4- Ação digital alta: Podemos compreender esse grupo pela quantidade de ferramentas e de programas utilizados na interferência da imagem. Foram usados o *Photoshop*, *CorelDraw* e o *Paint*. Também utilizados outros recursos como o *scanner*, a fotografia digital, a *Wizard pen* e o *Tablet*. As

ferramentas utilizadas foram as de “Brilho/Contraste”, “Borracha”, “Seletor de Cor”, “Curva”, “Laço poligonal”, “Retângulo”, “Recortar” e “Colar”.

Resultado alto: Em relação ao grupo ação digital alta – resultado baixo, as mudanças que ocorreram foram bastante significativas. Isso se deu em razão da experiência adquirida com o manuseio das ferramentas e outros recursos utilizados com os grupos anteriores. O resultado deste grupo está relacionado com a quantidade de ação digital empregada nas modificações ocorridas na imagem original. Neste caso, o resultado alto significa que ocorreram alterações significativas na imagem, gerando novos trabalhos esteticamente interessantes.

5- Quintessência: Foram utilizadas várias ferramentas para executar o trabalho do *Photoshop*, *CorelDraw* e do *Paint*. Também foram explorados outros recursos como *scanner*, a fotografia digital, a *Wizard pen* e o *Tablet*. Dos programas mencionados foram utilizadas as ferramentas de “Imagem e Filtro”, “*Bitmaps* e Efeitos”, “Camadas”, “Texto”, “Filtro”, “Lata de Tinta”, “Lápis”, “Rotação”, “Tamanho da Imagem”, “Brilho/Contraste”, “Borracha”, “Seletor de Cor”, “Curva”, “Laço poligonal”, “Retângulo”, “Recortar” e “Colar”. Houve um aprimoramento visual na imagem. A qualidade final da obra apresentou um resultado satisfatório.

Todas as ferramentas citadas nas categorias acima, terão suas funções posteriormente explicadas durante a análise dos trabalhos.

As gravuras estão relacionadas abaixo no que se refere à quantidade produzida no período de elaboração da dissertação.

- Ação digital baixa - Resultado baixo: 23 infografias

1. Estudo de Teresinha Malaquias 1
2. Estudo de Carla Barbisan 1
3. Estudo de Carla Barbisan 2
4. Estudo de Carla Barbisan 3
5. Estudo de Carla Barbisan 4
6. Estudo de Carla Barbisan 5

7. Estudo de Carla Barbisan 6
8. Estudo de Carla Barbisan 7
9. Estudo de Carla Barbisan 8
10. Chimbica 1
11. Chimbica 2
12. S/Título 1
13. S/Título 2
14. O gato
15. Autoretrato 1
16. Autoretrato 2
17. Autoretrato 3
18. Autoretrato 4
19. Autoretrato 5
20. Nascimento 2
21. S/Título 3
22. Em nome do pai - fragmento
23. Em nome do pai – digitalizada

- Ação digital baixa - Resultado alto: 34 infografias

24. A caixa de biscoitos
25. O chiclete
26. Ploft
27. Cerol
28. Estudo de Teresinha Malaquias 1
29. Estudo de Teresinha Malaquias 2
30. Estudo de Teresinha Malaquias 3
31. Estudo de Teresinha Malaquias 4
32. Estudo de Teresinha Malaquias 5
33. Modelo de Frente
34. Modelo de Costas
35. Estudo de modelo em fundo vermelho

36. Estudo de modelo em fundo verde
37. Estudo de modelo em fundo azul
38. Estudo de modelo em fundo verde e sépia
39. Estudo de modelo em fundo misto
40. Estudo de Carla Barbisan com fundo decorativo
41. Estudo de Carla Barbisan com fundo verde escuro
42. Estudo de Carla Barbisan com fundo verde claro
43. Estudo de Carla Barbisan com fundo azul escuro
44. Estudo de Carla Barbisan com fundo azul claro
45. Estudo de Carla Barbisan 9
46. Nu masculino em pé
47. Nu masculino sentado
48. Recorte de nu masculino sentado
49. Nu masculino deitado
50. Menino de Rua
51. Menino de Rua 2
52. Espirro parte 1
53. Espirro parte 2
54. Penta
55. Copan 1
56. Copan 2
57. Copan 3

- Ação digital alta - Resultado baixo: 11 infografias

58. A menina de Botucatu 1
59. A menina de Botucatu 2
60. Meninas 1 (Nadine e Ayrina)
61. Meninas 2 (Nadine e Ayrina)
62. Veridiana
63. Liana
64. Abstrato 1

65. Abstrato 2

66. A manifestação 1

67. A manifestação 2

68. A manifestação 3

- Ação digital alta - Resultado alto: 09 infografias

69. A bola da vez

70. Estudo de modelo 1

71. O gato 2

72. Chimbica 3

73. Chimbica 4

74. S/ Título 1

75. S/ Título 2

76. S/ Título 3

77. S/ Título 4

- Quinta-Essência: 11 infografias

78. Em nome do Pai 1

79. Em nome do Pai 2

80. Em nome do Pai 3

81. Essência 1

82. Essência 2

83. Essência 3

84. Essência 4

85. Essência 5

86. Festa Junina

87. Copan

88. Viaduto do Chá

3.1. AÇÃO DIGITAL BAIXA - RESULTADO BAIXO

Ação digital baixa: corresponde ao grau de intervenção ocorrido na imagem através da utilização de poucas ferramentas de programas ou outros recursos digitais.

Resultado baixo: corresponde ao nível do resultado final da imagem, no caso insatisfatório.

3.1.1. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de alguns esboços feitos em um caderno de anotações. Nesse caso, as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa, utilizando equipamentos convencionais: computador com o teclado e o *mouse*. As imagens foram alteradas usando o programa *Photoshop* 6.0.

3.1.2. Análise da Imagem

As imagens foram analisadas de acordo com a sua elaboração dentro do conhecimento intrínseco dos princípios de forma e desenho da sintaxe da linguagem visual.

3.1.3. Quantificação:

Foram produzidas quatorze gravuras digitais nessa série a partir de desenhos de modelo vivo, imagens sobre desenhos de observação e imagens a partir da digitalização de gravuras em metal.

3.1.4. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos somente as ferramentas de “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, apagando algumas pautas que marcavam o desenho. Foram recortadas as imagens e coladas uma ao lado da outra, a ferramenta “tamanho da imagem” foi utilizada procurando manter as mesmas proporções dos desenhos. Foram utilizadas as ferramentas “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, “Rotação” para deixar a imagem no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento desta no campo.

3.1.5. Comentário

O resultado foi de uma imagem mais limpa. Não houve maiores intervenções na imagem original.

3.1.6. Seleção da Infografia

Apresentação da gravura digital.



ESTUDOS DE TERESINHA MALAQUIAS

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de alguns esboços feitos em um caderno de anotações. Nesse caso, as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa, utilizando equipamentos convencionais: computador com o teclado e o *mouse*, as imagens foram alteradas usando o programa *Photoshop* 6.0.

B. Análise da Imagem:

O desenho original foi feito à esferográfica azul sobre papel listrado, traçado a mão, apresenta uma forma fechada, orgânica, curva, as extremidades da linha possuem um aspecto insignificante não se destacando nas pontas, afilado, seu entrelaçamento e sobreposição apresentam um volume ilusório em sua forma no torso. Segundo Wucios Wong:

Três aspectos separados podem ser considerados em uma linha: **O formato geral:** Este se refere a sua aparência geral, a qual é descrita como reta, curva, quebrada, irregular ou desenhada a mão. **O corpo:** Como uma linha tem largura, seu corpo esta contido em duas bordas...mas alguma vezes podem fazer com que o corpo da linha pareça afilado, nodoso, ondulado e irregular. **As extremidades:** Estas podem ser insignificantes quando a linha é muito fina. Mas se a linha for larga, os formatos de suas extremidades podem se tornar evidentes. WONG (2001, p.45)

A composição figurativa, embora represente uma imagem humana em repouso, está inserida dentro de um triângulo imaginário cujas linhas diagonais produzem a sensação de dinamismo no desenho. (Figura 20)

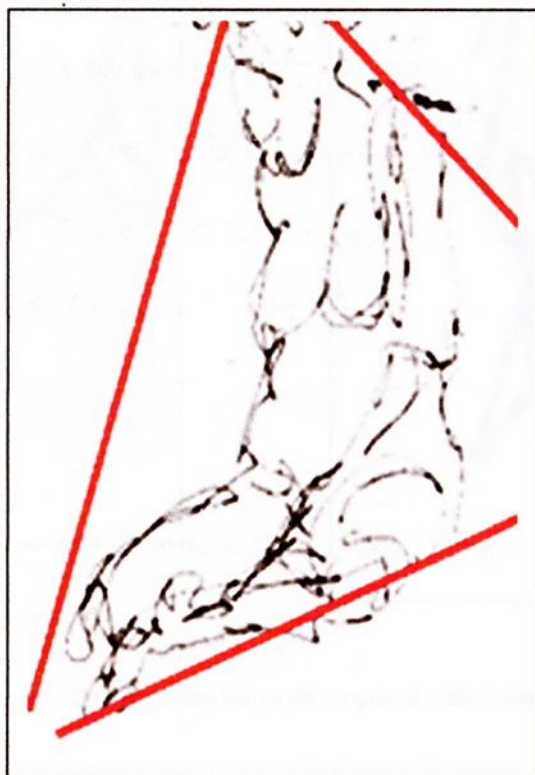


Figura 20 - Estudos de diagonais na figura.

Como comenta João Gomes Filho:

Pode-se considerar como dinâmica uma composição visual em que predominem as sensações de movimento e ritmos, dentro dos conceitos já definidos, no objeto como um todo, ou em partes do objeto. A sensação de movimento dinâmico reflete sobretudo, de maneira muito intensa, mobilidade e ação. FILHO (2001, p. 68)

Quando o desenho foi digitalizado ele apresentou uma linha quebrada, podemos perceber a linha poligonal em seu corpo provocada pelas falhas na linha construída pelos *pixels* como podemos observar na imagem seguinte. (Figura 21)

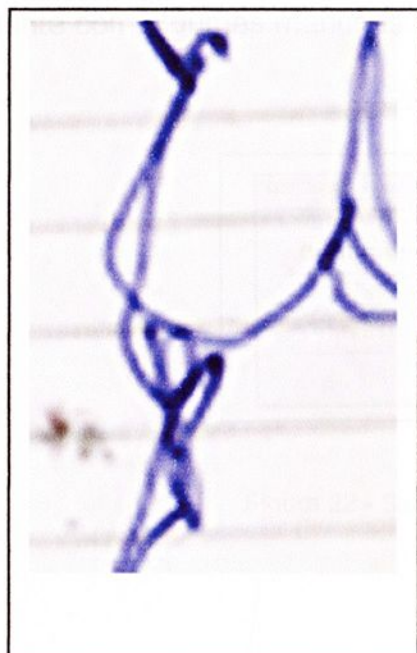


Figura 21 - Diferença das linhas do programa e do desenho original.

Poderia preencher a imagem completando os *pixels* que faltavam na tela do computador, mas optei por deixar o resultado como havia sido digitalizado.

Segundo Elaine Weinmann e Peter Lourekas:

No Photoshop, a imagem na tela é um bitmap, que é um arranjo geométrico (mapeamento) de uma camada de pontos de diferentes tons ou cores dispostos em uma grade retangular. Cada ponto, chamado de pixel, representa uma cor ou sombreamento. Ao ampliar uma área de uma imagem, é possível editar os pixels individualmente. WEINMANN e LOUREKAS (2001, p. 25)

Através da ferramenta de Brilho/Contraste o fundo foi clareado com o Brilho (+38) diminuindo a intensidade das linhas pautadas facilitando apagá-las juntamente com algumas manchas que se encontravam no papel. (Figura 22)

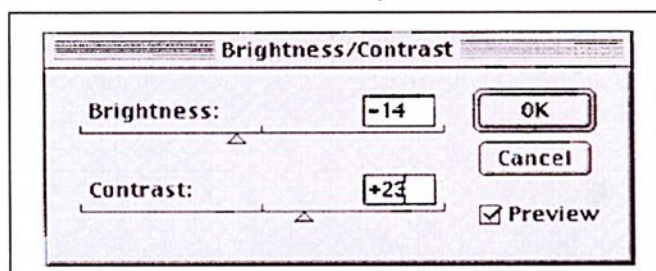


Figura 22 - Simulação da ferramenta "Brilho/Contraste".

Essa ferramenta foi utilizada resultando na mudança na imagem apresentada abaixo. (Figura 23)



Figura 23 - Linhas e manchas do desenho original excluídas no computador.

Em seguida as linhas do desenho foram intensificados pela ferramenta contrastes (+55) (Figura 24) e algumas eliminadas pela ferramenta borracha. (Figura 25) Neste ícone "Borracha" podem ser encontradas outras ferramentas de correção. (Figura 26)



Figura 24 - No desenho a esquerda as linhas e fundo foram intensificados com ferramentas de brilho e contraste resultando no desenho à direita em linha mais marcantes e fundos mais limpos.

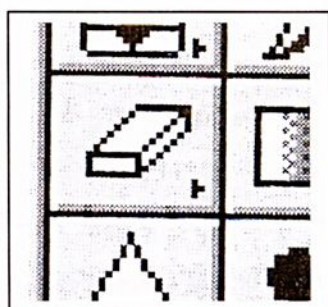


Figura 25 - O ícone "Borracha" localizado na caixa de ferramentas.

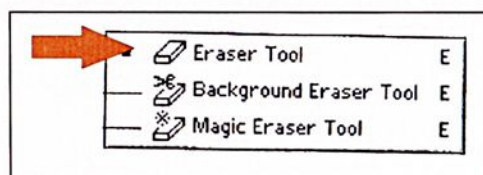


Figura 26 - No ícone "Borracha" podem ser encontradas outras ferramentas de correção.

A estrutura do desenho é informal, o volume é representado através de plano contornado e sua forma figurativa (Figura 27). Segundo Wucius Wong:

Uma estrutura informal normalmente não dispõe de linhas estruturais. A organização em geral é livre e indefinida... Planos contornados em espaço ilusório são normalmente representados como planos opacos: não podemos ver o que está por detrás deles... Uma forma figurativa pode ser representada com realismo fotográfico ou com algum grau de abstração. WONG (p. 59, 129, 146)

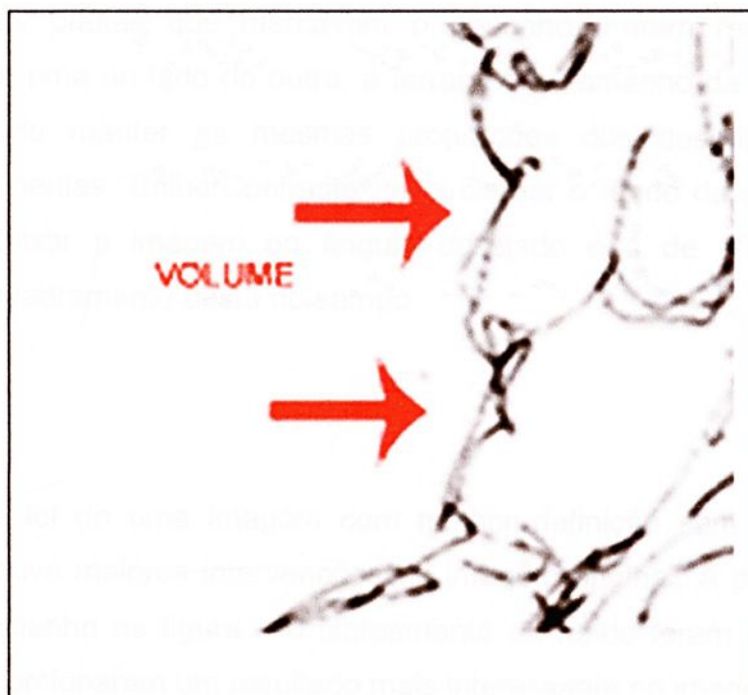


Figura 27 - As linhas apresentam através de sua leveza o volume na composição.

A possibilidade de aumento de tamanho na figura e o clareamento do fundo foram os recursos utilizados que proporcionaram um resultado mais interessante na imagem.

C. Quantificação:

Foram produzidas nove gravuras digitais, sendo uma série de nove imagens a partir de desenhos de modelo vivo, duas imagens sobre desenhos de observação e uma série de três imagens a partir da digitalização de gravuras em metal.

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos somente as ferramentas de “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, apagando algumas pautas que marcavam o desenho. Foram recortadas as imagens e coladas uma ao lado da outra, a ferramenta “tamanho da imagem” foi utilizada procurando manter as mesmas proporções dos desenhos. Foram utilizadas as ferramentas “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, “Rotação” para deixar a imagem no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento desta no campo.

E. Comentário:

O resultado foi de uma imagem com melhor definição sem borrões ou manchas. Não houve maiores intervenções na imagem original. A possibilidade de aumento de tamanho na figura e o clareamento do fundo foram os recursos utilizados que proporcionaram um resultado mais interessante na imagem.

F. Seleção da Infografia

Apresentação da gravura digital. (Figura 28)





Figura 28 – Estudos de Terezinha Malaquias – Infografia - 2003

3.2. AÇÃO DIGITAL BAIXA - RESULTADO ALTO

Ação digital baixa: corresponde ao grau de intervenção ocorrido na imagem através da utilização de poucas ferramentas de programas ou outros recursos digitais.

Resultado alto: corresponde ao nível do resultado final da imagem, no caso satisfatório.

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de alguns esboços feitos em um caderno de anotações. Nesse caso as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa e alteradas com a utilização do *Tablet* e da *Wizard Pen*, também foram usados os programas *Photoshop 6.0* e o *Paint* e ferramentas para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem

As imagens foram analisadas de acordo com a sua elaboração dentro do conhecimento intrínseco dos princípios de forma e desenho da sintaxe da linguagem visual.

C. Quantificação:

Foram criadas vinte e nove gravuras digitais com temas variados de observação do cotidiano sendo uma série de duas imagens de desenhos de modelos nus, uma série de vinte e uma imagens e cinco imagens a partir da digitalização de xilogravuras.

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas de “Lata de Tinta” para preenchimento de algumas zonas, “Lápis” para acrescentar algumas linhas, “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, a de “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado, e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

O resultado foi de uma imagem mais elaborada procurando explorar as diferenças e recursos dos equipamentos utilizados como *scanner* e vários programas entre ele o *Corew Draw 10* e *Photoshop 6.0*.

As digitalizações das imagens foram feitas a partir de trabalhos realizados, utilizando as técnicas de nanquim, aquarela e lápis dermatográfico e gerando um resultado final mais significativo.

Outros trabalhos foram digitalizados de xilogravuras de uma produção mais recente do artista.

F. Infografia

Apresentação da gravura digital.

NU MASCULINO DE PÉ

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de alguns esboços feitos em um caderno de anotações. Neste caso, as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa e alteradas com a utilização do *Tablet* e da *Wizard Pen*, também foram usados os programas *Photoshop 6.0* e o *Paint* para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem:

O desenho original foi feito à aquarela sobre papel, a pincel, apresenta uma forma aberta, com manchas acidentais, unidas, superpostas, apresenta um volume ilusório em sua forma no torso resultante do contraste da cor, luz e tom. Segundo FILHO (2003, p. 64), "O contraste de luz e tom baseia-se nas sucessivas oposições de claro-escuro. O efeito da luz reproduzindo-se sobre os objetos, cria a noção de volume – com a presença ou ausência da cor."

A imagem figurativa representa um nu lateral masculino em pé, estático. O eixo vertical imaginário em que se encontra nos transmite um certo movimento visual na composição devido à tensão espacial (Figura 29).

Comenta DONDIS (2000, p. 36), "O processo de estabelecer o eixo vertical e a base horizontal, atraí o olho com muito maior intensidade para ambos os campos visuais, dando-lhes automaticamente uma maior importância em termos compositivos."



Figura 29 - Composição com eixo vertical.

A imagem está centralizada na folha explorando o equilíbrio simétrico em relação ao campo.

Através da ferramenta de Brilho/Contraste o fundo foi clareado com o Brilho (+36) e Contraste (+56) diminuindo as marcas de sulcos que se encontravam no papel. (Figura 30)

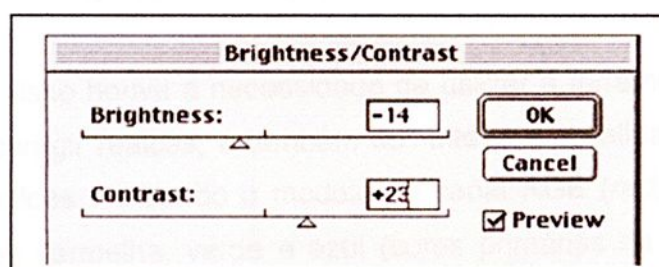


Figura 30 - Simulação da ferramenta "Brilho/Contraste".

Houve uma acentuação da tonalidade da cor na imagem (Figura 31), através da ferramenta "Paleta de cores" (Figura 32), resultando em uma mudança no padrão RGB, conforme podemos observar abaixo.



Figura 31 - Imagens alteradas com utilização de ferramentas apresentam uma acentuação na cor.

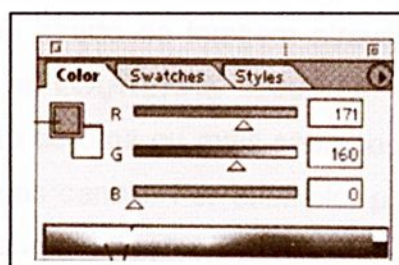


Figura 32 - Simulação da ferramenta "Paleta de Cor".

Por causa disso houve a necessidade de utilizar a ferramenta "Curva" cuja função além de corrigir realces, é também de alterar a tonalidade das sombras, tons médios e realces, utilizando o modelo de canal RGB (*red, green and blue*) referente às cores vermelha, verde e azul (cores primárias da cor luz) que são usadas para exibir uma imagem colorida no monitor. (Figura 33)

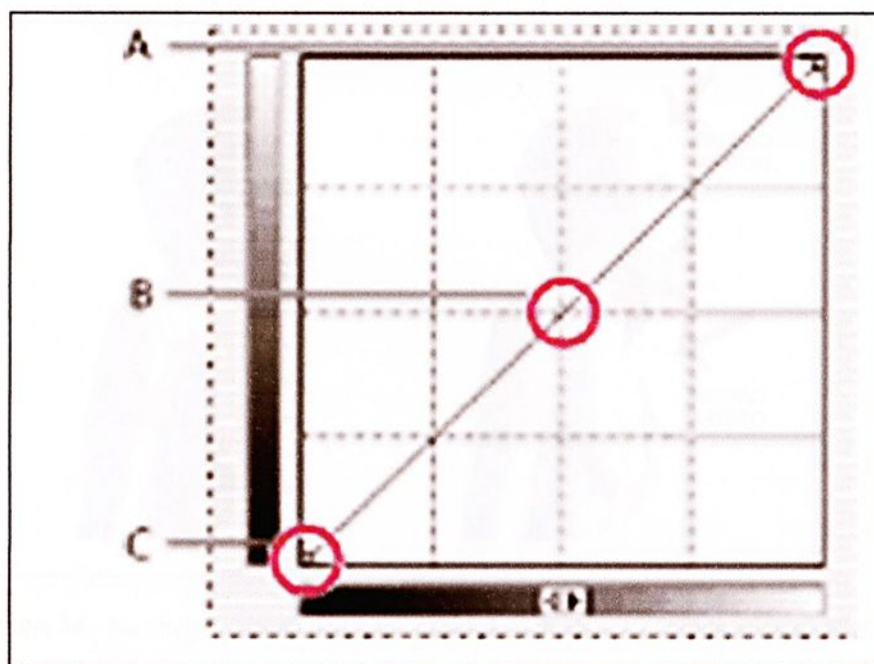


Figura 33 - Ferramenta "Curvas". Pontos ao longo de uma curva: A. Realces B. Tons Médios C. Sombras

Com isso obtive uma tonalidade mais suave em relação às cores, permitindo acentuar o padrão aberto da imagem através da pouca variação de tom. Segundo WEINMANN e LOUREKAS (2001, p. 26), "Toda imagem do Photoshop é uma composição de uma ou mais sobreposições semitransparentes e de luzes coloridas, chamadas canais. Por exemplo, uma imagem de cores do modo RGB é composta por canais vermelho, verde e azul."

As manchas produzidas pela aquarela ficaram mais destacadas e as cores mais realçadas devido à variação tonal. (Figura 34). Como comenta João Gomes Filho:

Entre a luz e a escuridão, há uma grade variação de tons. Numa representação monocromática, pode-se utilizar uma escala de cinzas que vai do branco ao preto, obtida pelo uso de retículas e padrões. Um mesmo tom muda seu valor conforme outro que se lhe associe, dentro de certas relações contextuais. FILHO (2003, p. 64.)



Figura 34 - Na imagem acima podemos observar a mudança ocorrida após a utilização das ferramentas.

Utilizando a ferramenta "Laço Poligonal" (Figura 35) ferramenta que permite demarcar e recortar uma figura pelo contorno. Contornei o desenho e utilizei o comando "Copiar". Em seguida, selecionei na barra de ferramentas "Arquivo" e "Novo" (comando que permite criar uma janela de trabalho) abrindo uma nova janela de trabalho já com o campo do tamanho da minha imagem.

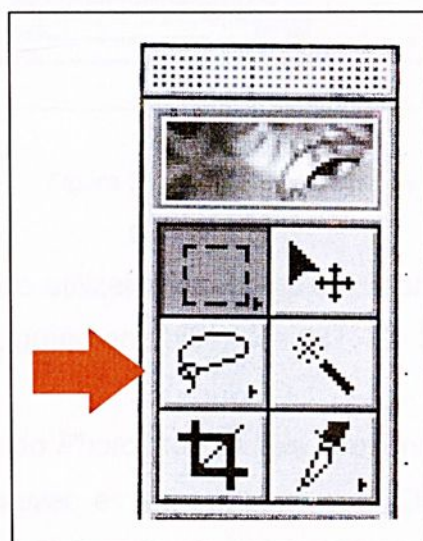


Figura 35 - Simulação da caixa de ferramentas com o ícone "Laço Poligonal".

Selecionei então a ferramenta "Retângulo", essa ferramenta permite cobrir toda a área interna da janela como um fundo e selecionar uma cor em sua superfície. (Figura 36)

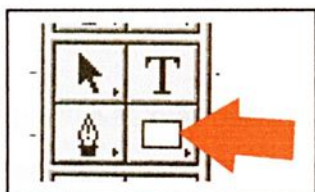


Figura 36 - Simulação da caixa de ferramenta assinalado o ícone "Retângulo".

Foi exatamente o que fiz em seguida, selecionando uma cor de fundo na barra de ferramentas "Seletor de Cor". (Figura 37)

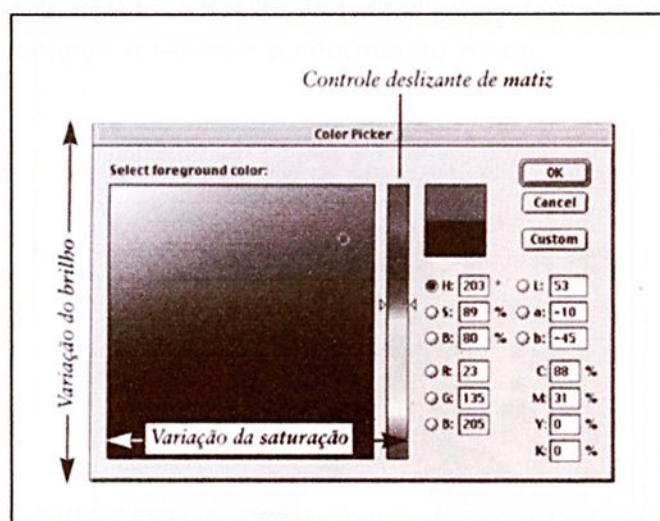


Figura 37 - Ferramenta "Seletor de Cor".

Em relação ao fundo utilizei a cor complementar ao amarelo, o violeta, na tabela de cores RGB (red, green and blue), $R=247$, $G=230$ e $B=250$.

O modelo de cores do *Photoshop* baseia seus modos de cores em padrões estabelecidos para descrever e reproduzir cores. Os Modelos mais comuns

incluem HSB (matiz, saturação, brilho), RGB (vermelho, verde, azul), CMYK (ciano, magenta, amarelo, preto) e CIE L*a*b*.

No caso do modelo RGB, a explicação sobre o assunto será dada mais à frente em uma análise de trabalho mais detalhada.

Com os comandos “Copiar” e “Colar” selecionei novamente a imagem do modelo e colei sobre o fundo escolhido.

Nessa composição procurei destacar a figura em primeiro plano como podemos observar na imagem abaixo que teve o fundo um pouco mais acentuado para esta exemplificação (Figura 38). Segundo FILHO (2003, p. 65), “A cor é a parte mais emotiva do processo visual. Possui uma grande força e pode ser empregada para expressar e reforçar a informação visual.”

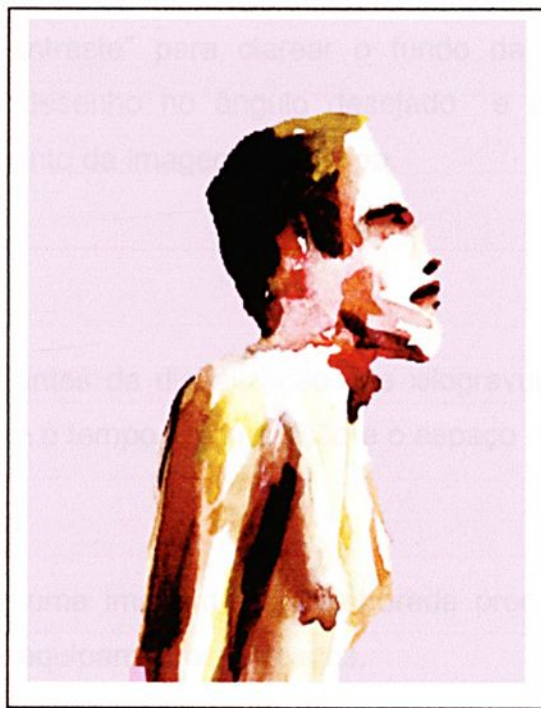


Figura 38 - Imagem após alteração de fundo.

A complementação de cores resultou em uma harmonia visual satisfatória na composição, a utilização do *Photoshop* permitiu a escolha e mudança tonal do fundo com certa rapidez.

C. Quantificação:

Foram criadas nessa série vinte e duas gravuras digitais com temas voltados à observação de modelo nu masculino e feminino, feitos em diversas técnicas como aquarela, lápis dermatográfico e nanquim.

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas de “Lata de Tinta” para preenchimento de algumas zonas, “Lápis” para acrescentar algumas linhas, “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, a de “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os trabalhos resultantes da digitalização das xilogravuras fazem parte de um estudo de relação entre o tempo de uma ação e o espaço de tensão entre dois objetos.

O resultado foi de uma imagem mais elaborada procurando explorar as diferenças e recursos dos equipamentos utilizados.

As digitalizações das imagens foram geradas a partir de trabalhos realizados com nanquim, aquarela e lápis dermatográfico, gerando um resultado final mais significativo.

Outros trabalhos foram digitalizados de xilogravuras de uma produção mais recente do artista. A possibilidade de aumento de tamanho na figura, de escolha de cor e tonalidade do fundo foram os recursos utilizados que proporcionaram um resultado mais interessante na imagem.

F. Seleção da Infografia:

Apresentação da gravura digital. (Figura 39)





Figura 39 – Nu masculino de pé – Infografia - 2003

3.3. AÇÃO DIGITAL ALTA - RESULTADO BAIXO

Ação digital alta: corresponde ao grau de intervenção ocorrido na imagem através da utilização de várias ferramentas de programas ou outros recursos digitais.

Resultado baixo: corresponde ao nível do resultado final da imagem, no caso satisfatório.

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de fotografias. Nesse caso as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa e alteradas com a utilização do *Tablet* e da *Wizard Pen*, também foram usados os programas *Olympus Camedia Master*, *CorelDraw 10*, *Photoshop 6.0* e o *Paint* para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem:

As imagens foram analisadas de acordo com a sua elaboração dentro do conhecimento intrínseco dos princípios de forma e desenho da sintaxe da linguagem visual.

C. Quantificação:

Foram criadas nove gravuras digitais com temas diversificados, entre elas uma série de quatro imagens a partir de retratos, uma série de duas imagens que explora diferentes texturas e uma série de três imagens as quais capturam cenas com a câmera digital.

D. Especificação:



Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas de “Camadas” para elaboração de texturas e linhas, “Filtro” para o tratamento do desenho e do fundo, “Lata de Tinta” para preenchimento de algumas zonas, “Lápis” para acrescentar algumas linhas, “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, a de “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os resultados foram imagens mais decorativas; foram utilizados os recursos das camadas procurando explorar as diferenças dos equipamentos.

As ferramentas dos programas *Olympus Camedia Master* e *CorelDraw 10* começaram a ser exploradas no tratamento das imagens. Os programas citados apresentaram resoluções bem interessantes na elaboração das imagens digitais.

F. Infografia:

Apresentação da gravura digital.

ABSTRATO 1

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de fotografias. Nesse caso as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa e alteradas com a utilização do *Tablet* e da *Wizard Pen*, também foram usados os programas *Olympus Camedia Master*, *CorelDraw 10*, *Photoshop 6.0* e o *Paint* para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem:

Este trabalho foi o primeiro feito com a utilização da câmera digital sendo a imagem impressa sobre papel. Foram usados recursos dos programas *Olympus Camedia Master*, *Photoshop 6.0*, *Corel Draw 10* e *Paint*, a composição apresenta formas fechadas, irregulares, orgânicas, superpostas, foi explorado a textura mecânica e a colagem de formas.

Partindo para uma composição abstrata, procurou-se explorar a textura de uma superfície como experimentação do equipamento, o objeto era um tijolo de vidro semitransparente, que foi fotografado por uma máquina digital e sua imagem trabalhada inicialmente no programa *Olympus Camedia Master*, onde foi utilizada a ferramenta "Imagem e Filtro", cuja função é similar ao "Brilho e Contraste", mas que não dispunha de uma paleta de informações RGB.

Por isso optei em "Salvar" a imagem e transferi-la para o *Photoshop 6.0*, onde foi trabalhada com o mesmo recurso que poderia me dar mais informações sobre o que estava realizando com as ferramentas.



Foram suavizados alguns reflexos com a ferramenta de Brilho/Contraste, sendo que o fundo foi clareado com o Brilho (+15) e Contraste (+25) diminuindo as manchas dos reflexos do *flash* da máquina fotográfica na imagem. (Figura 40)

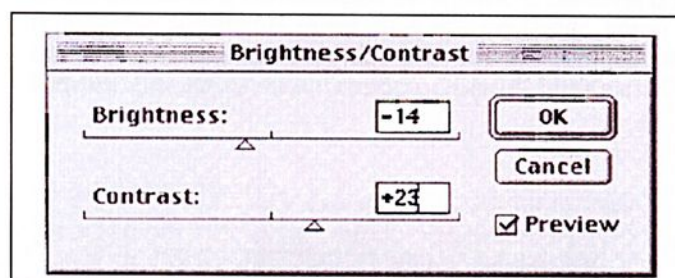


Figura 40 - Simulação da ferramenta "Brilho/Contraste".

Houve também uma acentuação da tonalidade da cor na textura composição utilizando a ferramenta "Paleta de Cores" realçando algumas formas, conforme podemos observar abaixo.

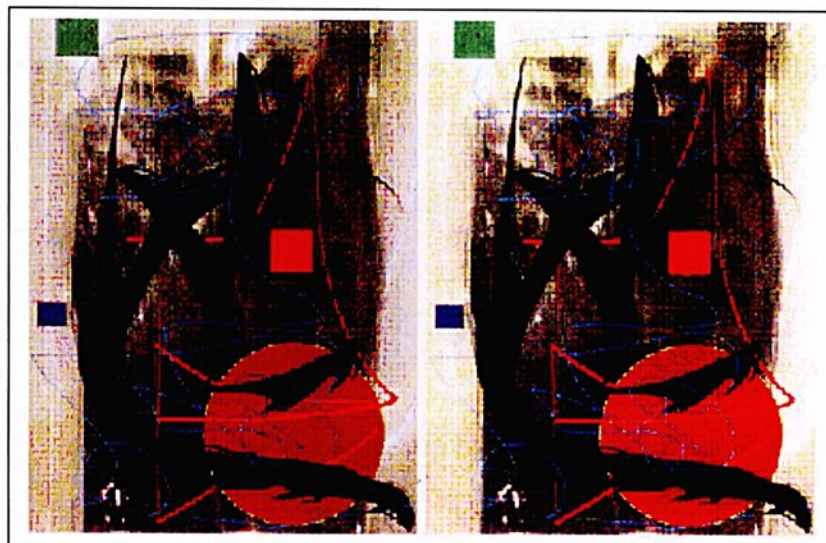


Figura 41 - À esquerda imagem em seu estado inicial e em seguida após utilização de ferramentas.

Segundo Donis A. Dondis:

Textura é o elemento visual que com que frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante a combinação de ambos. É possível que uma textura não represente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de determinados tecidos ou dos traços superpostos de um esboço. DONDIS (2000, p. 70)

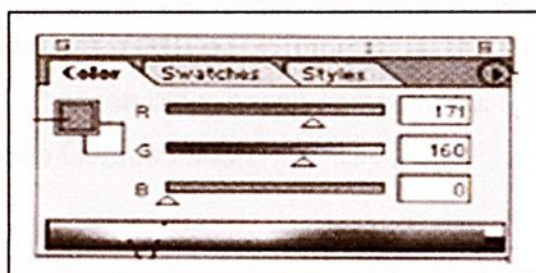


Figura 42 - Simulação da ferramenta "Paleta de Cores".

Foi utilizada na tabela de cores RGB (red, green and blue), R= 247, G= 230 e B= 250. Também utilizei a ferramenta "Curva" para alterar a tonalidade das sombras, tons médios e realces.

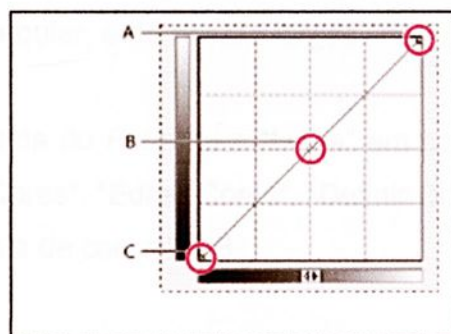


Figura 43 - Ferramenta "Curvas". Pontos ao longo de uma curva: A. Realces B. Tons Médios C. Sombras

Com isso obtive uma tonalidade mais suave em relação às cores, permitindo acentuar o padrão aberto da imagem através da pouca variação de tom. Em seguida foram utilizadas outras ferramentas do *Paint*, o “Lápis” com o *Tablet* e da *Wizard Pen*, que proporcionaram um movimento mais livre na linha.

Foi experimentada a questão do gesto, do movimento mais livre que é proporcionado no desenho a lápis ou a carvão sobre um papel, a *Wizard Pen* permitia um contato similar sobre o *Tablet* completamente oposto à sensação causada pelo desconforto em manusear o *mouse*. A linha rítmica determinou o percurso visual traçado por nosso olhar nessa composição.

Como comenta João Gomes Filho:

A linha é definida como uma sucessão de pontos. Quando dois pontos estão tão próximos entre si, que não podem reconhecer-se individualmente, aumenta a sensação de direcionamento, e a cadeia de pontos se converte em outro elemento visual distinto: a linha. A linha pode definir-se também como um ponto em movimento. A linha conforma, contorna e delimita objetos e coisas de modo geral. FILHO (2003, p. 43)

Foram utilizadas várias espessuras de linha e cores, se destacando do fundo, assim como linhas decorativas que permitiram criar um ritmo através de seu formato quebrado, irregular, e de bordas largas.

A ferramenta utilizada do *Paint* foi a “Linha” em conjunto com a “Paleta de Cores” ou no comando “Cores”, “Editar Cores”, “Definir Cores Personalizadas” que possibilitará utilizar a paleta de cores RGB.

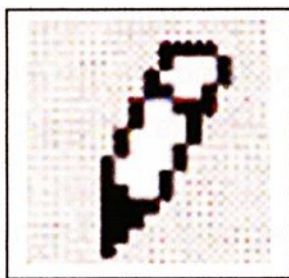


Figura 44 - Ícone da ferramenta "Linha" no *Paint*.

Segundo WONG (2001, p. 45), "Mas se a linha for bem larga, os formatos de suas extremidades podem se tornar evidentes. Podem ser quadradas, redondas, pontiagudas ou de qualquer formato simples."

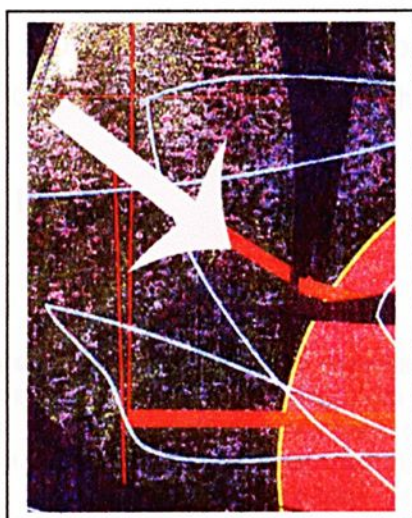


Figura 45 - Resultado de sobreposição de linhas.

A colagem de várias formas e linhas foram exploradas através do recurso de "Camadas" do *Photoshop 6.0* e *Corel Draw 10*, onde foi usado o contraste de formas através do entrelaçamento de linhas e sobreposição de formas geométricas coloridas.

Algumas experiências foram feitas nesses trabalhos em relação as ferramentas similares que existiam nos três programas, determinadas ferramentas foram testadas alternadamente. Como por exemplo:

Photoshop - A ferramenta Lápis oferece recursos como espessura, opacidade, modos, linhas decorativas.

Paint - A ferramenta "Linha" é a única que possui poucos recursos de cor e o modo de reta e curva são ícones separados que oferecem espessuras.

CorewDraw - A ferramenta "Mão Livre" oferece uma ampla variedade de recursos desde espessura, pontas de seta, contorno, curva, suavidade e cor.

Na composição, utilizei um pouco desses recursos de cada programa, linhas e formas geométricas com o programa *Paint*, e linhas decorativas com o *Photoshop*.

Como comenta Donis A. Dondis:

A necessidade que todo o sistema perceptivo do ser humano tem de nivelar, de atingir um equilíbrio absoluto e o fechamento visual é a tendência contra a qual o contraste desencadeia uma ação neutralizante. Através da criação de uma força compositiva antagônica, a dinâmica do contraste poderá ser prontamente demonstrada em cada exemplo de elemento visual básico que dermos. Se o objetivo for atrair a atenção do observador, a forma regular, simples e resolvida, é dominada por forma irregular, imprevisível. Ao serem justapostas, as texturas desiguais intensificam o caráter único de cada uma. DONDIS (2000, p.127)



Figura 46 - Sobreposições e justaposições de diversas formas.

A possibilidade de explorar o gesto, a colocação de texturas e captura de imagens externas, juntamente com novos recursos de ferramentas de programas, proporcionaram um resultado satisfatório na conclusão dessas primeiras experiências com os recursos de produzir imagens.

C. Quantificação:

Foram criadas duas gravuras digitais explorando as texturas de superfícies capturando as imagens através de uma câmera digital.

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas de "Camadas" para elaboração de texturas e linhas, "Filtro" para o tratamento do desenho e do fundo, "Lata de Tinta" para preenchimento de algumas zonas, "Lápis" para acrescentar algumas linhas, "Borracha" para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, a de "Brilho/Contraste" para clarear o fundo da

composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

D. Comentário:

Os resultados foram imagens mais decorativas; foram utilizados os recursos das camadas procurando explorar as diferenças dos equipamentos.

As ferramentas dos programas *Olympus Camedia Master* e *CorelDraw 10* começaram a ser exploradas no tratamento das imagens. Os programas citados apresentaram resoluções bem interessantes na elaboração das imagens digitais.

E. Infografia:

Apresentação da gravura digital.



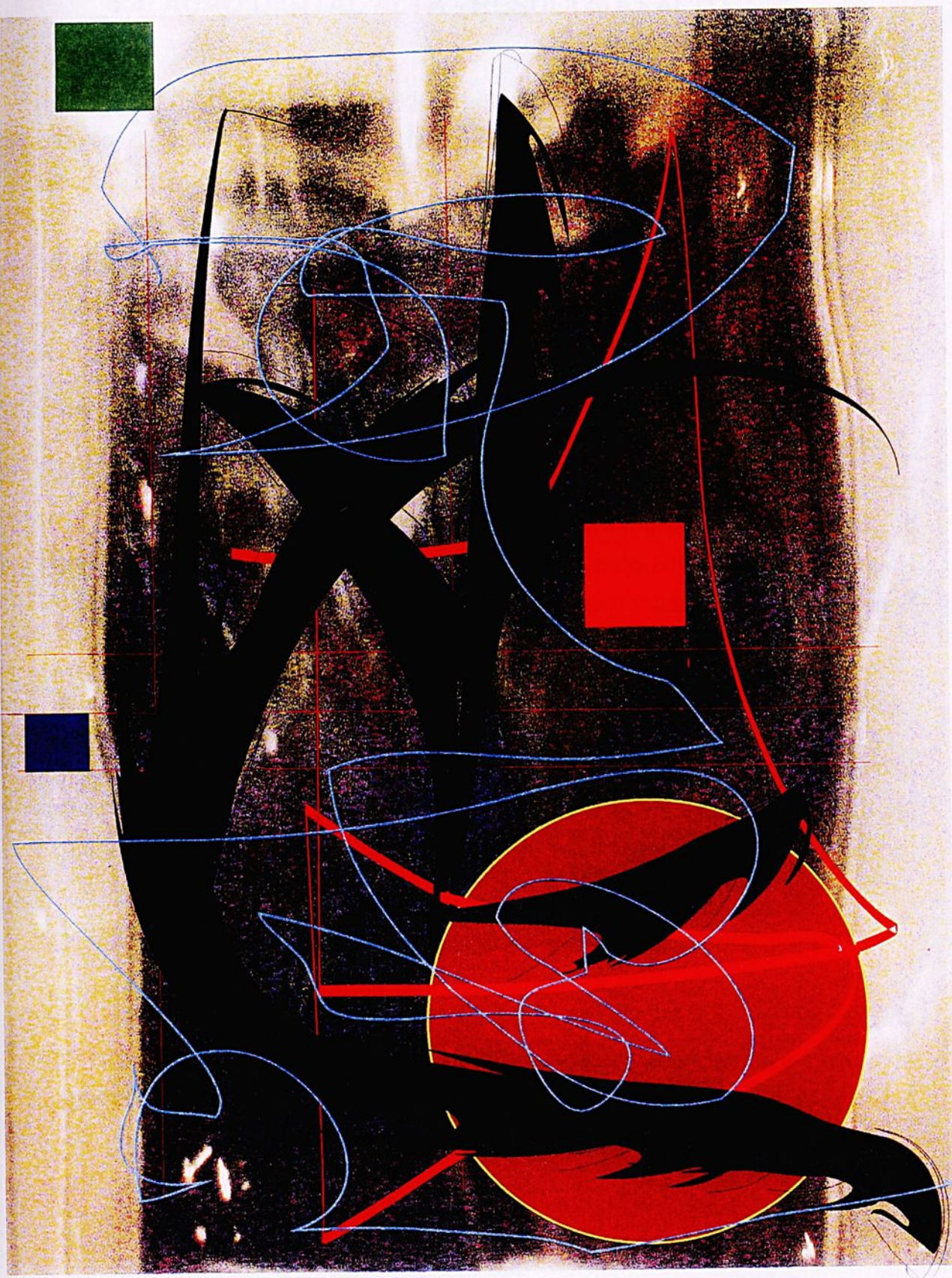


Figura 47 – Abstrato 1 – infografia- 2003

3.4. AÇÃO DIGITAL ALTA - RESULTADO ALTO

Ação digital alta: corresponde ao grau de intervenção ocorrido na imagem através da utilização de várias ferramentas de programas, câmera e outros recursos digitais.

Resultado alto: corresponde ao nível do resultado final da imagem, no caso satisfatório.

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de gravuras em metal e xilogravuras. Neste caso, as imagens foram digitalizadas por um *scanner* de mesa e algumas delas fotografadas com a utilização de uma câmera digital, gravador de cd, do *Tablet* e da *Wizard Pen*, também foram usados os programas *Olympus Camedia Master*, *CorelDraw 10*, *Photoshop 6.0* e o *Paint* para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem:

As imagens foram analisadas de acordo com a sua elaboração dentro do conhecimento intrínseco dos princípios de forma e desenho da sintaxe da linguagem visual.

C. Quantificação:

Foram criadas oito gravuras digitais com temas voltados ao desenho de modelo vivo (duas imagens), desenho de observação (duas imagens) e captura de imagem com a câmera digital (quatro imagens).



D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas do *Olympus Camedia Master* como "Imagem e Filtro" para alteração da imagem fotográfica, *CorelDraw 10* utilizando as ferramentas "Bitmaps e Efeitos" para o tratamento de imagens, a ferramenta de "Texto" para inserir frases, "Camadas" para elaboração de texturas e linhas, "Filtro" para o tratamento do desenho e do fundo, "Lata de Tinta" para preenchimento de algumas zonas, "Lápis" para acrescentar algumas linhas, "Borracha" para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho.

Também foram explorados os recursos "Brilho/Contraste" para clarear o fundo da composição, a de "Rotação" para deixar o desenho no ângulo desejado e a de "Tamanho da Imagem" para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os resultados foram trabalhos melhor elaborados esteticamente devido aos recursos propiciados pelos novos programas e equipamentos adquiridos como a câmera digital e gravador de cd.

F. Infografia:

Apresentação da gravura digital.



A BOLA DA VEZ

A. Descrição:

Os trabalhos foram elaborados a partir de imagens capturadas por câmera digital e de alguns esboços feitos em um caderno de anotações. Foram usadas câmera digital, *scanner*, *Tablet* e *Wizard Pen*, programas como o *Photoshop 6.0*, *CorelDraw 10* e o *Paint* para o tratamento das imagens.

B. Análise da Imagem:

Neste trabalho foi utilizada a câmera digital sendo a imagem impressa sobre papel. Foram usados recursos dos programas *Photoshop 6.0*, *CorelDraw 10* e *Paint*, a composição apresenta forma aberta, figurativa, assimétrica, orgânica, irregular, justaposta e dinâmica, onde também foi explorada a colagem de formas em sua composição.

Abaixo descreveremos os processos utilizados na elaboração da imagem e sua análise visual. (Figura 48)

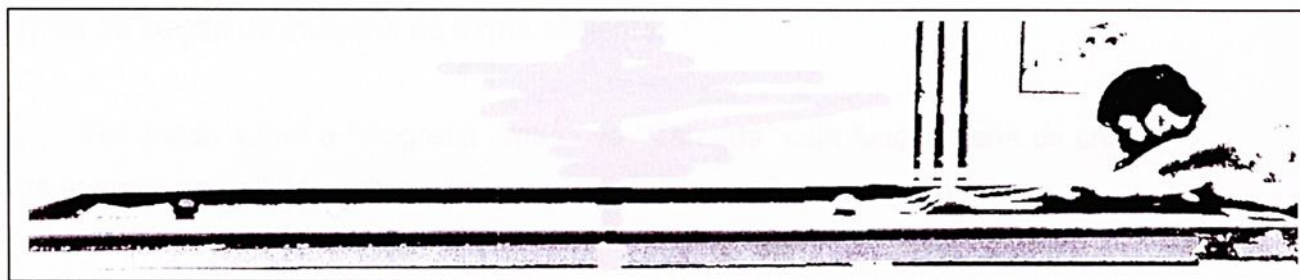


Figura 48 - Forma figurativa em preto e branco do trabalho a "A bola da vez".

Segundo FILHO (2003, p. 41), "A forma pode ser definida como a figura ou a imagem visível do conteúdo. A forma nos informa sobre a natureza da aparência externa do objeto".

Essa composição foi criada a partir de uma imagem feita por uma câmera digital, originando também uma xilogravura (gravura cuja matriz é uma madeira), que proporcionou um resultado bastante diferente do que foi criado com a tecnologia da informática. (Figura 49)



Figura 49 - Xilogravura "A bola da vez impressa sobre tela".

Após sua digitalização a imagem foi transferida para o *Photoshop* que é um programa que oferece um conjunto abrangente de ferramentas de retoque, pintura, desenho e para *Web*, o *Photoshop* ajuda na conclusão de quaisquer tarefas de edição de imagens de forma eficiente.

Foi criada sobre a fotografia uma nova "Camada" cuja função seria de criar uma espécie de película sobre a imagem em que se está trabalhando.

Por exemplo, como se fosse um papel transparente sobre a fotografia onde seria trabalhada a linha, poderia ser adicionado sobre essa camada outra onde seria trabalhada uma cor em determinada zona e assim por diante.

Podem-se então, criar camadas vazias e adicionar conteúdo a elas ou criar novas camadas a partir do conteúdo existente. Sendo que ao criar uma nova camada, ela aparece acima da camada selecionada ou no interior do conjunto de camadas selecionado na “Paleta Camadas”.

Sendo assim, a ferramenta “Paleta Camadas” relaciona todas as camadas, todos os conjuntos de camadas e efeitos de camadas em uma imagem.

Podemos utilizar seus recursos de várias formas como, por exemplo, na criação, ocultação, exibição, cópia e exclusão de camadas. (Figura 50)



Figura 50 - Paleta Camadas do Photoshop: **A.** Menu da paleta Camadas **B.** Conjunto de camadas **C.** Camada **D.** Miniatura da camada **E.** Efeito da camada

Para se criar essa camada foi acionado na barra de ferramentas o botão “Camadas”, em seguida “Nova” e “Camada” sendo assim criada a “Camada 2”.

Foram utilizadas também sobre a fotografia as ferramentas “Caneta”, cuja função permite desenhar como se desenha com um lápis em um papel. Vários “Pontos de ancoragem” são adicionados automaticamente à medida que você desenha. (Figura 51)



Figura 51 - Simulação de mostra da camada 2 na imagem.

Funciona como um demarcador, cuja função consiste em demarcar um ou mais segmentos retos ou curvos. Esses “Pontos de ancoragem” marcam as extremidades dos segmentos do demarcador. (Figura 52)

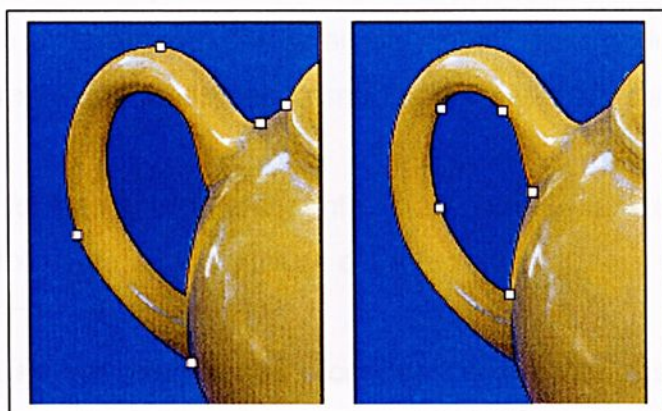


Figura 52 - Acima um exemplo de componentes de “Demarcadores separados selecionados”

Um demarcador não precisa consistir apenas em uma única série de segmentos conectados. Ele pode conter mais de um componente de demarcador diferente e separado. Cada forma em uma camada de forma é um componente do

demarcador, conforme descrito pela ferramenta "demarcador de corte da camada". (Figura 53)



Figura 53 - Simulação da utilização da ferramenta demarcadora na imagem.

Com essas ferramentas pude contornar a figura criando as zonas de claro e escuro. Usei também a ferramenta "Mesclar Camadas" para poder integrá-las já que esse recurso permite que as demais camadas permaneçam transparentes.

Esse recurso foi bastante interessante, pois permitiu a integração de três técnicas distintas, a fotografia, a xilogravura e a infografia.

Quanto à análise em relação aos procedimentos e técnicas, foi observado que o resultado digital proporcionou uma imagem mais limpa de texturas ou de manchas indesejáveis na composição.

Houve uma simplificação quanto ao tempo e trabalho para a escolha de cores, recursos de colagem e elaboração de texturas, a cor na composição. (Figura 54)



Figura 54 - Detalhe de xilogravura "A bola da vez".

Observando o detalhe da xilogravura acima, podemos perceber alguns efeitos proporcionados pela textura da madeira, enquanto que na gravura digital esses recursos foram excluídos para tornar a imagem mais limpa. (Figura 55)



Figura 55 - Detalhe da infografia "A bola da vez" em preto e branco.

Na xilogravura observamos que a direção da composição está oposta. Isso se deu pelo fato de que na imagem da gravura digital foi utilizado o recurso da ferramenta "espelhar" no programa *CorelDraw*, para que as imagens ficassem diferentes e a leitura pudesse ser outra. (Figura 56)

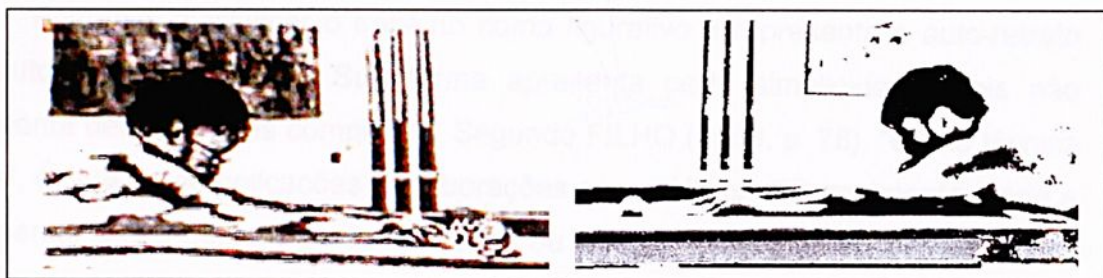


Figura 56 - Detalhe de xilogravura e de infografia espelhada "A bola da vez".

No *Photoshop* foram suavizados algumas manchas com a ferramenta de "Brilho/Contraste" sendo que o fundo foi clareado com o Brilho (+18) e Contraste (+29) diminuindo as manchas na imagem.

O comando "Brilho/Contraste" permite efetuar ajustes simples em uma escala de tons de uma imagem. Este comando efetua os mesmos ajustes a cada *pixel* na imagem.

A ferramenta "Brilho/Contraste" não funciona com canais individuais e não é recomendado para saída de alta resolução, pois pode resultar em uma perda de detalhes na imagem. (Figura 57)



Figura 57 - Detalhe do resultado da imagem após utilização de ferramenta.

Podemos classificar o trabalho como figurativo e representa o auto-retrato do autor jogando sinuca. Sua forma apresenta certa simplicidade, pois não apresenta detalhes mais complexos. Segundo FILHO (2003, p. 78), “Como técnica visual, é livre de complicações e elaborações secundárias – normalmente tende a apresentar baixo número de informações ou unidades visuais. A simplicidade se caracteriza por organizações formais fáceis de serem assimiladas, lidas e compreendidas rapidamente.”

A imagem ainda apresenta uma coerência em relação ao tema e os elementos envolvidos no trabalho, além do tratamento utilizado na imagem e sua distribuição por um todo, busca harmonizar e equilibrar todas as formas dentro de uma organização visual. (Figura 58)

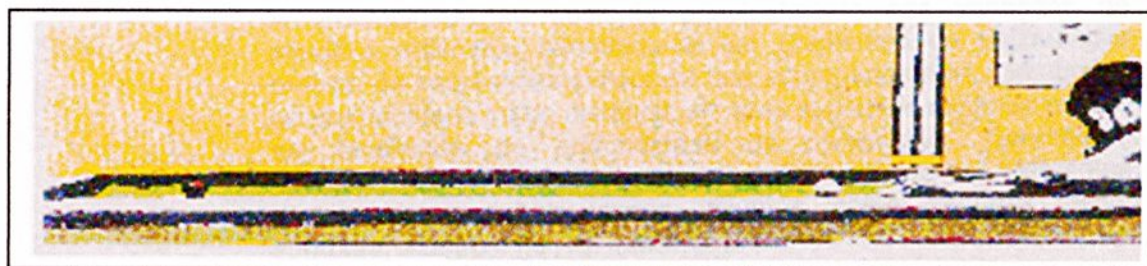


Figura 58 - Antonio Maués - “A bola da vez” – Infografia -2003.

A perspectiva de um ponto de fuga é utilizada na composição para criar os planos e a profundidade, assim a figura permanecerá em primeiro plano, enquanto todos os elementos parecem convergir para o fundo ou estarem presentes nele como no caso dos tacos e do quadro de anotações. (Figura 59)

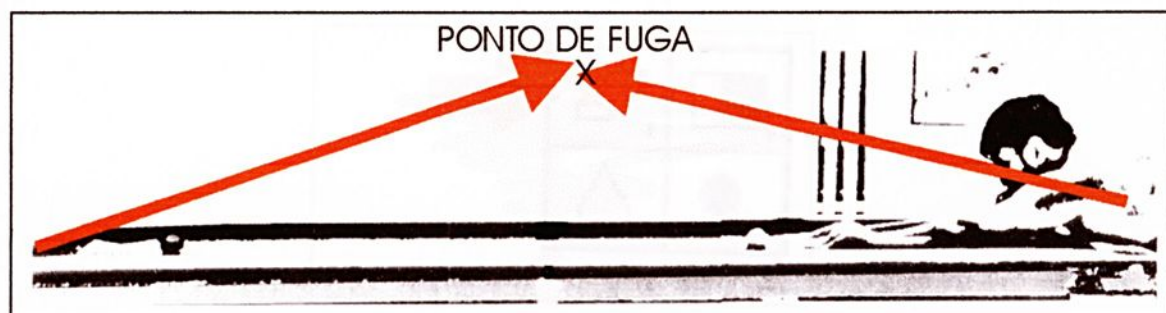


Figura 59 - Perspectiva de um ponto de fuga.

Ao fundo vemos três tacos e um quadro de anotações, para realçar esse efeito de profundidade. Comenta João Gomes Filho:

A profundidade se sustenta principalmente nas variações de imagens retilíneas, baseando-se em gradientes de estimulação ordinal. As impressões sensoriais que acompanham as percepções de profundidade ou de distância em uma superfície contínua podem ser chamadas de profundidade de perspectiva. Geralmente apresenta sucessões de figuras consubstanciadas em elementos diversos como linhas, planos, volumes, cores, texturas, brilho, sombras, e outros. FILHO, (2003, p. 97)

Os tacos estão em posição vertical, pois a linha vertical transmite uma sensação visual de movimento. O quadro está insinuado por uma aresta e sugerido em padrão aberto (sem contorno sugere apenas a forma do objeto), algumas manchas que estavam em excesso foram apagadas com a ferramenta “Borracha”.

A ferramenta borracha altera os *pixels* na imagem à medida que é arrastada sobre eles, se estiver trabalhando no plano de fundo ou em uma camada com

transparência bloqueada, os *pixels* serão alterados para a cor do plano de fundo, caso contrário, serão apagados até a transparência. (Figura 60)

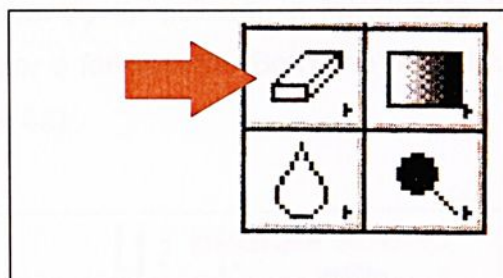


Figura 60 - Ícone da ferramenta "Borracha" localizada na caixa de ferramentas.

Abaixo podemos observar a localização de alguns elementos de fundo sendo que alguns deles estão apenas sugeridos devido à utilização do padrão aberto criado pela ferramenta "Borracha". (Figura 61)

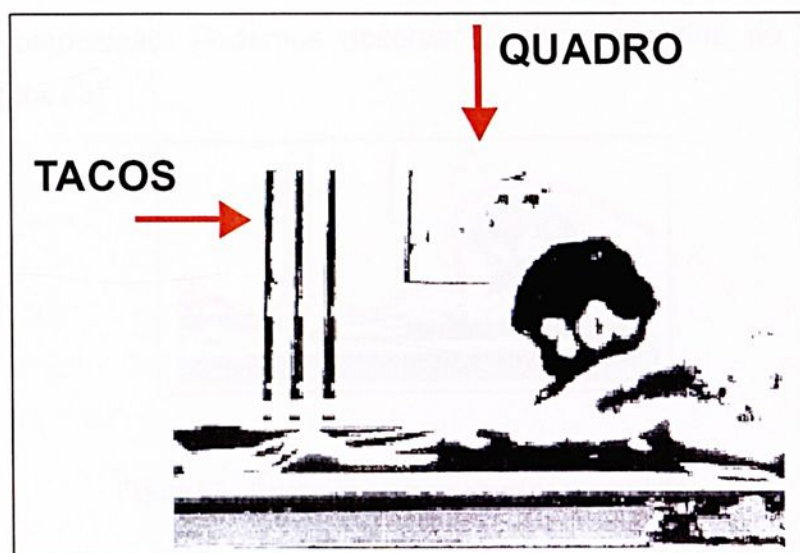


Figura 61 - Elementos colocados ao fundo para criar a ilusão de profundidade.

Os padrões abertos, resultantes do contraste, sugerem a forma do contorno também no restante da imagem, algumas partes do corpo foram suavizadas e outras desapareceram quando foi utilizado a ferramenta "Brilho/Contraste" mas ainda foi necessário utilizar a ferramenta "Borracha" em algumas linhas para criar o efeito desejado. (Figura 62)



Figura 62 - Forma aberta sem contorno o fundo se integra à figura efeitos criados pelas ferramentas "Brilho/Contraste e "borracha".

O equilíbrio entre o claro e escuro, proporciona um ritmo visual criando um dinamismo. Isso ocorre devido aos contornos irregulares e proporções de elementos na composição. Podemos observar abaixo o detalhe do início do movimento. (Figura 63)

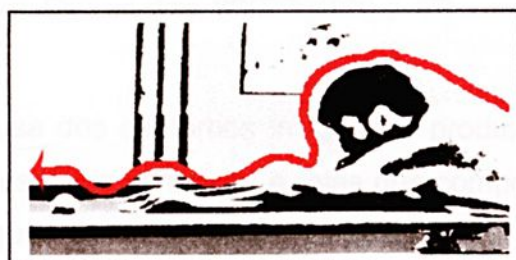


Figura 63 - Detalhe de percurso visual na composição.

Acompanhamos o percurso visual completo na composição a medida em que nossos olhos se deslocam sobre a imagem da direita para a esquerda. Podemos acompanhar esse movimento observando a linha do percurso representada pela seta azul. (Figura 64)

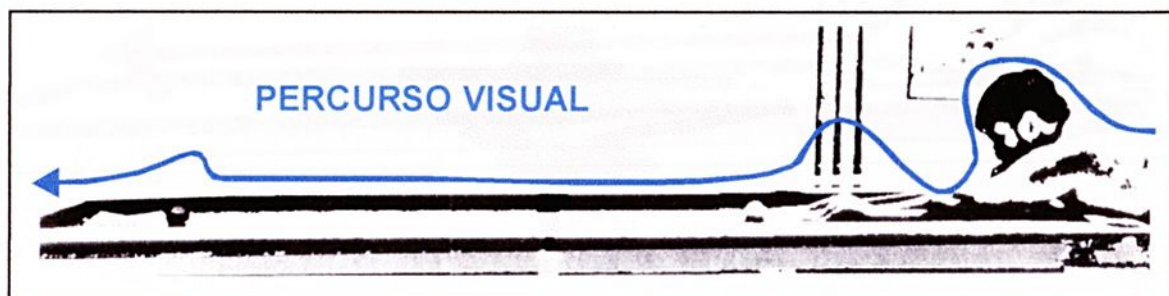


Figura 64 - O olhar percorre a imagem através do percurso visual.

Como comenta Robert G. Scott:

Em los diseños visuales físicamente estáticos el movimiento es subjetivo, pero no por ello menos real. El ejemplo más simple sería el de una serie regular de configuraciones con igual intervalo entre ellas. (Obsérvese que son necesarias tres repeticiones para establecer tal intervalo. En otras palabras, três términos es lo mínimo para construir una serie). Una columnata, con sus impactos repetidos de sólidos y vacíos, ofrece este esquema. Crea un ritmo. SCOTT (1979, p. 67)

Isso ocorre por causa dos contornos irregulares produzidos pela imagem. Esses contornos são os desníveis de curvas e retas que compõem o desenho. No caso representado pela figura do homem que está se apoiando sobre a mesa, cuja forma sugere uma pirâmide, onde nosso olhar inicia o percurso pelas costas até a cabeça deslizando pelo braço até a mão, acompanhando o trajeto todo da mesa até a bola na outra extremidade. (Figura 65)

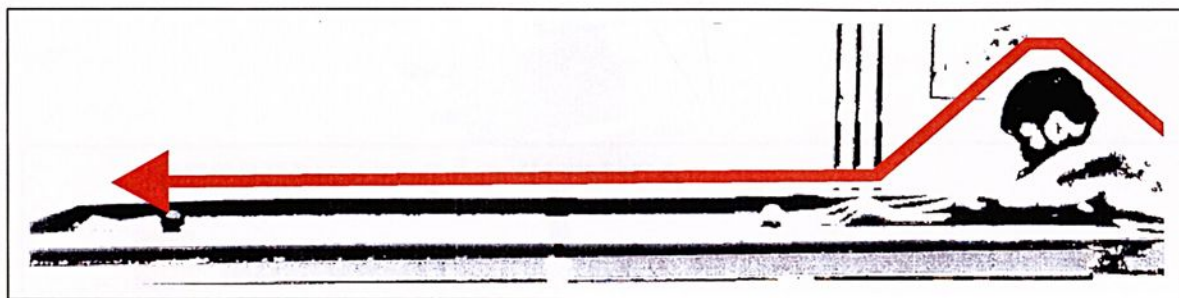


Figura 65 - O olhar percorre a imagem através do percurso visual.

Abaixo observamos a composição e as suas irregularidades na superfície do desenho, representados pelas formas retangulares em vermelho, os desníveis bastante irregulares entre si reproduzem um ritmo frenético na composição. (Figura 66)

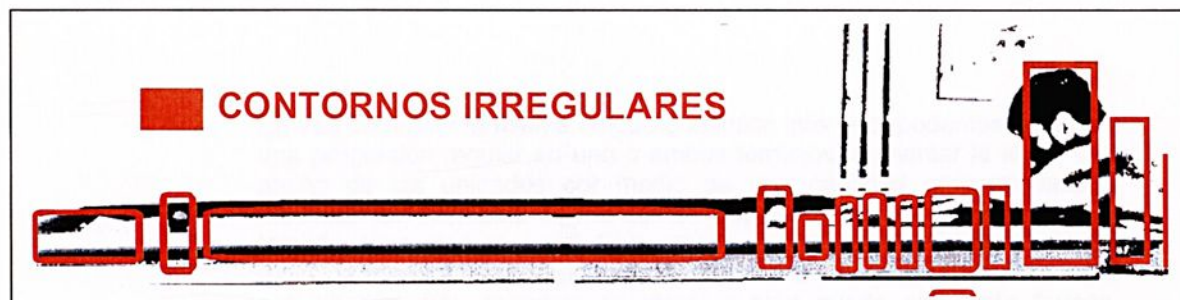


Figura 66 - Contornos irregulares apresentam movimentos crescentes e decrescentes.

Após uma série de desníveis temos uma pausa representada por uma longa reta, que será interrompida por um pequeno pico, retomando a seguir o seu percurso singular. (Figura 67)

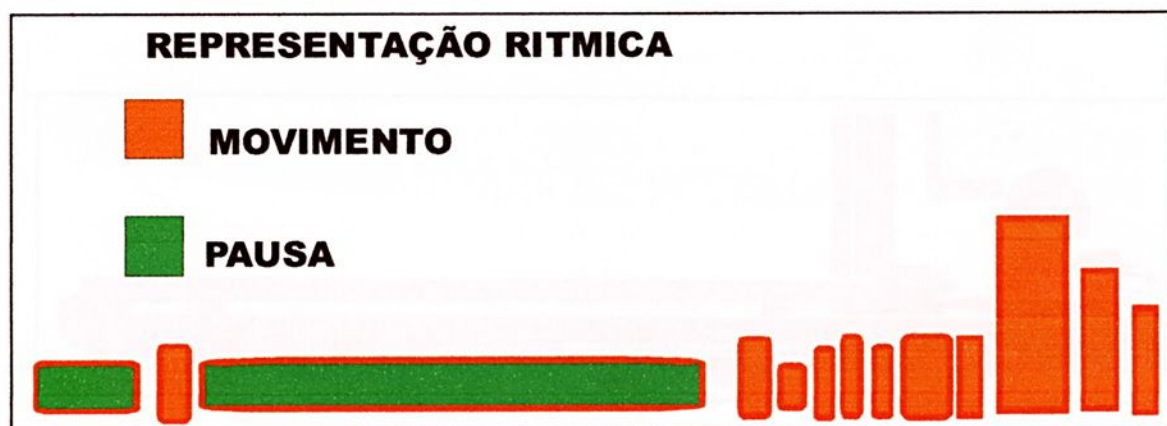


Figura 67 - Representação rítmica da composição.

Segundo Robert G. Scott:

En vez de repetir la misma unidad o idéntico intervalo, podemos introducir una progresión regular en uno o ambos términos, aumentar la altura o el ancho de las unidades por medio de una cantidad proporcionada o modificar los intervalos de mensionen visuales, tales como configuración, tamaño, tono, textura visual. El resultado es una aceleración o retardo del movimiento una manera similar. Ello puede aplicarse a cualquiera de las dimensiónes con un tipo más complejo de ritmo, o bien puede aplicarse a más formas, colores o intervalos contrastantes. También aquí el lugar de la misma forma, podemos repetir alternadamente dos o crear eficazmente una alternación entre dos motivos, es decir, en resultado es un ritmo más complejo. Tales posibilidades para crear ritmo visual son, asimismo, obvias. Prácticamente todas las formas naturales constituyen una prueba de su enorme eficacia. Basta estudiar la ilustración de la forma flor para ver cuántos ritmos diferentes de repetición, progresión y alternación aparecen en ella. SCOTT (1979, p. 67)

Abaixo observamos sem a figura do fundo a construção do movimento rítmico através dos desníveis na composição. Analisando a massa podemos

observar que ela usa formas orgânicas através do movimento visual produzido na imagem por meio de suas retas e curvas permitindo que nosso olhar percorra a composição livremente. (Figura 68)

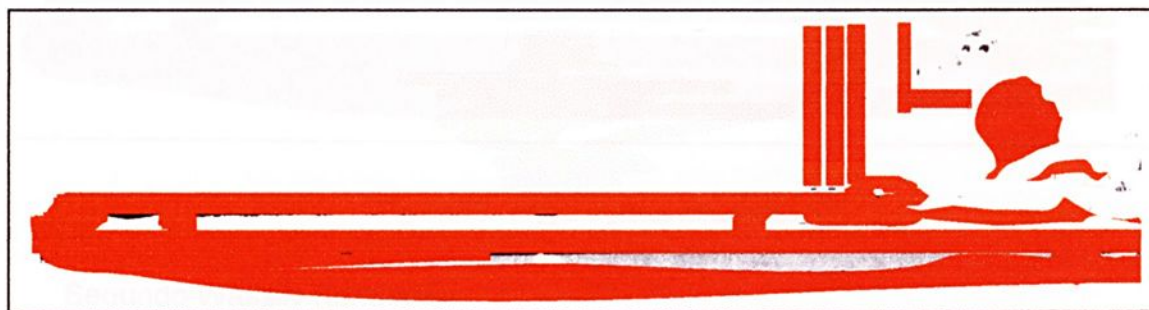


Figura 68 - Leitura das formas orgânicas.

Segundo FILHO (2003, p. 66), "**Irregulares** – limitados por linhas retas e curvas que não se relacionam uma com as outras matematicamente... **Orgânicos** – limitados por curvas livres sugerindo fluidez e crescimento".

Abaixo observamos as linhas retas da composição onde sobre ela estão representadas: a mesa, a bola parada sobre ela, e ao mesmo tempo o jogador que está preparando a tacada.

A linha reta, cuja característica de linha estática, está aqui representada sobre a forma de uma mesa, vista de um ângulo lateral, termina onde a intersecção dessa forma resultará no início das formas derivadas das linhas curvas representadas aqui pelo jogador debruçado sobre a mesa. (Figura 69)

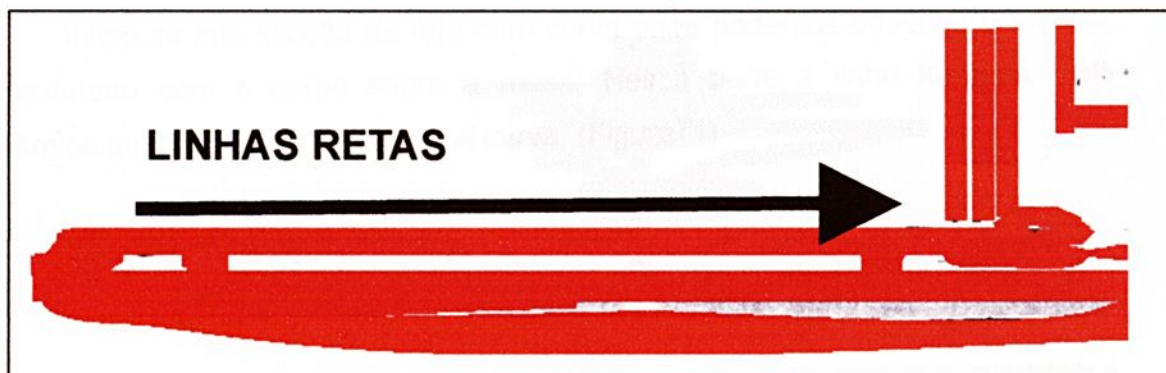


Figura 69 - Forma orgânica linhas retas.

Segundo Wassily Kandinsky:

A linha reta mais simples é a linha horizontal. Ela corresponde, na concepção humana, à linha ou a superfície, na qual o homem repousa ou se move. A horizontal é, pois, uma base de apoio fria, que pode continuar em todas as direções. O frio e o plano são ressonâncias básicas dessa linha, e podemos designá-la como a forma mais concisa da infinidade de possibilidades de movimentos frios. KANDINSKY (1977, p. 50)

A idéia representada na cena é do congelamento da imagem no exato momento em que o jogador pretende se movimentar para dar a tacada. (Figura 70)

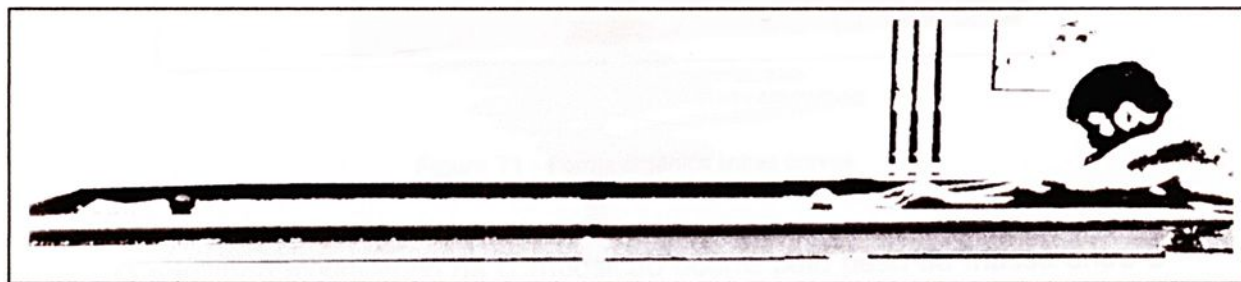


Figura 70 - Cena congelada no momento da tacada.

Início da intersecção de reta com curva onde podemos observar o jogador posicionado com o corpo sobre a mesa. Nessa parte a linha torna-se mais dinâmica quando passa à sua forma curva. (Figura 71)

Segundo Wassily Kandinsky:

A diferença interna entre as linhas curvas e retas consiste na quantidade e na natureza de tensões: a linha reta sofre duas tensões primitivas definidas que desempenham apenas um papel insignificante para a linha curva – cuja terceira tensão essencial situa-se no arco. Ao mesmo tempo em que perde a força penetrante do ângulo, ela ganha em força, a qual, embora menos agressiva, contém uma duração maior. KANDINSKY (1977, p. 71)



Figura 71 - Forma orgânica linhas curvas.

O equilíbrio assimétrico na composição ocorre pelo peso da massa entre o claro (todo o espaço em branco do lado direito) e o escuro (a silhueta da figura no lado esquerdo), representada pelas formas de contornos irregulares. (Figura 72)



Figura 72 - Representação da quantidade da massa de claro e escuro na composição.

Foram executadas modificações na imagem através do programa *Photoshop* com as ferramentas “Marca de seleção retangular”, “Copiar” e “Colar” utilizadas para aumentar o tamanho da mesa, criando uma distância entre um ponto de interesse (bola vermelha) e outro (a figura humana).

Foi selecionada na caixa de ferramentas do programa *Photoshop* com o ponteiro o ícone de “Marca de Seleção Retangular”. (Figura 73)

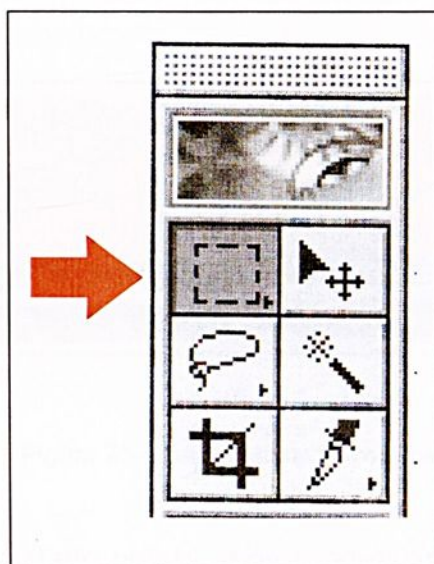


Figura 73 - Simulação da caixa de ferramentas com o ícone de “Marca de Seleção Retangular”.

Nesse ícone é aberta outra janela onde pode se optar por diferentes formas de ferramentas, como Letreiro retangular  para criar uma seleção retangular. Letreiro retangular arredondado  para selecionar um retângulo arredondado, como um botão de página da Web. Letreiro elíptico  para criar uma seleção elíptica. Letreiro de linha única  ou de coluna única  para definir a borda como uma linha ou coluna de um 1 *pixel* de largura. No caso foi aplicada a ferramenta de "Marcação Retangular". (Figura 74)

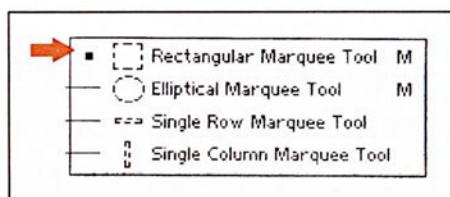


Figura 74 - Simulação da ferramenta de "Marcação Retangular".

Logo abaixo temos uma simulação realizada para a exemplificação porque a imagem original foi perdida. (Figura 75)

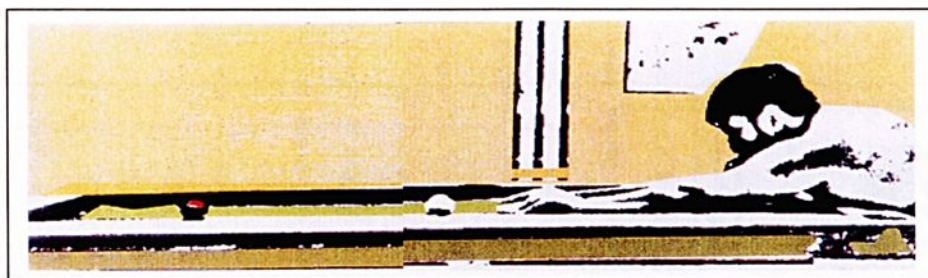


Figura 75 - Restituição da foto original (perdida).

Observamos o resultado obtido após o acréscimo de um pedaço adicional na mesa, a imagem estabilizou-se dentro da composição através do peso das massas. (Figura 76)

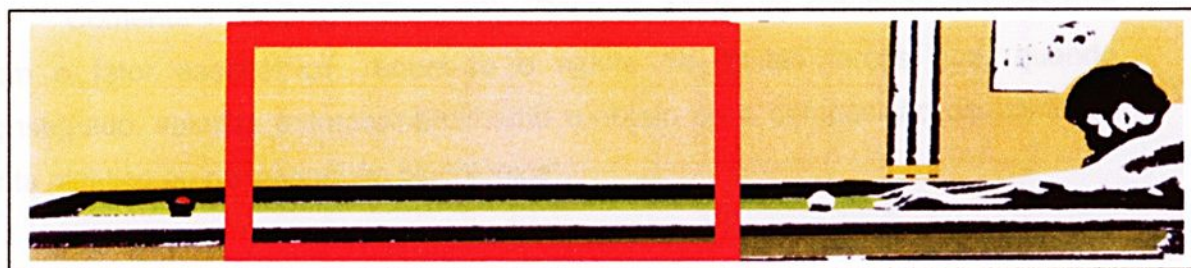


Figura 76 - Resultado da imagem após inserção do novo pedaço.

Segundo FILHO (2003, p. 66), “De um modo geral as formas horizontais passam a sensação de maior solidez e de maior estabilidade sobre o plano em que se assentam, enquanto que, com as verticais, passam a sensação de leveza e menos estabilidade, tendendo a se levantar do solo, a se elevar”.

Explorando também a diferença das figuras em um equilíbrio assimétrico onde existe um equilíbrio através do peso das massas de claro (quadrado em vermelho) e de escuro (quadrado em verde) na composição. (Figura 77)

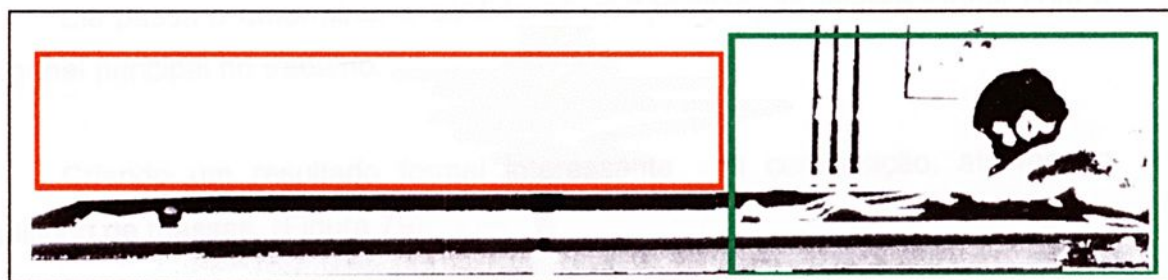


Figura 77 - Acima em vermelho as zonas de claro e em verde as zonas de escuro, equilíbrio entre massas.

Comenta FILHO (2003, p. 60), "Para se obter um resultado interessante com o fator assimétrico, requer-se o ajuste de muitas forças que, quando conseguido, valoriza extraordinariamente o objeto ou a composição do ponto de vista plástico ou de instigação psicológica".

Embora a imagem apresente elementos que a princípio determine uma composição estática como a forte horizontal da mesa. (Figura 78)



Figura 78 - Linha horizontal marca a composição de ponta a ponta.

Ela passa a determinar o sentido na composição, ao interseccionar com a diagonal principal no trabalho.

Criando um resultado formal interessante na composição, através do equilíbrio de massas. (Figura 79)

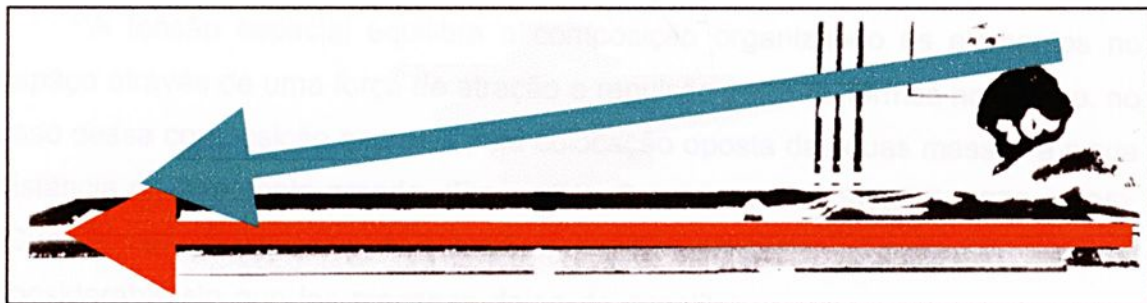


Figura 79 - A intersecção das duas linhas principais a horizontal e a diagonal.

A linha diagonal cria um dinamismo na composição através de uma reta imaginária em um ângulo descendente que se inicia da cabeça e percorre toda a mesa até o final dela no lado oposto. (Figura 80)

Comenta Wassiliy Kandinsky:

O terceiro tipo de linha reta é a diagonal, esquematicamente vista num ângulo idêntico às duas linhas precedentes, tendo por isso a mesma inclinação para as duas, o que define sua sonoridade interna – união em partes igual de frio e quente. Logo a forma mais concisa das infinitas possibilidades de movimentos frios - quentes. KANDINSKY (1977, p. 51)

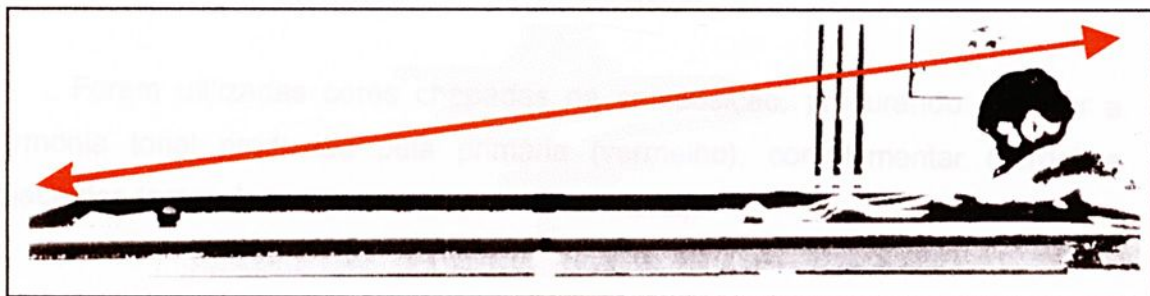


Figura 80 - Linha diagonal invisível produz a sensação de dinamismo na imagem.

A tensão espacial equilibra a composição organizando os elementos no espaço através de uma força de atração e repulsão entre as formas no campo, no caso dessa composição exercida pela colocação oposta das duas massas e a sua distância relativamente grande. (Figura 81). Como comenta SCOTT (1979, p. 25), "Cuando las atracciones son fuertes, puede utilizarse un intervalo espacial considerable sin que las manchas dejen de constituir un grupo; com atracciones débiles, el intervalo debe ser bastante menor".

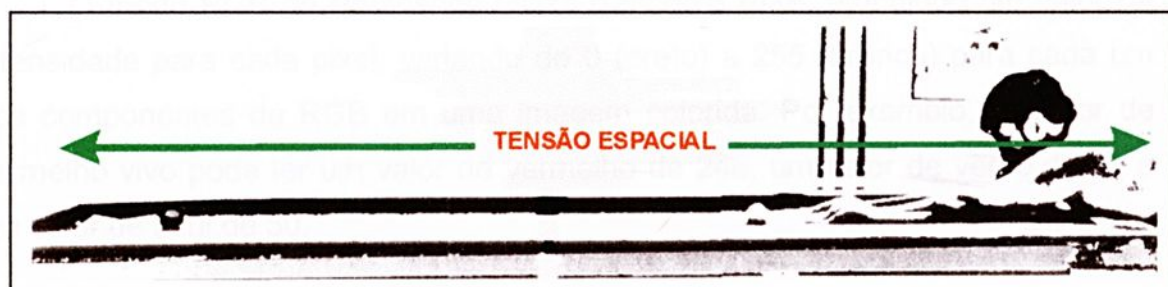


Figura 81 - Duas formas tendem a se tornarem mais fortes visualmente devido a distância entre elas.

A possibilidade de explorar a captura de imagens através da câmera digital, e com os novos recursos de ferramentas de programas, proporcionou um resultado satisfatório na conclusão dessas imagens.

Foram utilizadas cores chapadas na composição, procurando explorar a harmonia tonal produzida pela primária (vermelho), complementar (verde) e adjacentes (amarelo cromo e terra de siena natural).

A escolha das cores do trabalho foi feita através da análise no disco de cores e a sua adaptação à paleta de cores do programa *photoshop*.

A escolha das cores do trabalho foi feita através da análise no disco de cores e a sua adaptação à paleta de cores do programa *photoshop*.

Um modelo de cores determina o modo de cores utilizado para exibir e imprimir imagens, o modelo do *Photoshop* baseia seus modos de cores em padrões estabelecidos para descrever e reproduzir cores.

Os Modelos mais comuns incluem HSB (matiz, saturação, brilho), RGB (vermelho, verde, azul), CMYK (ciano, magenta, amarelo, preto) e CIE $L^*a^*b^*$.

O modo RGB do Photoshop utiliza o modelo RGB, atribuindo um valor de intensidade para cada pixel, variando de 0 (preto) a 255 (branco) para cada um dos componentes de RGB em uma imagem colorida. Por exemplo, uma cor de vermelho vivo pode ter um valor de vermelho de 246, um valor de verde de 20 e um valor de azul de 50.

Quando ocorre dos valores dos três componentes serem iguais, o resultado é um tom de cinza neutro. Mas quando o valor de todos os componentes forem 255, o resultado é branco puro sendo que quando o valor é 0, o resultado será preto puro.

Uma grande porcentagem do espectro visível pode ser representada ao misturar a luz colorida de vermelho, verde e azul (RGB – red, green and blue) em várias proporções e intensidades. Onde as cores são sobrepostas, elas criam ciano, magenta, amarelo e branco.

Como as cores RGB se combinam para criar o branco, elas também são chamadas de cores *aditivas*. (Figura 82)



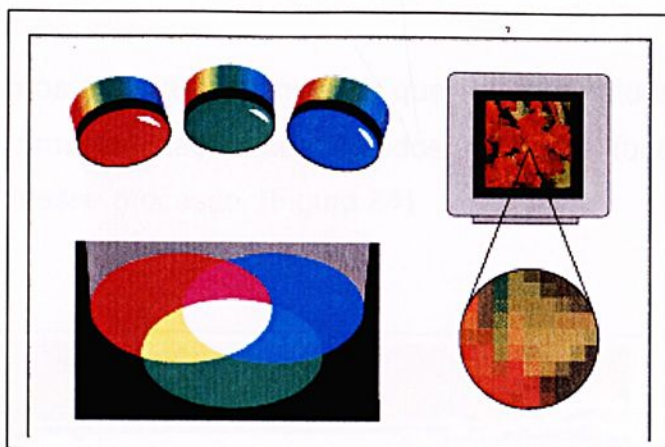


Figura 82 - Cores aditivas (RGB).

O branco é criado pela união de todas as cores, isto é, todos os comprimentos de onda visíveis são transmitidos de volta ao olho.

Sendo que as cores aditivas são utilizadas para iluminação, vídeo e monitores, no monitor, a resolução das cores é resultante da emissão de luz por meio de fósforos vermelhos, verdes e azuis. (Figura 83)

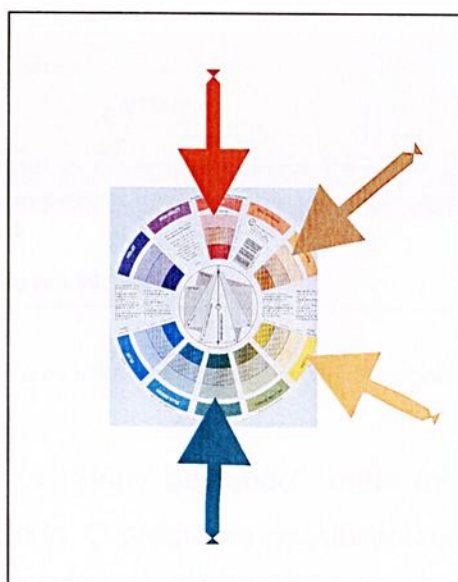


Figura 83 - Cores utilizadas na composição de "A bola da vez".

Foram feitos vários estudos preliminares que foram perdidos ao longo do percurso. Abaixo há uma simulação dos estudos feitos ao fundo, o uso da tecnologia facilitou bem esse processo. (Figura 84)

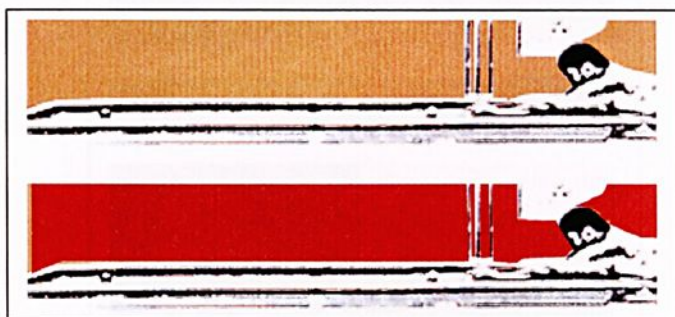


Figura 84 - Simulação do estudo de cores utilizadas na composição de "A bola da vez".

Embaixo observamos como ficou a composição após a escolha definitiva das cores. (Figura 85)

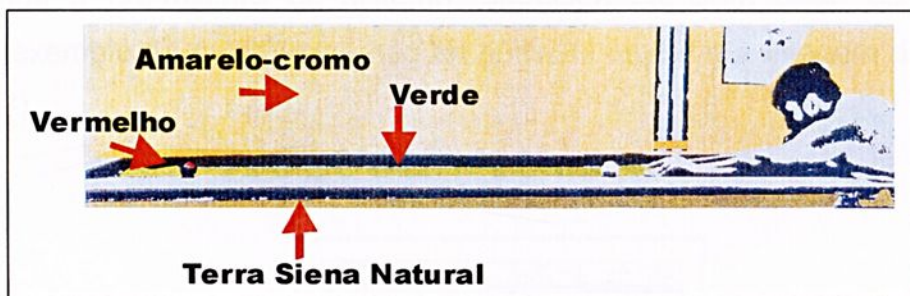


Figura 85 - Cores utilizadas na composição de "A bola da vez".

Foi utilizada a ferramenta "Plano de fundo", onde foram selecionadas as cores de primeiro plano e de fundo. O programa possibilitou uma análise rápida de uma variação de cores em curto espaço de tempo. Foram feitos vários experimentos em relação ao fundo da imagem em primeiro plano com a utilização

das ferramentas “Paleta de cores”, “Caneta” e “Retângulo” do *Photoshop*. (Figura 86)

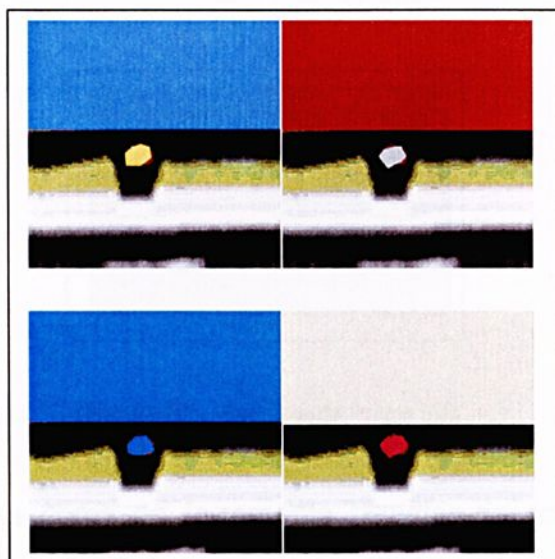


Figura 86 - Simulação de Cores utilizadas em primeiro e segundo planos.

A partir daí, foi selecionado a ferramenta “*Paleta de cores*”, que corresponde à pré-mistura do sistema, oferecida em uma caixa de diálogos. Abaixo o exemplo da paleta, pois não foi possível capturar a imagem do original. (Figura 87)

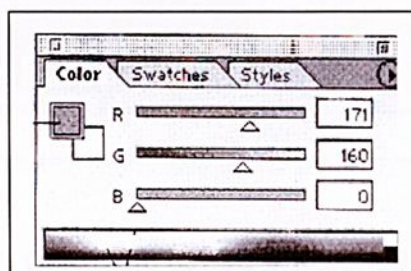


Figura 87 - Exemplo de paleta de cores similar à utilizada no trabalho.*

A seleção de cores também é mostrada através de uma "Paleta de Info", que exibe a expansão de cores do *pixel* que estaria posicionada sob o ponteiro (seta que se movimenta na tela de acordo com o manuseio do *mouse*). (Figura 88)

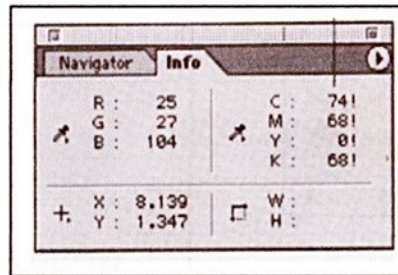


Figura 88 - Exemplo da Paleta Info*

De acordo com as cores da ferramenta "Seletor de cor" do *Photoshop*, foram selecionadas as cores RGB da composição. (Figura 89)

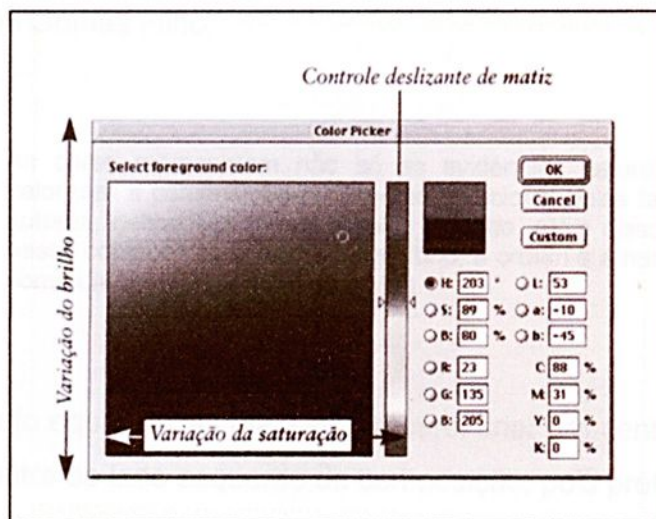


Figura 89 - Exemplo de seletor de cor do *photoshop* utilizada no trabalho.*

* Imagem retirada de WEINMANN e LOUREKAS *Photoshop para Windows e Macintosh*, p. 22, 26.

As cores escolhidas foram o amarelo-cromo R= 242, G= 197 e B= 90 e uma segunda variação deste mesmo tom mais escuro puxada um pouco para o terra siena natural com R= 142, G= 129 e B= 59; as do vermelho R= 249, G= 09 e B= 57 e a do verde R= 199, G= 210 e B= 77. (Figura 90)

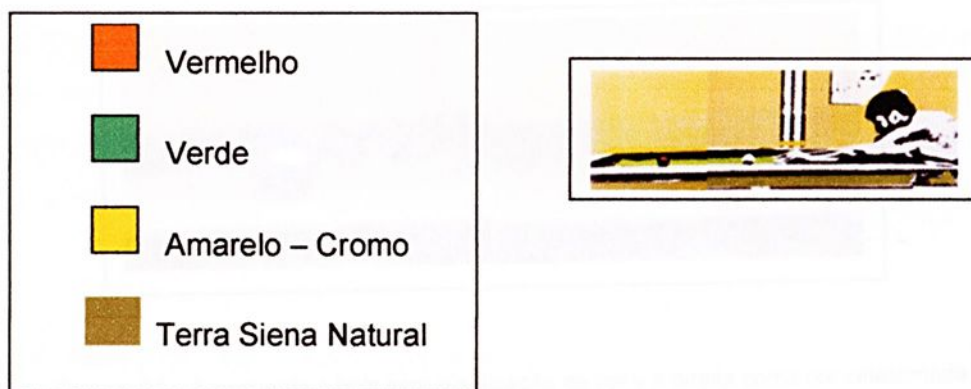


Figura 90 - Tabela de cores utilizadas na composição de "A bola da vez".

Segundo João Gomes Filho:

As cores representam não só as evidências naturais, como também valorizam a composição no aspecto emocional pelos fatores objetivos de sutileza, delicadeza formal e calor humano. Além disso, o jogo de cores nessa composição acentua o equilíbrio, a ordem e a harmonia da imagem como um todo. FILHO (2003, p. 65)

Ainda buscando equilibrar as massas, procurei criar um centro de interesse na bola que se encontra do lado esquerdo da composição, pois pretendia realçar a força da circunferência mais ainda, pois, ela é uma forma geométrica forte. (Figura 91)

* Imagem retirada de WEINMANN e LOUREKAS Photoshop para Windows e Macintosh, p. 22, 26.

Segundo FILHO (2003, p. 42), "Qualquer ponto tem uma grande força de atração visual sobre o olho, tanto se sua existência é natural, quanto se é produzido pelo homem com algum propósito."

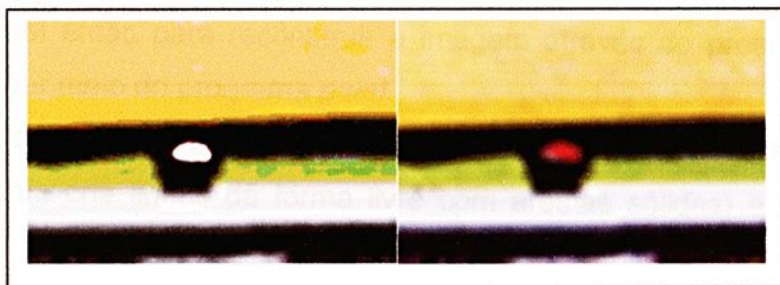


Figura 91 - À esquerda a bola sem a aplicação da cor e a direita como cor selecionada.

A cor da bola escolhida na "Paleta de Cores" foi uma cor quente, levemente puxada para o laranja, o vermelho vivo, escolhido na paleta de cores RGB, R = 249, G= 37 e B= 09, inserido em uma circunferência preta, para que fosse criado um centro de interesse daquele lado da composição, contrastando com sua cor complementar o verde na paleta de cores RGB. (Figura 92)

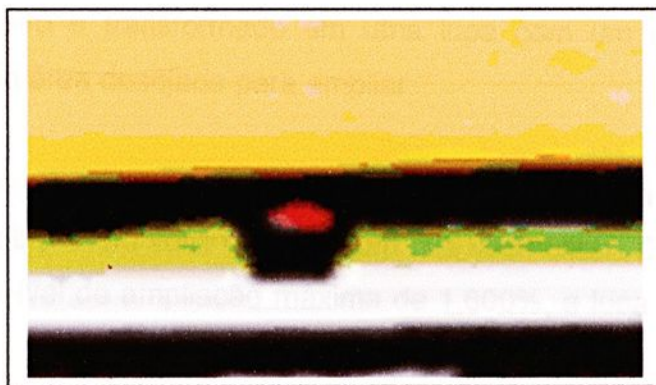


Figura 92 - Detalhe da composição da aplicação de cores primarias, complementares e análogas.

Segundo PEDROSA (1982, p. 174), "O vermelho sobre fundo branco perde crominância e luminosidade; em contraste com o preto aumenta sua luminosidade e sua crominância".

Aproveitei então para reconstruir a imagem através do preenchimento de alguns *pixels* por meio do programa *paint*.

Para isso utilizei a *Wizard pen* e o *tablet*, utilizando a ferramenta "Lápis" (Esta ferramenta cria linhas de forma livre com arestas sólidas) e a "Paleta de Cor".

Na "Paleta de Cor", exibem-se os valores das cores do primeiro plano, e do plano de fundos atuais. Ao se utilizar os controles deslizantes, é possível editar as cores do primeiro plano e do plano de fundo de acordo com vários modelos de cor.

Ainda, pode-se escolher uma cor do primeiro plano ou do plano de fundo a partir do espectro de cores exibido no painel de cores na parte inferior da paleta.

Com a "Ferramenta Zoom", esta última possibilitou observar melhor os detalhes. Procedimento para a utilização da ferramenta: selecione a ferramenta zoom , o ponteiro é transformado em uma lupa com um sinal de mais no centro , clique na área desejada para ampliar.

Cada clique amplia a imagem até a próxima porcentagem predefinida, centralizando a exibição em volta do ponto em que você clicar. Quando a imagem tiver atingido seu nível de ampliação máxima de 1.600%, a lupa aparecerá vazia. (Figura 93)

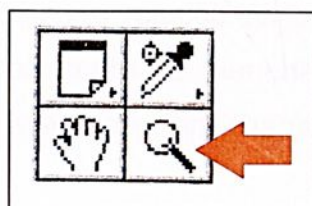


Figura 93 - Detalhe da caixa de ferramentas com o ícone da "Ferramenta Zoom".

Com a "Ferramenta Zoom" ocorreu a possibilidade de se observar melhor os *pixels* a serem preenchidos, utilizando a ferramenta "Lápis" para o preenchimento de cada um. (Figura 94)

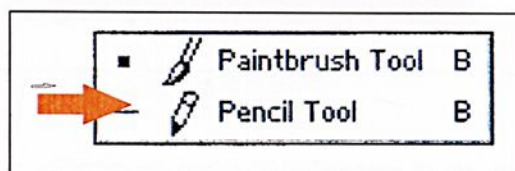


Figura 94 - Simulação da caixa de ferramenta "Lápis" que ajudou no preenchimento dos *pixels*.

Abaixo podemos observar um exemplo de linha (em preto) sendo preenchida com a ferramenta "Lápis" (em vermelho), *pixel por pixel*. (Figura 95)

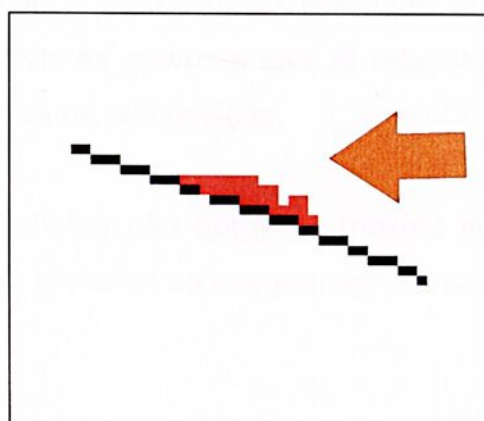


Figura 95 - Simulação de preenchimento dos *pixels*.

O resultado da impressão em relação às cores apresentadas na tela foi muito diferente, houve o aparecimento de manchas, provocando uma gradação tonal nas cores, sendo que na tela apareciam chapadas. (Figura 96)

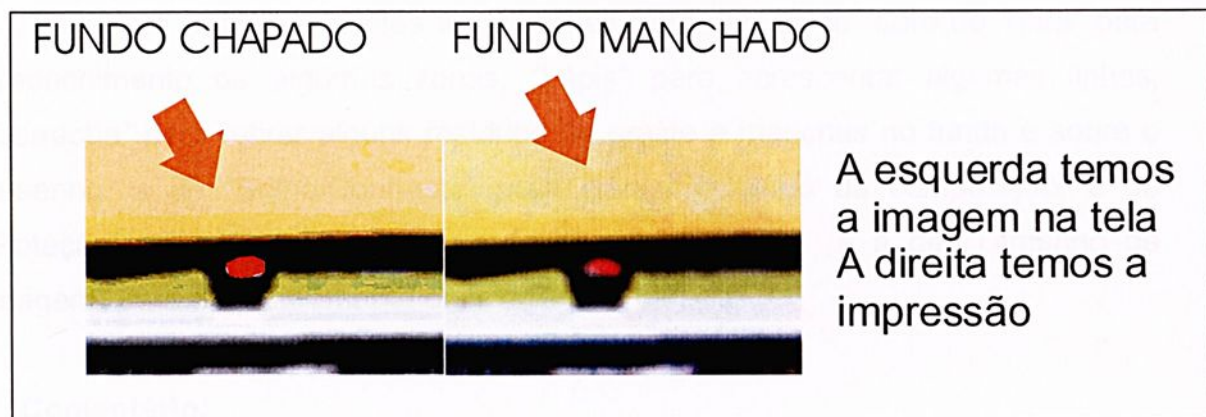


Figura 96 - Simulação da apresentação das diferenças de resultados de fundo na tela e na impressão.

Na imagem, em questões estéticas, a impressão surtiu o efeito desejado, o tamanho foi fundamental para que fosse obtido o resultado desejado.

No caso de meu trabalho o aumento de tamanho foi essencial, a imagem foi impressa na medida de 1,50 x 0,90 cm.. O resultado foi o esperado, pois a característica principal em minhas gravuras são as relações entre o espaço e a tensão espacial dos elementos na composição.

Já na tela, o meu trabalho não obteve o mesmo impacto visual que as impressões, isso se deu pelo tamanho da imagem apresentada no monitor.

C. Quantificação:

Foram criadas, nessa série, cinco gravuras digitais com temas voltados ao cotidiano e foram digitalizadas algumas xilogravuras.

D. Especificação:

Foram utilizadas nestes trabalhos as ferramentas de “Lata de Tinta” para preenchimento de algumas zonas, “Lápis” para acrescentar algumas linhas, “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho, a de “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os trabalhos resultantes da digitalização das xilogravuras fazem parte de um estudo de relação entre o tempo de uma ação e o espaço de tensão entre dois objetos.

O resultado foi o de uma imagem mais elaborada procurando explorar as diferenças e recursos dos equipamentos utilizados.

As digitalizações das imagens foram feitas a partir de trabalhos realizados com nanquim, aquarela e lápis dermatográfico, gerando um resultado final mais significativo.

Outros trabalhos foram digitalizados de xilogravuras de uma produção mais recente do artista.

F. Seleção da Infografia:

Apresentação da gravura digital

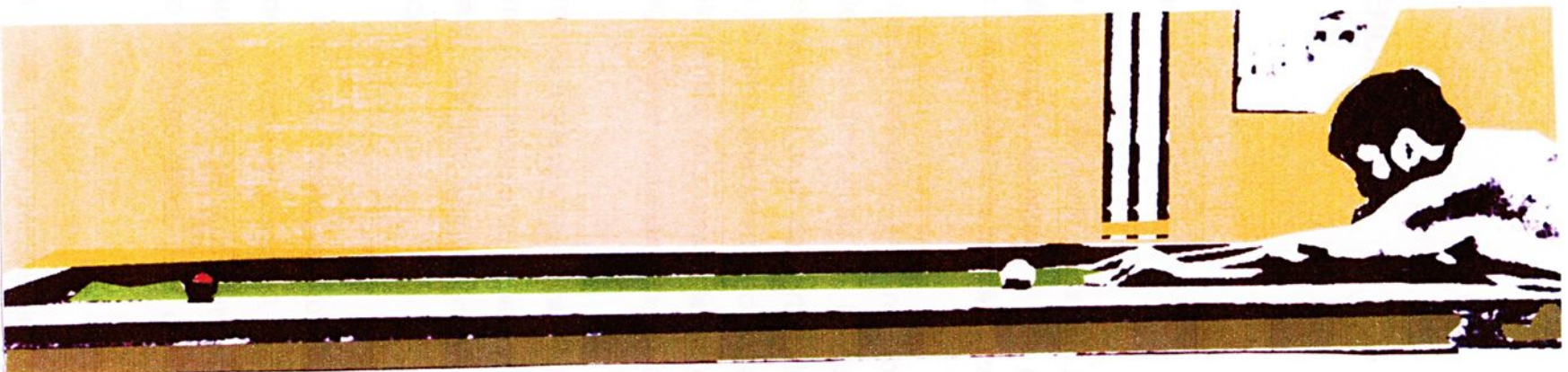


Figura 97 – A bola da vez – Infografia - 2003

3.5.QUINTESSÊNCIA

A. Descrição:

Segundo o Novo Dicionário Aurélio:

"Quinta-essência (Do feminino de quinta + essência.). 1. Extrato levado ao último apuramento. 2. O que há de principal, de melhor o mais puro. 3. O mais alto grau; o requinte, a plenitude, o auge: a quinta-essência da delicadeza."

Como o trabalho desta categoria esta relacionado com as disciplinas cursadas no Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP, "Artemídia e videoclip: o emergente devir das artes visuais no próximo milênio" cujos aspectos abordados da disciplina foram o cinema, vídeo, *story-board* e da disciplina "Arte e magia: elementos para uma reflexão estética" foram abordados vários temas voltados a religiosidade, misticismo, numerologia e magia.

Influenciaram diretamente a criação deste trabalho que originário das idéias das disciplinas citadas acima, que incorporou aspectos das questões da película cinematográfica representada por um *story-board* e as questões místicas e numerológicas da outra disciplina.

Portanto, a escolha do nome desta categoria quintessência volta-se ao estudo deste dois assuntos: cinema e magia. A busca da representação da essência destes dois assuntos representados através de uma manifestação poética: a arte. No caso, o percurso criado para um trabalho artístico em arte digital.

Quinta-essência em uma visão transcendental seria: O número da competição, chamado "O Pentáculo Inflamado". Indica também a Quinta-essência,

O Homem Perfeito, A Verdadeira Mágica, o Conselho. O caminho da Inteligência Fundamental.

Desde a Grécia antiga, o ocidente convive com a idéia filosófica dos quatro elementos Terra, Água, Ar e Fogo, como sendo fundamentos constituintes da matéria juntos ou separados. Mas também haveria um certo 5º elemento, o Éter, a Quinta-essência ou o Espírito dependendo do caso. Já na filosofia oriental ocorre a idéia clara dos cinco elementos, mas não como constituintes da matéria e sim como aspectos integrantes da natureza num ciclo de interdependência.

Ao contrário dos gregos, os orientais em momento algum privilegiaram um elemento sobre o outro, elevando sua importância como Tales de Mileto fez com a Água, Anaximénes de Mileto com o Ar, Heráclito de Éfeso o Fogo e assim por diante.

Nos cinco elementos orientais, o Ar não é considerado, e adiciona-se a Madeira e o Metal, sendo então: (Figura 98)

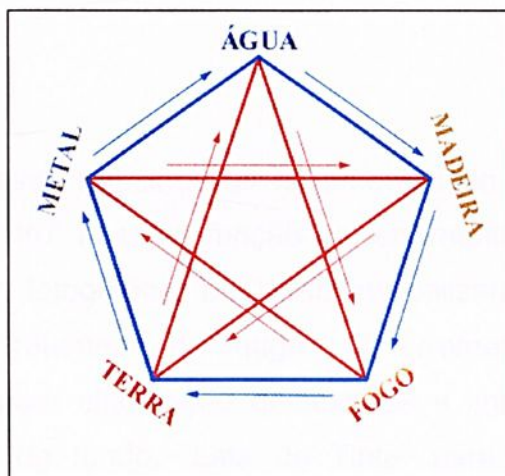


Figura 98 - Os cinco elementos orientais.

O pentágono externo representa as relações harmônicas, construtivas, entre os elementos. O pentagrama interno em cinza representa as relações desarmônicas, destrutivas. Alguns trabalhos foram além das minhas expectativas, não se encaixando em nenhum dos quatro itens que elaborei acima; seu resultado surpreende quando comparado ao das outras imagens de ação digital alta e de alta resolução, por isso destacavam-se das demais.

B. Análise da Imagem:

As imagens foram analisadas de acordo com a sua elaboração dentro do conhecimento intrínseco dos princípios de forma e desenho da sintaxe da linguagem visual.

C. Quantificação:

Foram criadas nove gravuras digitais com temas voltados à digitalização das caixas da série “*story-board*” (sete imagens) e captura de imagem com a câmera digital (duas imagens).

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas do *Olympus Camedia Master* como “Imagem e Filtro” (mesma função da ferramenta “Brilho/Contraste”) para alteração da imagem fotográfica, o *CorelDraw* utilizando as ferramentas “*Bitmaps* e *Efeitos*” para o tratamento de imagens, a ferramenta de “*Texto*” para inserir frases, “*Camadas*” para elaboração de texturas e linhas, “*Filtro*” para o tratamento do desenho e do fundo, “*Lata de Tinta*” para preenchimento de algumas zonas, “*Lápis*” para acrescentar algumas linhas, “*Borracha*” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho.



Também foram explorados os recursos “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os resultados foram imagens melhor elaboradas devido aos recursos dos novos programas e equipamentos adquiridos como a câmera digital que permitiu capturar imagens externas e o gravador de cd que possibilitou arquivar uma maior quantidade de informações.

Por isso, criei uma categoria a qual chamei de Quintessência, por necessitar de um estudo mais apurado quanto à práxis e à procura de uma linguagem pessoal nesses trabalhos.

E. Infografia:

Apresentação da gravura digital.

EM NOME DO PAI 2

A. Descrição:

Alguns trabalhos foram além das minhas expectativas, não se encaixando em nenhum dos quatro itens que elaborei anteriormente. O resultado surpreendeu assim como suas criações, ao lado das outras imagens de ação digital alta e de alta resolução, pois se destacavam das demais.

B. Análise da Imagem:

Neste trabalho foi utilizada a câmera digital sendo a imagem impressa sobre papel, foram usados recursos dos programas *Camedia Master*, *Photoshop*, *CorewDraw* e *Paint*. A composição apresenta formas abertas, figurativas, assimétrica, irregulares, orgânicas, justapostas, onde também foi explorada a colagem de formas.

Essa composição foi elaborada a partir de uma imagem feita por uma câmera digital, originada de um objeto criado de dois assuntos distintos cinema e magia, o que proporcionou um resultado bastante interessante a partir da utilização da tecnologia da informática.

Abaixo descreveremos os processos utilizados na elaboração da imagem e sua análise visual. (Figura 99)

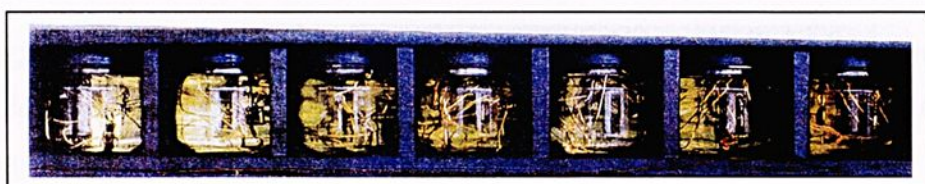


Figura 99 - Objeto "Em nome do Pai".

O resultado digital foi mais limpo de texturas e recursos gráficos. Houve uma simplificação quanto ao tempo e trabalho para a escolha de cores, recursos de colagem e elaboração de composição.

Observando o detalhe do objeto abaixo, podemos perceber alguns efeitos proporcionados pelo reflexo do vidro capturado pela fotografia, resultando em um efeito interessante. (Figura 100)

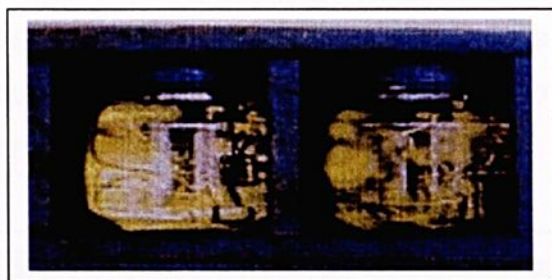


Figura 100 - Detalhe da Infografia "Em nome do pai" apresenta reflexos resultantes da captura da imagem pela câmera.

O objeto criado foi elaborado dentro de uma série de estudos relacionados à arte e magia e ao *story-board*. Vários temas foram abordados como a religiosidade, clonagem, película, etc.

A imagem digital ainda apresenta uma coerência em relação ao tema e aos elementos envolvidos no trabalho, feito a partir da releitura do objeto original, buscando na composição harmonizar e equilibrar todas as formas dentro de uma organização visual totalmente nova.

Foi fotografado e sua imagem alterada inicialmente no programa *Camedia Master* com a ferramenta "Imagem e Filtro" a sua utilização foi similar à ferramenta de "Brilho/Contraste" do *Photoshop*. (Figura 101)

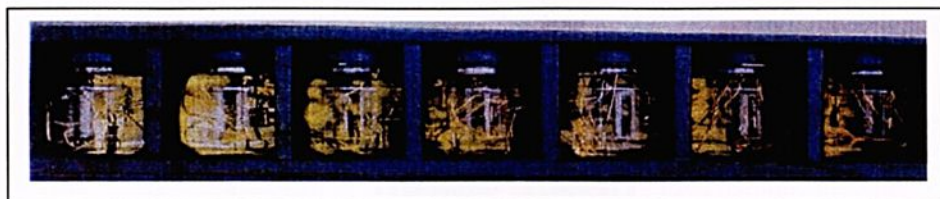


Figura 101 - Imagem antes da utilização de ferramenta do *Camedia Master*.

Foram suavizadas algumas manchas com esta ferramenta de Brilho/Contraste, sendo que o fundo foi clareado com o Brilho (+18) e Contraste (+24) diminuindo as manchas na imagem. (Figura 102)



Figura 102 - Detalhe do resultado da imagem após utilização de ferramenta.

Depois disso, temos a fase em que foram utilizadas as ferramentas de "Marcação de Seleção Retangular", "Copiar", "Recortar" e "Colar" do programa *Photoshop*. Os passos da operação realizada na figura são exemplificados abaixo:

Foi selecionada na caixa de ferramentas do programa *Photoshop* com o ponteiro o ícone de "Marca de Seleção Retangular". (Figura 103)

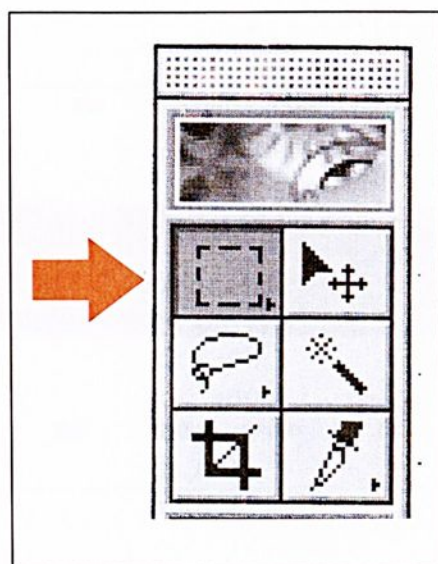


Figura 103 - Simulação da caixa de ferramentas com o ícone de "Marca de Seleção Retangular" assinalada pela seta em vermelho.

Nesse ícone é aberta outra janela onde pode se optar por diferentes formas de ferramentas, como Letreiro retangular  para criar uma seleção retangular. Letreiro retangular arredondado  para selecionar um retângulo arredondado, como um botão de página da Web. Letreiro elíptico  para criar uma seleção elíptica. Letreiro de linha única  ou de coluna única  para definir a borda como uma linha ou coluna de um 1 *pixel* de largura. No caso, foi utilizado a ferramenta de "Marcação Retangular". (Figura 104)

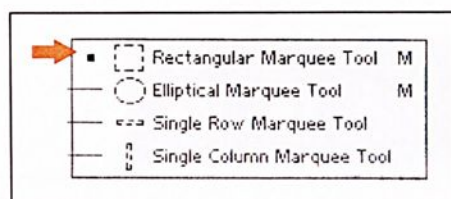


Figura 104 - Simulação da ferramenta de "Marcação Retangular" assinalada pela seta em vermelho.

Foi selecionada a área de interesse na figura com a ferramenta de “Marcação Retangular”. (Figura 105)

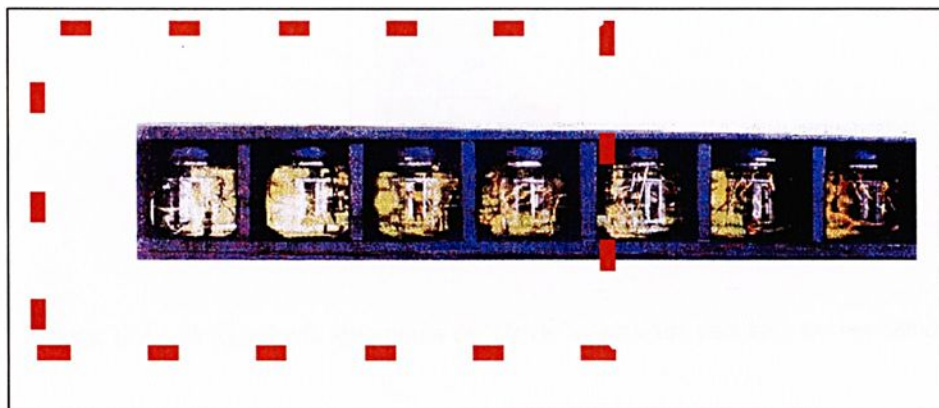


Figura 105 - Simulação da ferramenta “Seleção de Marcação Retangular” (linha vermelha).

Em seguida essa parte da imagem foi colada no programa *CorelDraw*, onde foi reproduzida novamente com a utilização das ferramentas “Copiar e Colar”. (Figura 106)



Figura 106 - Simulação do resultado após a utilização das ferramentas “Copiar” e “Colar”.

O próximo passo foi agrupar as figuras utilizando a ferramenta "Mover" sobrepondo as figuras de maneira que as linhas verticais estivessem alternadas criando um ritmo. (Figura 107)

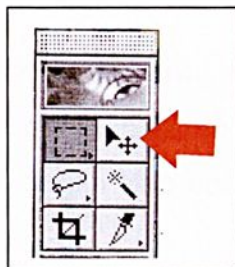


Figura 107 - Simulação da ferramenta de "Mover" assinalada pela seta em vermelho.

Em seguida, as formas foram colocadas sobrepostas uma a outra, como podemos observar abaixo. (Figura 108)

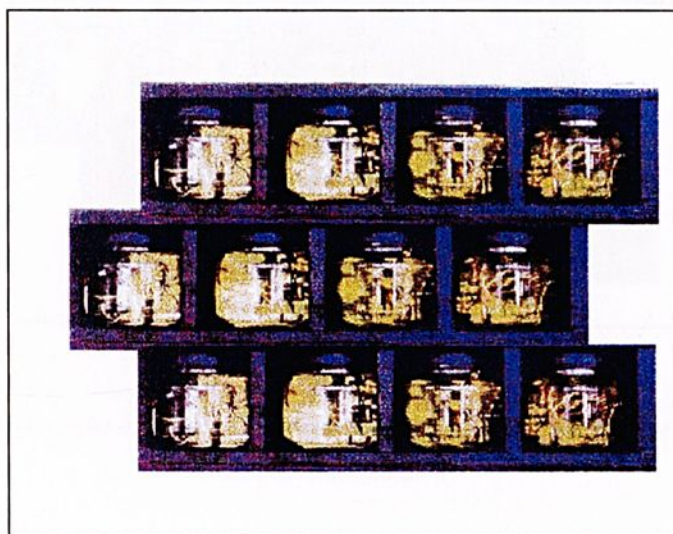


Figura 108 - Simulação do resultado da composição após a utilização da ferramenta.

Para recortar a forma da maneira que desejava tive que trabalhar em conjunto com o *Photoshop*, pois não sabia como utilizar as ferramentas do *CorelDraw* para obter o efeito desejado, por isso recorri a essa forma de trabalho.

Ainda no programa *CorelDraw*, selecionei a ferramenta “Editar”, “Selecionar tudo” e “Objetos”, recortei e abri uma nova janela de trabalho no *Photoshop* colando o objeto.

Selecionei em seguida no mesmo programa, um pedaço da imagem com a “Ferramenta de Marcação Retangular”, recortando a figura e colando em uma nova caixa. Esse procedimento foi feito por não conhecer outra forma de obter o efeito desejado. (Figura 109)

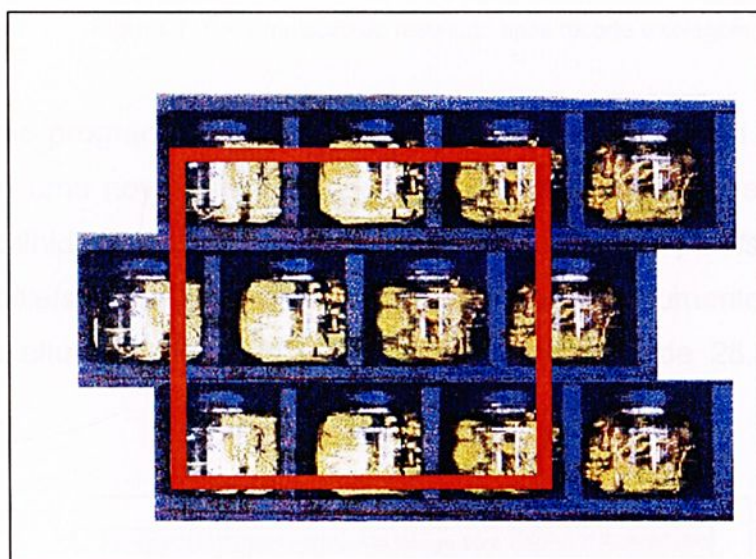


Figura 109 - Simulação da ferramenta “Marcação de Seleção Retangular” área de recorte demarcada em vermelho.

O resultado foi um recorte da imagem original colada da maneira desejada. (Figura 110)

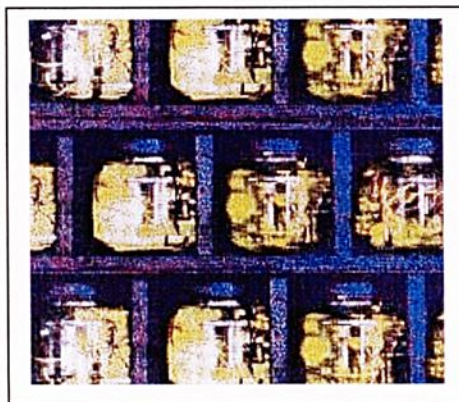


Figura 110 - Simulação do resultado após recorte e colagem.

No mesmo programa *Photoshop*, para a construção da área de trabalho de fundo foi aberto uma nova janela, sendo selecionada a ferramenta "Tamanho da Imagem" e escolhida a largura de 249 *pixels*, altura de 249 *pixels*, sendo que a dimensão em *pixels* usada foi de 182 K. O tamanho do documento foi de largura de 8,78 cm. e altura de 8,78 cm., tendo uma resolução de 28,346 *pixels/cm*. (Figura 111)

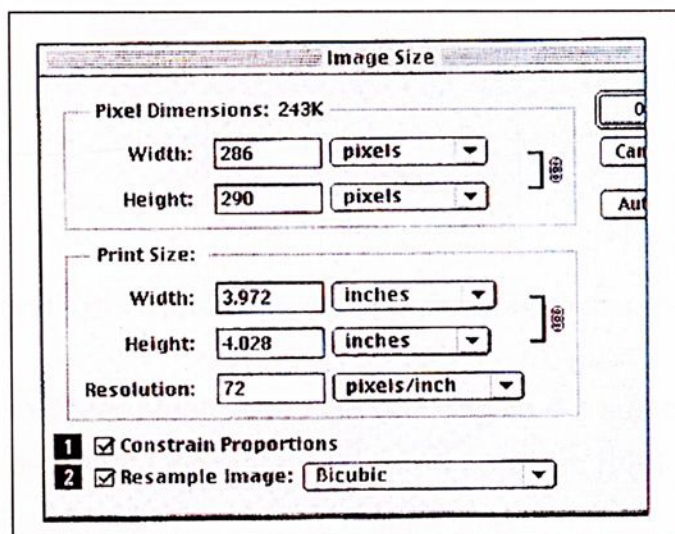


Figura 111 - Simulação da ferramenta "Tamanho da imagem".

Para seleccionar a cor de fundo foi escolhido, na caixa de ferramentas, o ícone "Retângulo", com o ponteiro em cima sendo apresentadas outras opções de ferramentas. (Figura 112)

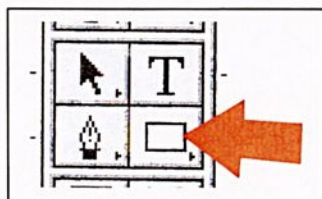


Figura 112 - Simulação da caixa de ferramentas assinalado o ícone "Retângulo".

Foram oferecidas as opções definidas de ferramentas como retângulo , retângulo arredondado , elipse , polígono  (Photoshop), linha \ ou forma personalizada  (Photoshop). Para esse trabalho a ferramenta "Retângulo" foi definida para ser utilizada no preenchimento do fundo. (Figura 113)

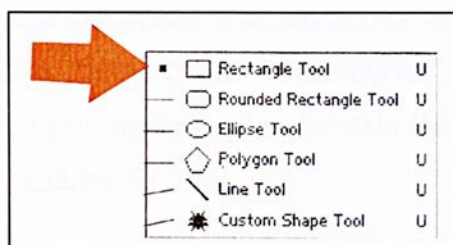


Figura 113 - Simulação das opções definidas de ferramentas assinalado o ícone "Retângulo".

Após o fundo todo ser preenchido com o retângulo e a sua cor selecionada (cor pigmento Terra de Siena Queimada) na paleta de cores RGB com marcação no seletor de cores R= 167, G= 75 e B= 79. (Figura 114)

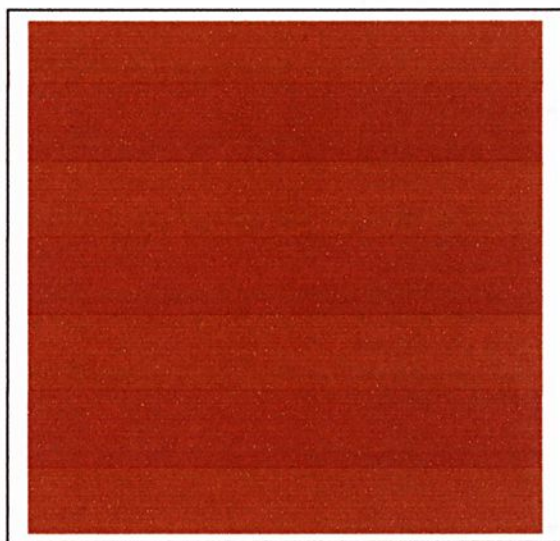


Figura 114 - Simulação da cor preenchimento do retângulo de fundo.

Podemos classificar o trabalho como abstrato, sua forma apresenta certa complexidade, profusão, transparência física, sensorial, redundância, fragmentação, distorção, seqüencialidade. Segundo FILHO (2000, p. 78), Como técnica visual, é livre de complicações e elaborações secundárias – normalmente tende a apresentar baixo numero de informações ou unidades visuais. A simplicidade se caracteriza por organizações formais fáceis de serem assimiladas, lidas e compreendidas rapidamente.

Então foi utilizado o recurso da ferramenta “Filtro” e “Textura”, resultando em uma alteração da imagem de acordo com as ferramentas selecionadas. No exemplo abaixo a ferramenta foi o “Mosaico”. (Figura 115)

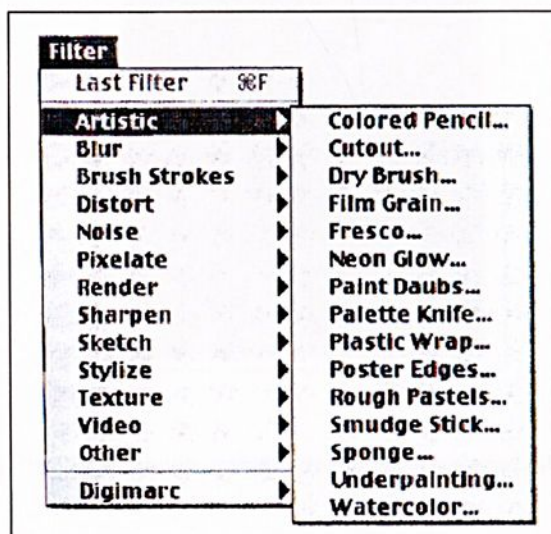


Figura 115 - Simulação da ferramenta "Filtro" e "Textura".

Algumas ferramentas possuem controle de nível podendo distorcer a imagem conforme desejar. (Figura 116)

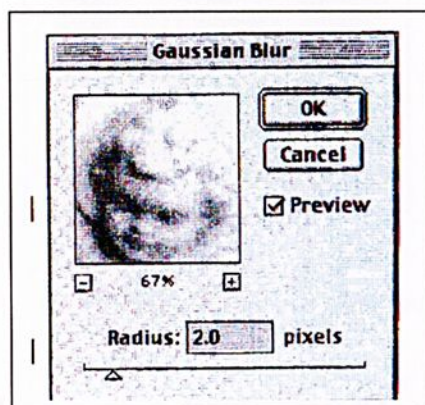


Figura 116 - Simulação da ferramenta "Mosaico".

Com a utilização dessa ferramenta inúmeras possibilidades foram exploradas, como a seqüência sugerida com a ferramenta "Mosaico" na imagem resultando no trabalho abaixo. (Figura 117)

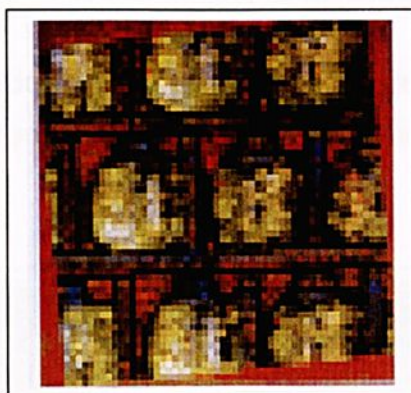


Figura 117 - Imagem trabalhada com a ferramenta "Mosaico".

Ou com a utilização da ferramenta "Pixelização" e "Meia-tinta" resultando na imagem a seguir. (Figura 118)

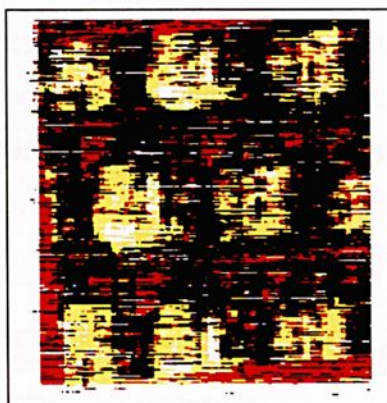


Figura 118 - Imagem trabalhada com a ferramenta "Meia-tinta".

A partir da imagem feita com a ferramenta "Mosaico", foi utilizada outra ferramenta "Craquelé" usando níveis de "Espaçamento entre fissuras" (85), "Profundidade das fissuras" (06) e "Brilho das fissuras" (04). Abaixo são observados os detalhes do objeto e da gravura digital. (Figura 119)

Segundo WEINMANN e LOUREKAS (2001, p. 313), “Os filtros do Photoshop podem ser utilizados para gerar uma grande variedade de efeitos especiais, desde um leve aumento de nitidez até uma distorção drástica.”

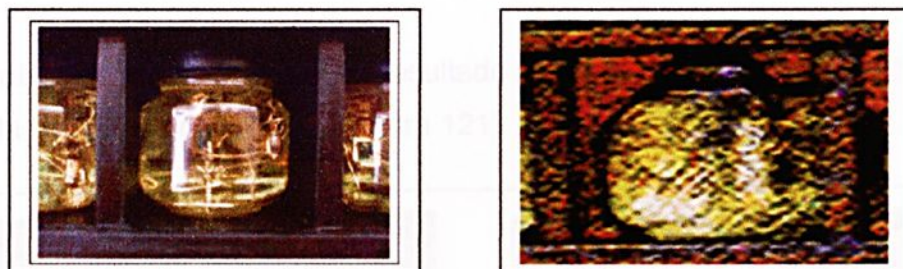


Figura 119 - Detalhe das composições após utilização de ferramentas.

Foi utilizada a ferramenta “Equilíbrio de cores” que permite a manipulação das cores quentes e frias com as modificações do ciano – vermelho (+30), magenta – verde (-43) e o amarelo – azul (-33), resultando numa tonalidade mais acentuada do vermelho ou seja, para as cores quentes. (Figura 120)

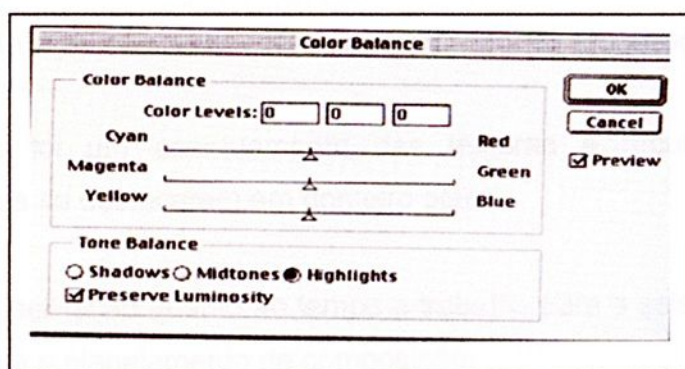


Figura 120 - Caixa de ferramentas “Equilíbrio de Cores”.

Segundo Donis A. Dondis:

A natureza recessiva da gama azul-verde sempre foi usada para indicar distância, enquanto a qualidade dominante da gama vermelho-amarelo tem sido usada para expressar expansão. Essas qualidades podem afetar a posição espacial, uma vez que a temperatura da cor pode sugerir proximidade ou distância. DONDIS (2000, p.125)

Abaixo podemos observar o resultado anterior e posterior à utilização da ferramenta “Equilíbrio de Cores”. (Figura 121)

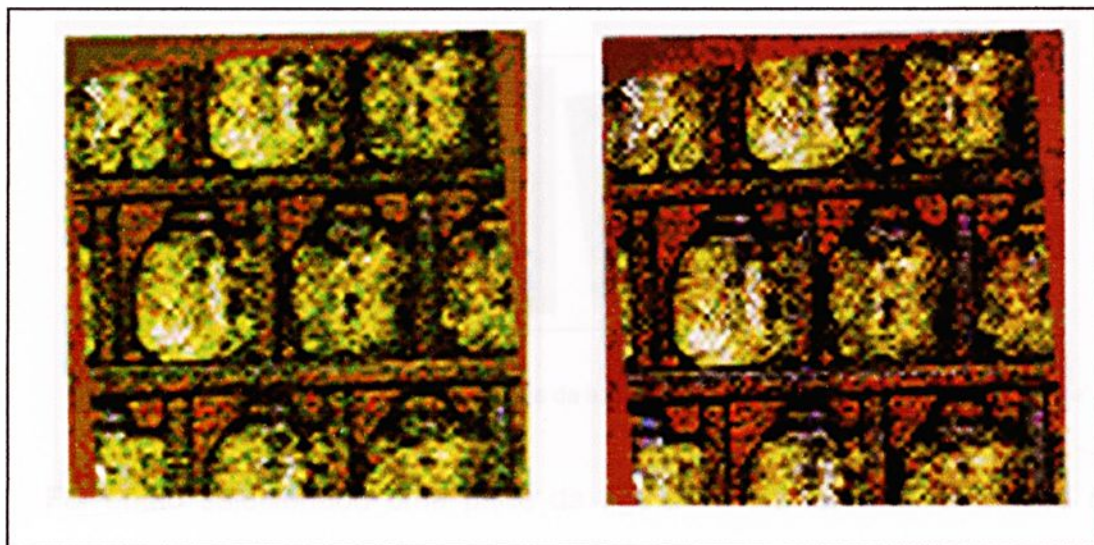


Figura 121 - Simulação das imagens a original a esquerda e a direita após a mudança de cor e luz.

O resultado foi um acentuamento das texturas e recursos gráficos, permitindo as formas se destacarem em primeiro plano.

Houve uma facilitação quanto ao tempo e trabalho para a seleção de cores, recursos de colagem e planejamento de composição.

Foi selecionada na barra de ferramentas no ícone Imagem “, a ferramenta “Girar tela de pintura” (Figura 122) e em seguida utilizado o ícone “Arbitrário” (3) ocorrendo uma inclinação no sentido horário. (Figura 123)

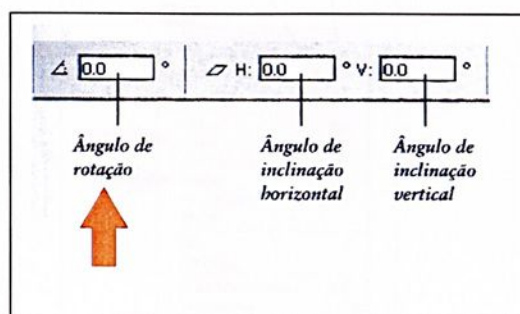


Figura 122 - Simulação da ferramenta "Girar Tela de Pintura".

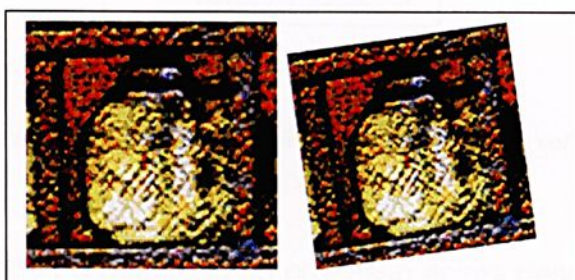


Figura 123 - Simulação do resultado depois da aplicação da ferramenta "Girar Tela de Pintura".

Foi então selecionado uma parte da figura com a ferramenta "Marca de seleção retangular" (Figura 124), "Copiar" e "Colar" em novo espaço. (Figura 125)

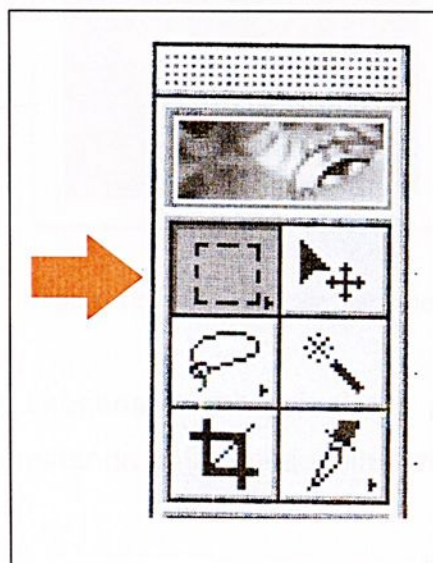


Figura 124 - Simulação da ferramenta "Marca de Seleção Retangular".

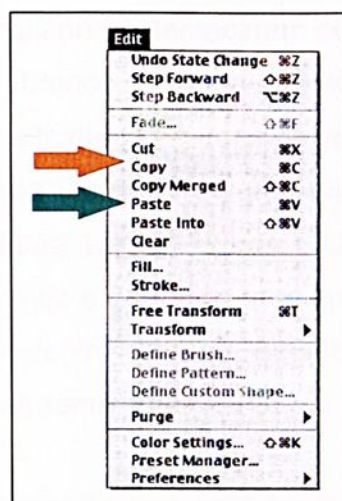


Figura 125 - Simulação da caixa de ferramentas "Edit" assinalada em vermelho o ícone "Copiar" e em verde "Colar".

Apresento a seguir o resultado do processo acima descrito. (Figura 126)



Figura 126 - Simulação do resultado.

As digitalizações das imagens foram geradas a partir de trabalhos com objetos tridimensionais, determinando um resultado final mais expressivo.

A relação entre planos ocorreu na composição através da relação cromática, a partir da criação de texturas e escolha de cores.

As figuras em primeiro plano se destacaram pela clareza da cor, através do amarelo claro, reflexos em branco, e linha de contorno escuro. Em toda a superfície podemos observar a textura com tons de vermelho, azul e preto.

O fundo em Terra Siena Queimada claro, contribuiu para o destaque das figuras em primeiro plano. (Figura 127). Comenta FILHO (2003, p. 97), "A variação cromática, os contrastes dos tons e semitons com predomínio de cores quentes e a sensação de movimento dentro de um equilíbrio dinâmico emprestam a composição um efeito visual atraente e instigante."

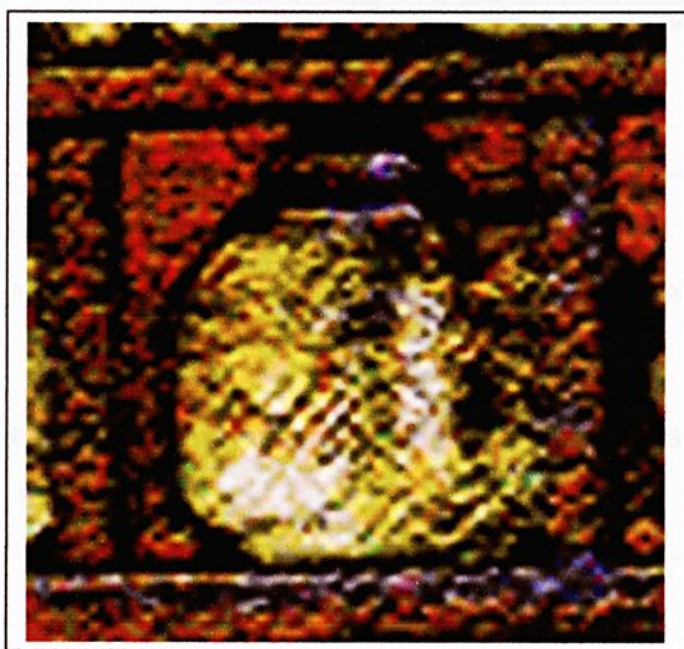


Figura 127 - Detalhe da infografia com a utilização da cores para criar profundidade.

O deslocamento das caixas e sua sobreposição foram originárias da idéia de representar uma película de filme, que se movimenta em sentidos opostos, interrompamente. (Figura 128)

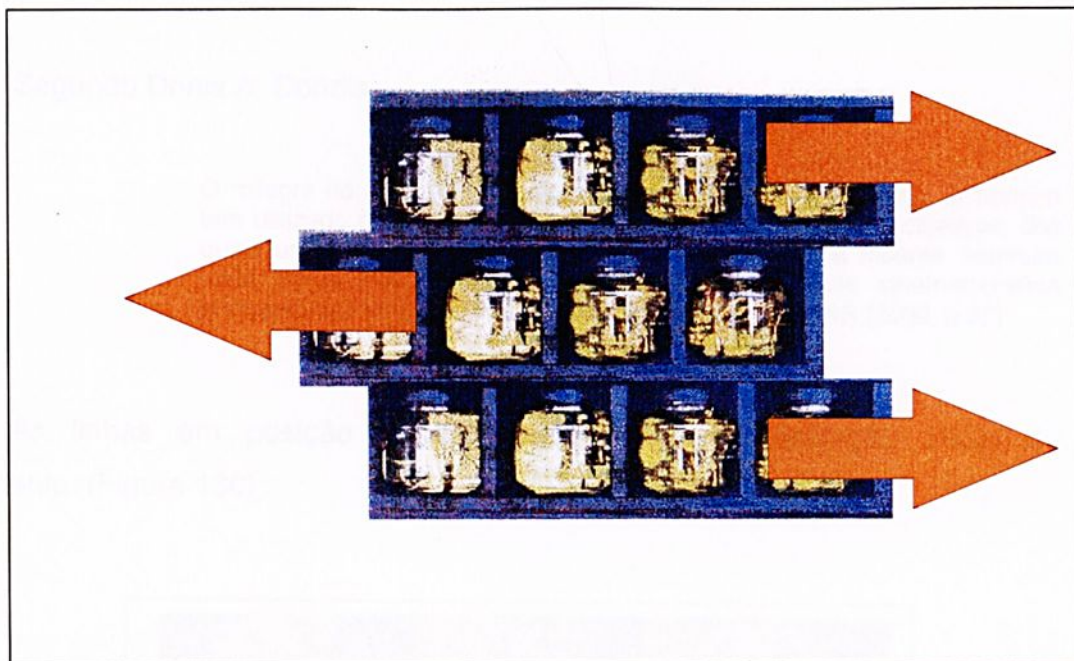


Figura 128 - Movimento provocado no objeto com o deslocamento alternado de linhas verticais como a película de um filme.

Com a sobreposição, as linhas verticais ficaram alternadas provocando um movimento rítmico. (Figura 129)

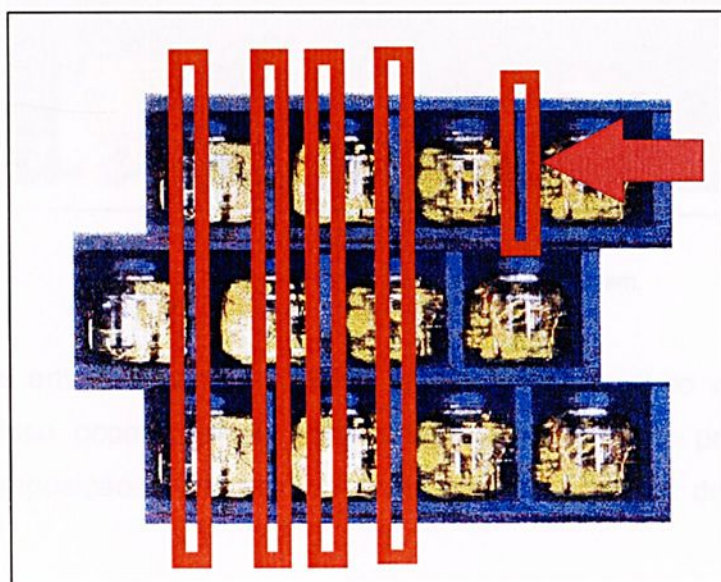


Figura 129 - Em vermelho observamos o resultado do deslocamento alternado de linhas verticais.

Segundo Donis A. Dondis:

O milagre do movimento como componente visual é dinâmico. O homem tem utilizado a criação de imagens e formas com múltiplos objetivos, dos quais um dos mais importantes é a objetivação de si mesmo. Nenhum meio visual até hoje pode equiparar-se à película cinematográfica enquanto espelho completo e eficaz do homem. DONDIS (2000, p.82)

As linhas em posição vertical transmitem uma sensação visual de movimento. (Figura 130)



Figura 130 - Detalhe do objeto após a montagem.

O equilíbrio entre as formas e cores, proporciona um ritmo visual criando um dinamismo. Isso ocorre devido aos contornos regulares e proporções de elementos na composição. Podemos observar abaixo o detalhe do movimento. (Figura 131)

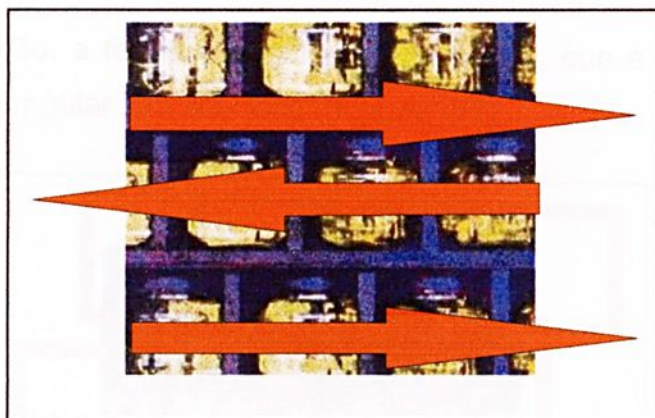


Figura 131 - Detalhe de percurso visual na composição.

Isso ocorre por causa dos contornos regulares produzidos pela imagem. Estes contornos são os desníveis de curvas e retas que compõem a estrutura dos elementos na composição. No caso, representado pelas formas dos potes e sua coloração.

Observamos na composição as suas irregularidades representadas pelas formas curvas em amarelo e formas retangulares em azul, os desníveis bastante irregulares entre si reproduzem um percurso visual na composição. (Figura 132)



Figura 132 - Detalhe de percurso visual na composição.

Na composição, a forma específica do quadrado, que é uma forma forte, determina um ritmo regular em seu todo. (Figura 133)

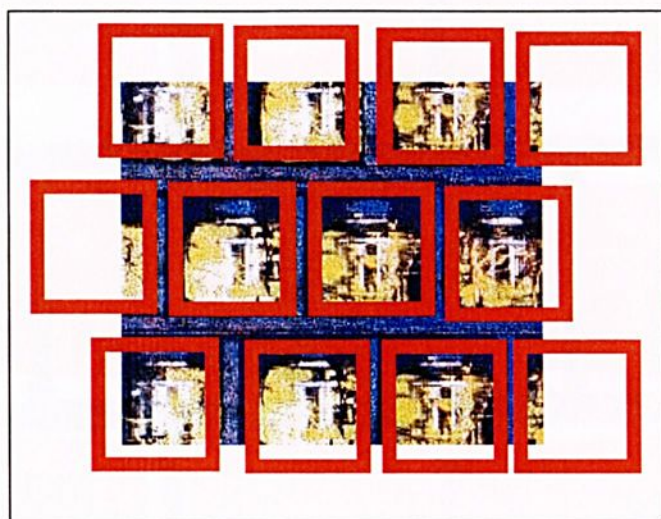


Figura 133 - Contornos regulares dos quadrados.

Mesmo assim as formas dos objetos inseridas dentro do quadrado, apresentam também, uma forte influência rítmica, devido a sua coloração clara, suas formas tornam-se desproporcionais devido à influência da luz e sombra, o contraste, contribuindo para a construção do ritmo visual da composição.

Observamos a figura sem o fundo e a sua construção do movimento rítmico através dos desníveis na composição.

Analisando somente a massa, podemos observar as suas formas geométricas através do movimento visual produzido na imagem por meio de suas retas e curvas permitindo que nosso olhar percorra todo o percurso da composição. (Figura 134)

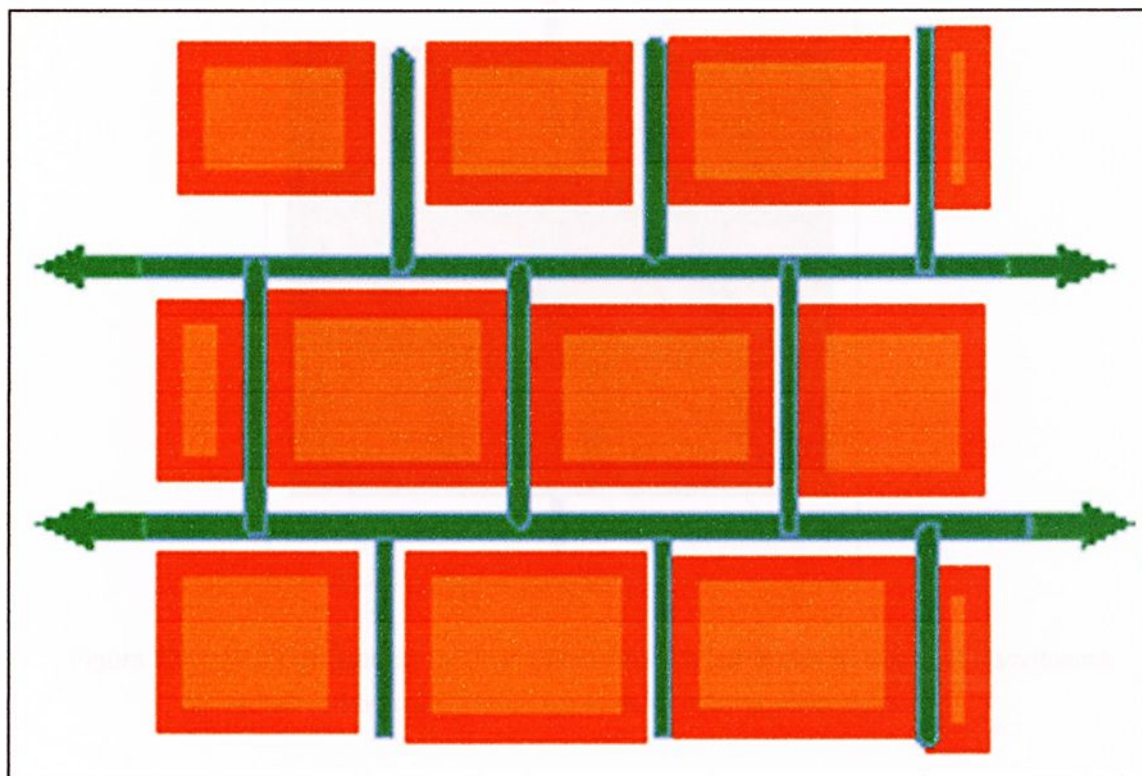


Figura 134 - Leitura das formas geométricas.

Segundo Donis A. Dondis:

Através da composição de uma força compositiva antagônica, a dinâmica do contraste poderá ser prontamente demonstrada em qualquer exemplo de elemento visual básico que dermos. Se o objetivo for atrair a atenção do observador, a forma regular, simples e resolvida, é dominada pela forma irregular, imprevisível. Ao serem justapostas, as texturas desiguais intensificam o caráter único de cada uma. DONDIS (2000, p.126)

A composição possui um equilíbrio assimétrico (divisão em azul) que ocorre pelo peso da massa entre o claro (representado pela cor vermelha no quadro abaixo), as linhas do retângulo representadas pelas formas de contornos regulares (linhas verdes). (Figura 135)

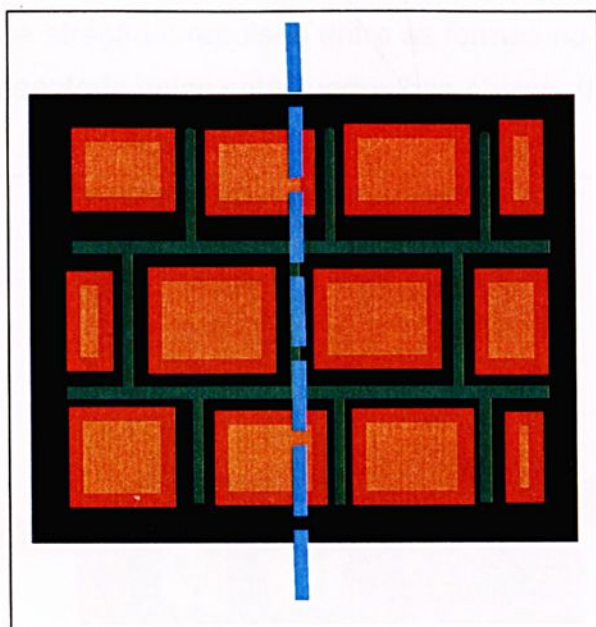


Figura 135 - Representação do equilíbrio assimétrico pela quantidade da massa de claro (formas em vermelho) o e escuro (formas em verde e preto) na composição.

Para aumentar a sensação de movimento utilizei a ferramenta “Ângulo de Rotação” do programa *CorelDraw*, inserindo uma inclinação positiva de 3° graus na imagem, criando assim um movimento ascendente e descentente na composição. (Figura 136)

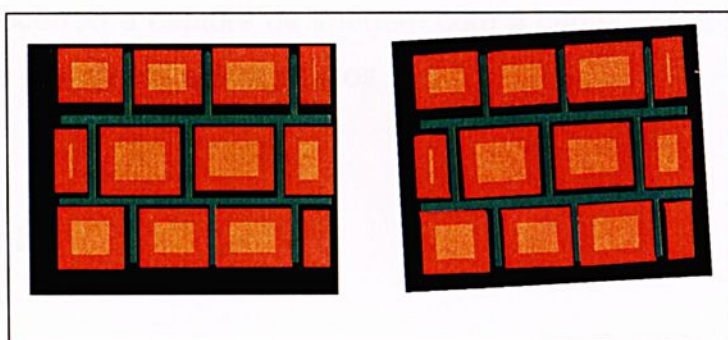


Figura 136 - Imagem antes e depois da modificação com a utilização da ferramenta “Ângulo”.

A composição se equilibra através da organização dos elementos no espaço com a força de atração e repulsão entre as formas no campo, ou seja pela tensão espacial representada pelas setas vermelhas abaixo. (Figura 137)



Figura 137 - A tensão espacial equilibra a composição organizando os elementos no espaço através de uma força de atração e repulsão entre as formas no campo

C. Quantificação:

Foram criadas sete imagens digitais com temas voltados às caixas da série “story-board”; ocorreu a captura de imagem com a câmera digital e em seguida o tratamento nos programas acima citados.

D. Especificação:

Foram utilizadas nesses trabalhos as ferramentas do *Olympus Camedia Master* como “Image e Filter” para alteração da imagem fotográfica, *CorelDraw* utilizando as ferramentas “Bitmaps e Efeitos” para o tratamento de imagens, a ferramenta de “Texto” para inserir frases, “Camadas” para elaboração de texturas

e linhas, “Filtro” para o tratamento do desenho e do fundo, “Lata de Tinta” para preenchimento de algumas zonas, “Lápis” para acrescentar algumas linhas, “Borracha” para retirar alguns resíduos de grafite e manchas no fundo e sobre o desenho.

Também foram explorados os recursos “Brilho/Contraste” para clarear o fundo da composição, a de “Rotação” para deixar o desenho no ângulo desejado e a de “Tamanho da Imagem” para enquadramento da imagem no campo.

E. Comentário:

Os resultados foram imagens melhor elaboradas devido aos recursos dos novos programas e equipamentos adquiridos, como a câmera digital, que permitiu capturar imagens externas e o gravador de cd que possibilitou arquivar uma maior quantidade de informações.

Por isso, criei uma categoria a qual chamei de Quintessência, por necessitar de um estudo mais apurado quanto à práxis e à procura de uma linguagem pessoal nesses trabalhos.

F. Infografia:

Apresentação da gravura digital. (Figura 138)



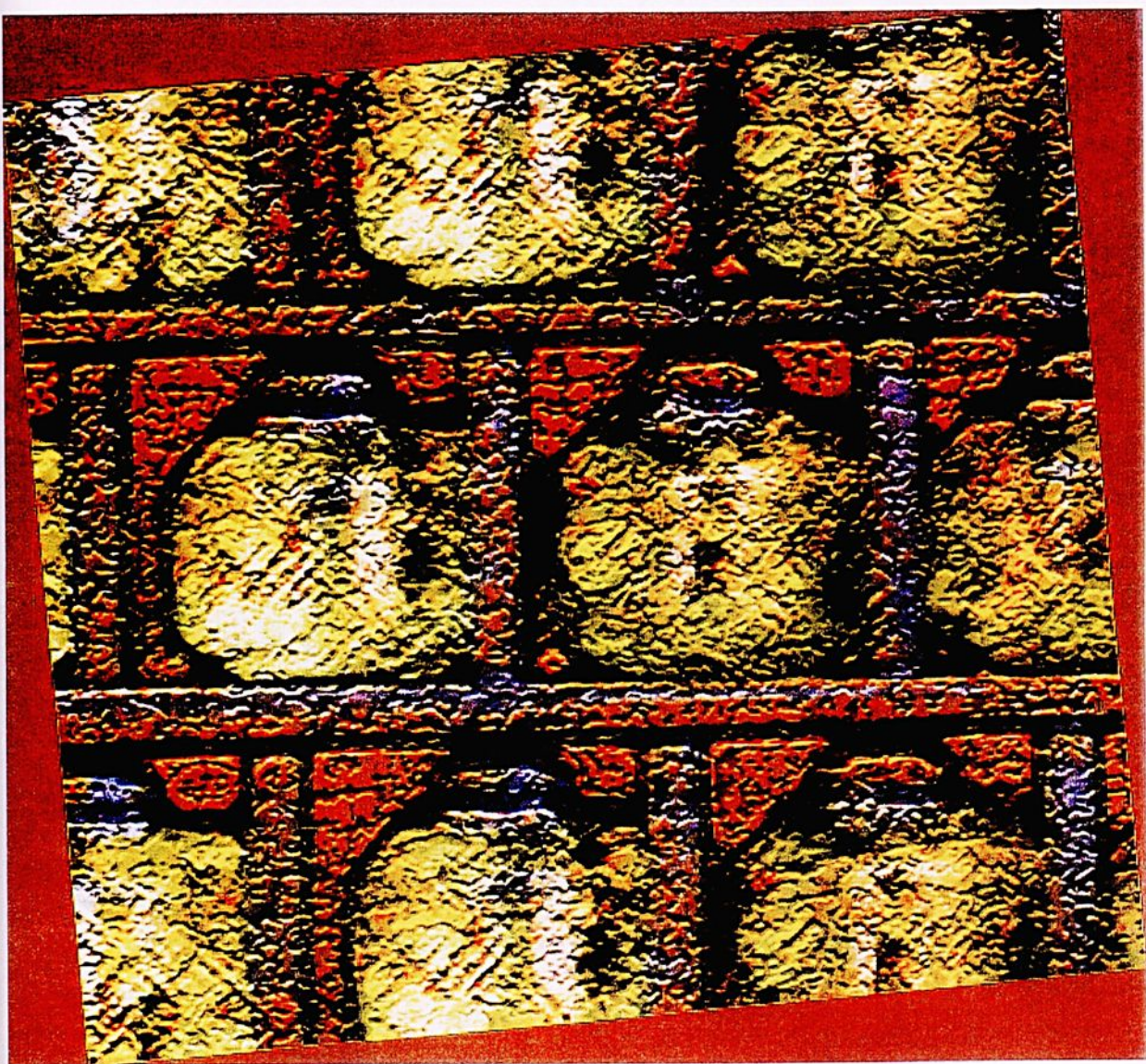


Figura 138 – Em nome do Pai 2 – Infografia - 2003

4. ESTUDO DE CASO

4.1 STORY-BOARD PARA OBJETO

Uma idéia gerada a partir das disciplinas cursadas "*Artemídia e videoclip: o emergente devir das artes visuais no próximo milênio*" e "*Arte e magia: elementos para uma reflexão estética*" possibilitaram a criação de objetos tridimensionais onde a gravura digital está integrada a seu projeto.

Esse trabalho originou-se a partir de informações relacionadas a estas duas disciplinas, resultando em uma série de esboços, partindo para a construção de um objeto tridimensional, posteriormente sendo digitalizado, e essa imagem trabalhada em vários programas de computador. Abaixo teremos a descrição deste processo.

Na elaboração da série intitulada "*story-board*", foi permitido percorrer uma pequena trilha, pelas inúmeras possibilidades criadas pela arte contemporânea.

Algumas dessas idéias foram rascunhadas e a partir daí algumas foram digitalizadas por um scanner e alteradas no programa *Paint*, os esboços das caixas e dos elementos, assim como seus possíveis resultados, até a captação da imagem final da obra e a sua essência, foram criados e registrados a partir do uso da tecnologia digital.

Dentre uma série de esboços realizados foram selecionados os resultados mais interessantes. No final, foi escolhido apenas um.

Segundo Quintas:

Se meu desenho possuir as qualidades fundamentais de um esboço (simetria, proporção, clareza de linhas...) pode ser uma obra artística. Mas a grande arte vai além. A arte propriamente dita não se reduz a copiar de modo hábil as linhas fundamentais de uma figura; aspira a captar o próprio núcleo da realidade que reproduz. QUINTAS (1992 p. 56)

A série intitulada *story-board* possui doze exemplares, divididos em sete partes procurando criar uma relação mística e matemática entre elas.

A primeira série aborda uma temática voltada à crítica social, a segunda série está voltada à temática mística e religiosa e a terceira, voltada ao retrato.

A questão da clonagem é abordada no objeto da série um, intitulado "*For sale*", como podemos observar na imagem abaixo. (Figura 139)

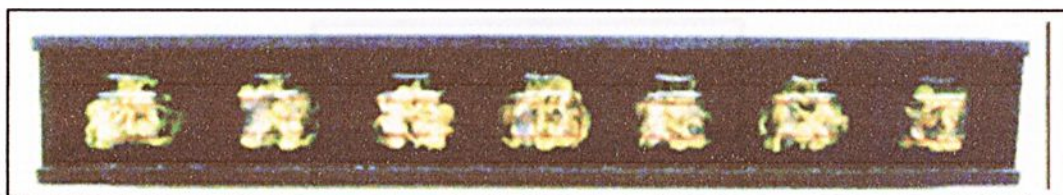


Figura 139 - Antonio Maués - Objeto da série "Story-board" intitulado "for sale" - 2002.

Procurei registrar todos os momentos da execução de cada obra através de anotações de idéias, planejamento e técnicas utilizadas.

A elaboração das caixas surgiu na disciplina do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, quando a partir de uma proposta de trabalho, utilizando um programa de computador (*Adobe Premiere*), que possibilitou o encaixe de imagens, criando assim, um *story-board*.

A sugestão de adequação da temática à linha de pesquisa, gerou a idéia de se trabalhar com essa possibilidade de narrativa, quadro a quadro, procurando desvelar o sentido das diversas ações que integram o processo de criação.

A vontade em realizar algum trabalho relacionado à arte contemporânea se fez presente ante a possibilidade de manifestar meus pensamentos no âmbito da realidade através de símbolos, imagens, objetos pré-estabelecidos.

Uma análise a procura da forma ideal foi realizada no aspecto quantitativo (círculos, quadrados, trapézios etc.) e depois qualitativo (triângulo e a forma derivada dela: o quadrado).

A primeira caixa foi criada a partir da análise do quadrado, figura geométrica considerada como uma forma perfeita. (Figura 140)

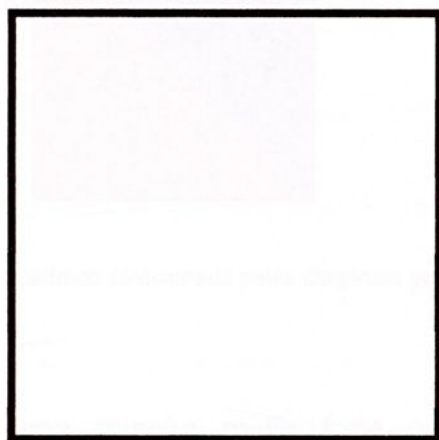


Figura 140 - Escolha de forma geométrica no caso o quadrado.

Sua forma é principalmente usada na arquitetura pela história, aparecendo em lugares sagrados como mosteiros, altares, assim como em construções civis e militares, como fortes.

Sua simbologia é a mais variada na história do homem. Segundo CHEVALIER e GHEERBRANT (1982, p. 751), "É o símbolo da terra por oposição ao céu, mas é também em outro nível, o símbolo do universo criado, terra e céu, por oposição ao incriado e ao criador; é a antítese do transcendente."

Os quadrados divididos pelos vértices opostos geram duas formas congruentes determinadas pela figura de dois triângulos. Estas formas juntas criam uma tensão espacial que gera um equilíbrio entre as formas.

Se separarmos um pouco os dois triângulos, teremos um sentido de direção determinado pelas duas figuras. (Figura 141)



Figura 141 - O quadrado selecionado pelas diagonais gera dois triângulos.

O triângulo possui uma relação muito forte com o misticismo, sua simbologia está intimamente relacionada ao número três. Representando uma trindade mística voltada a uma ordem espiritual como, por exemplo, na igreja católica: o pai, o filho e o espírito santo, também está relacionada ao cosmos e ao homem aparecendo em diversos cultos pelo mundo.

Aparece na história humana como um número fundamental do conhecimento, na arquitetura das construções de pirâmides (forma triangular), construção do triângulo retângulo de Pitágoras e na representação do ser

humano: homem (com a ponta voltada para cima) e da mulher (ponta voltada para baixo).

A idéia de multiplicação existente na gravura e o enquadramento do *story-board* geraram uma nova mudança nessa forma escolhida a partir do quadrado para as caixas.

As caixas foram definidas a partir de sete quadrados justapostos em forma de retângulo, todas as suas formas possuindo uma conotação simbólica a partir do misticismo que as envolve.

Para a maçonaria, o retângulo é um símbolo importante, sua forma está relacionada ao traçado do segmento áureo que está presente em todos os elementos da natureza. (Figura 142)

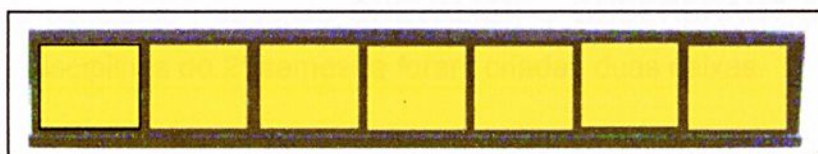


Figura 142 - Caixa de madeira dividida em sete compartimentos.

Essa divisão em sete partes fundamenta-se no misticismo que cerca esse número, que é considerado por muitas culturas, como o número da perfeição.

O misticismo que envolve o número sete está relacionado à sua correspondência aos sete planetas, graus celestes, sete dias da semana, sete pecados capitais, as sete cores do arco-íris.

Os números mágicos do yang alcançam a perfeição em sete e na igreja católica o número sete está relacionada a Cristo. Segundo CHEVALIER e GHEERBRANT (1982, p. 827), "O número sete é o símbolo universal de uma totalidade, mas de uma totalidade em movimento ou de um dinamismo total."

A construção da caixa foi uma busca ao misticismo de várias culturas, representada através das formas geométricas nelas existentes e de um estudo mágico do número através da numerologia.

Como foi citado anteriormente, esta série de caixas estão divididas em doze. O número doze não foi escolhido aleatoriamente, pois existe uma relação mágica envolvendo esse número.

O número doze está relacionado aos doze meses do ano, aos doze signos do zodíaco, aos ciclos lunar e solar, possuindo significado em várias culturas, sendo "*um ciclo concluído*", segundo CHEVALIER e GHEERBRANT (in op. cit. p.827). Para as disciplinas do 2º semestre foram criadas duas caixas.

A caixa relacionada à disciplina da Profa. Dra. Eunice Vaz Yoshiura, "*Arte e Magia: elementos para uma reflexão estética*" são da série *story-board*: de "*Em nome do Pai*", com a sua temática voltada à magia e a cultos religiosos.

Dentro dos sete compartimentos foram colocados potes de vidro transparentes, para que fosse possível visualizar vários elementos contidos no interior e atrás dos potes.

No interior, encontram-se imersos em parafina líquida com sua cor ligeiramente alterada por um corante amarelo, símbolos religiosos como medalhas e cruzes interligadas por um fio de zinco. (Figura143)

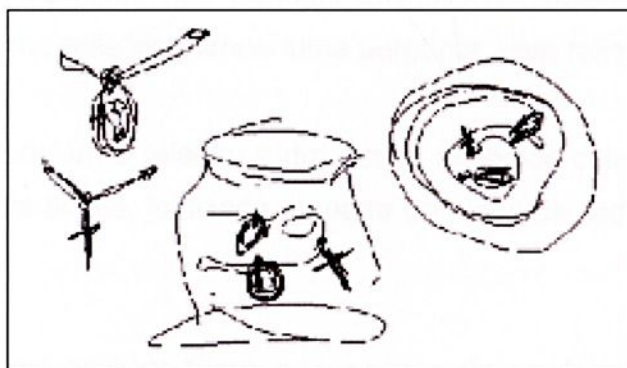


Figura 143 - Antonio Maués - Estudos dos elementos inseridos dentro dos frascos - 2002.

Procurei questionar a representação da figura divina, frente ao mercado de consumo, que aparece muitas vezes em elementos manufaturados pela indústria de consumo, utilizada geralmente para alcançar uma graça ou atender um pedido.

Para se comunicar com o criador “Deus” em várias religiões e cultos, aparecem os elementos que representam a materialização desse ser, funcionando como uma espécie de telefone, um aparelho de comunicação entre criatura e criador. (Figura 144)



Figura 144 - Antonio Maués - Estudos da figura na caixa no programa Paint .

Com esse trabalho, não pretendi desmistificar qualquer culto ou religião, símbolo ou imagem, mas sim, lançar uma pergunta, uma reflexão.

Em busca de uma relação entre esses símbolos colocados no interior do pote e da pergunta acima, foi fixada na parte do fundo de cada caixa uma imagem do rosto de Cristo.

Essa imagem aparece tênue e levemente distorcida por causa do líquido e também do efeito resultante da sua visualização pelo vidro, como um fantasma a materializar-se vagarosamente à frente de nossos olhos. (Figura 145)



Figura 145 - Antonio Maués - Detalhe de "Em nome do Pai".

A intenção era apresentar a imagem que surge por trás, como a resposta ao pedido silencioso, uma resposta do criador à sua criação.

Dentro do pote, representando a figura do homem, temos uma boneca de plástico, que simboliza uma criança dentro do útero.

Os trabalhos da série dois, voltados à questão da religiosidade e misticismo, possibilitaram uma abertura para expor idéias, conceitos, preconceitos, credos, realidades e sonhos, dentro de uma ótica contemporânea. (Figura 146).

Segundo GOFF e TORRANCE (1991,p.296-303), "Uma imagem é a representação profunda de nossas experiências e nossas fantasias – uma forma pela qual nossas mentes codificam, guardam e expressam informação. É a linguagem da imaginação, das emoções e do eu profundo".



Figura 146 - Antonio Maués - Objeto da série *Story-board* : "Em nome do Pai" - 2003.

4.2. OBJETO PARA GRAVURA DIGITAL

Depois de concluídos, os objetos foram digitalizados através da utilização de um *scanner* e de uma máquina fotográfica digital. (Figura 147)



Figura 147 - Detalhe do objeto após digitalização.

Foram utilizados programas como o *Adobe Photoshop 6.0*, *Paint 7* e *CorelDraw 10*, para serem criadas as gravuras digitais.

Primeiramente foram usados recursos simples de seleção do objeto com a ferramenta “Marca de seleção retangular”, “Copiar” e “Colar”, permitindo fazer uma justaposição das imagens como apresentada na figura abaixo. (Figura 148)

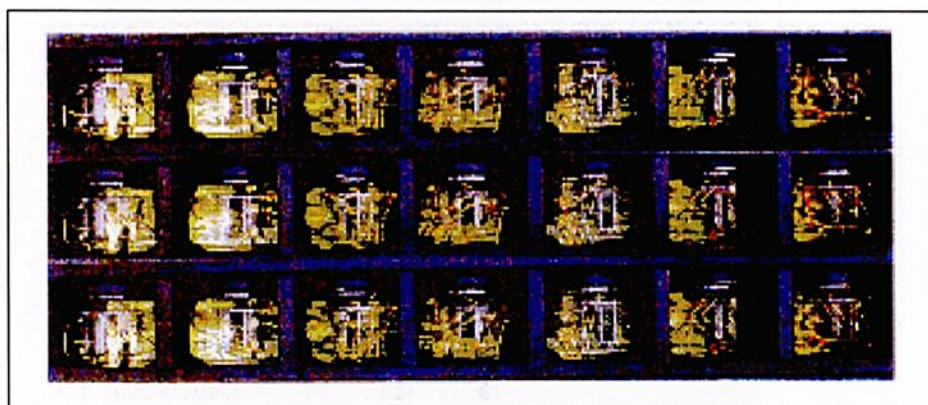


Figura 148 - Composição digital realizada a partir da imagem do objeto.

Com a ferramenta “Recortar” houve a possibilidade de seccionar uma parte da imagem acima e criar uma outra. Este tipo de procedimento, uso constantemente em meus trabalhos feitos em pintura e gravura. (Figura 149)

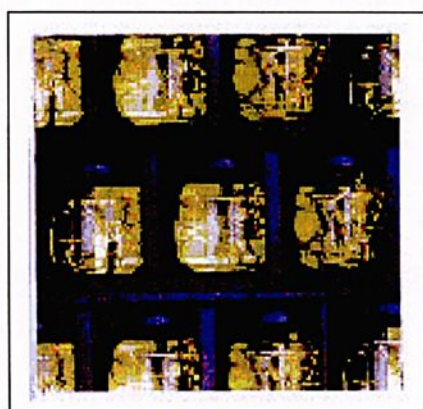


Figura 149 - Detalhe da imagem gerando outra composição.

Na criação da gravura digital “Em nome do Pai II”, foram utilizadas as imagens do objeto tridimensional homônimo, fotografada através de uma câmera digital da marca Camedia, *Olympus D-380*. (Figura 150)

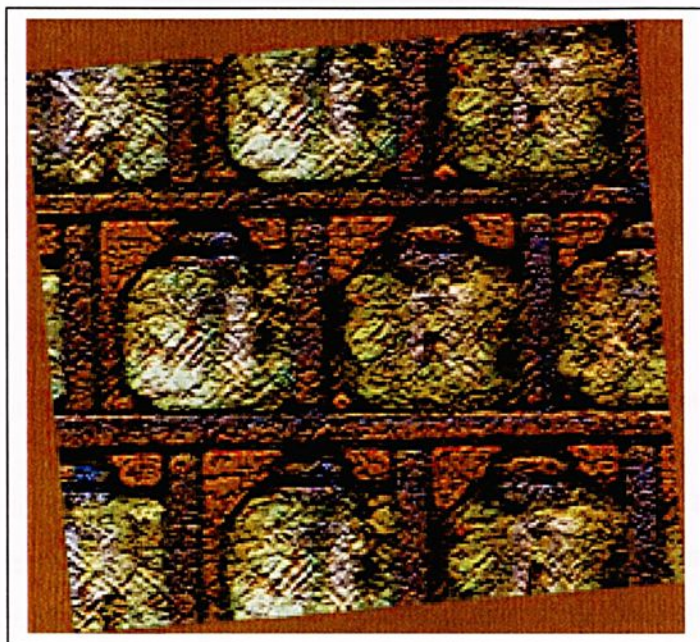


Figura 150 - Antonio Maués - “Em nome do Pai II” - gravura digital – 2003

Em seguida as fotografias foram repassadas para o programa *Camedia Master*, versão 4.01, onde foram modificadas utilizando o *Browse images*.

Nele foi utilizada a ferramenta crop para enquadramento do objeto e o Brilho/Contraste para o tratamento de clareamento da imagem, sendo salvo em *JPEG (*.jpg)*. Em seguida, foi utilizado o programa *Adobe Photoshop 6.0*.

As imagens foram novamente trabalhadas com a ferramenta de Brilho/Contraste do programa *Photoshop 6.0*, sendo que o fundo foi clareado diminuindo as manchas na imagem.

Foi empregado o recurso da ferramenta “Filtro”, “Textura” e “Craquelé”, resultando em uma modificação da imagem quanto à sua textura, sumindo a

característica do vidro sendo substituída por uma superfície craquelada.
(Figura 151)

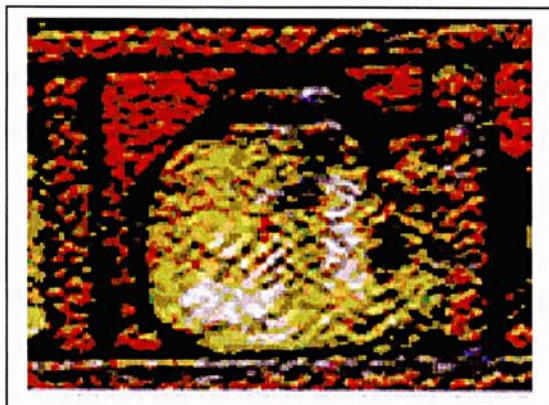


Figura 151 - Detalhe da composição após a utilização de ferramentas variadas.

O resultado obtido foi uma variação extrema das texturas do liso para o rugoso. Foram experimentadas variações de cores com algumas ferramentas, entre elas o “Equilíbrio de cores” que resultou em uma mudança de tonalidade mais acentuada do vermelho.

A ferramenta “Girar tela de pintura” proporcionou uma nova inclinação à imagem, a linha diagonal produziu um dinamismo na composição. (Figura 152)

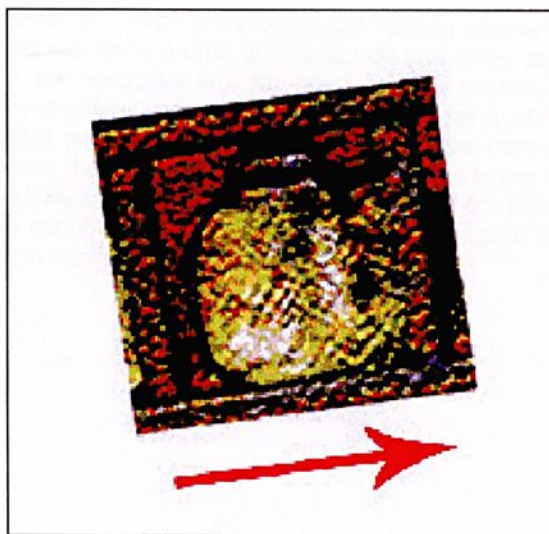


Figura 152 - Acima temos o resultado da composição após inclinação.

Segundo DONDIS (2000, p. 60), "A direção diagonal tem referência direta com a idéia de estabilidade. É a formulação oposta, a força direcional mais instável, e, conseqüentemente, mais provocadora das formulações visuais. Seu significado é ameaçador e quase literalmente perturbador."

Comparando o meu habitual processo de criação ao elaborar um trabalho, que é sempre um ritual, posso observar que em relação ao tempo que é consumido na escolha da seleção de cores (através de recursos gráficos normais como a utilização de lápis de cor, aquarela, etc.).

Também na montagem de recursos de colagem (justaposições e sobreposições) nas gravuras, o computador agilizou muito esse processo.

Pude observar que fundamentalmente o meu conhecimento prático e teórico foi de grande valia para a adaptação com o material utilizado.

Como Milton Sogabe comenta:

A utilização de novas tecnologias pelo artista solicita de suas partes novas reflexões estéticas e uma ampliação de sua visão de mundo. Geralmente, o início da pesquisa em um novo meio é marcado por procedimentos relativos a meios anteriores e até se chegar a utilizar e pensar com a linguagem própria do novo meio, uma longa convicência é necessária. Queremos dizer com isso, que os meios já trazem materializados em si, concepções e conhecimentos transformados em 'hardware' e que o artista quando escolhe um meio é levado a dialogar com os elementos em que este meio carrega. SOGABE (1990, p.119)

No princípio senti um pouco de dificuldade em manusear os softwares utilizados pela falta de experiência, mas com a prática e o aprendizado, isso foi sendo superado, acabei por adequar o meu processo tradicional de trabalho, ao uso das novas tecnologias na criação das gravuras digitais. Segundo SOGABE (1990, p.120), "Como todo meio acaba incorporando aspectos dos meios anteriores, o artesanal e o visual também surgem de forma renovada numa inter-relação de meio."

A partir daí, foram criados outros trabalhos com a inclusão de palavras sobrepostas à imagem, procurando criar uma interferência sobre a composição. (Figura 153)

Segundo Rudolf Arnheim:

A sobreposição mostra o esconder e o deixar esconder de um modo particularmente expressivo. Vê-se o vestido cobrir ou destacar o corpo. Quando a projeção cinematográfica mostra um prisioneiro atrás das grades, haverá uma grande diferença para o significado da cena se a tomada for do interior ou do exterior da cela, mesmo que a situação especial objetiva continue imutável. Se a cena for tomada do interior da cela, veremos a margem de liberdade que resta ao homem em relação ao fundo da prisão; do lado de fora, vemos as grades fechando-o visualmente ao sobrepor-se ao corpo. ARNHEIM (1997, p.115)

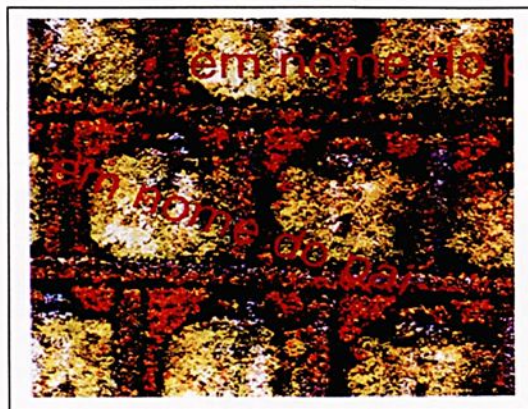


Figura 153 - Detalhe da composição da após inserção de texto.

Foram criadas variações do mesmo tema, incluindo novos efeitos como a da ferramenta "granulado", ajustando a graduação das opções: Granulado (4), área de realce (0) e Intensidade (10), procurando obter novos resultados a partir da experimentação de outros recursos de textura, resultando na imagem vista abaixo. (Figura154)

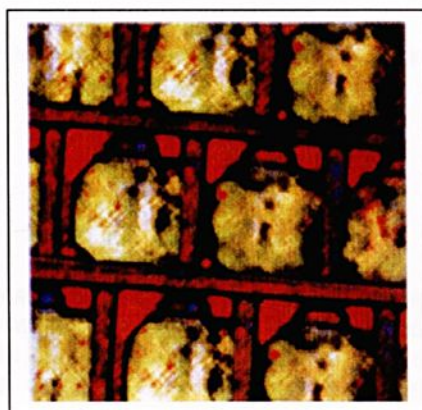


Figura 154 - Detalhe da composição após aplicação de ferramenta de texturas.

Outras experiências foram feitas com novos efeitos integrados. Várias ferramentas de filtros e texturas foram usadas, como, por exemplo, a acentuação de brilho e contraste, variações de cores, gerando outras composições originais. Isso possibilitou explorar a mesma imagem, através dos vastos recursos

disponíveis em pouco tempo, como o resultado de uma delas apresentada abaixo.
(Figura 155)

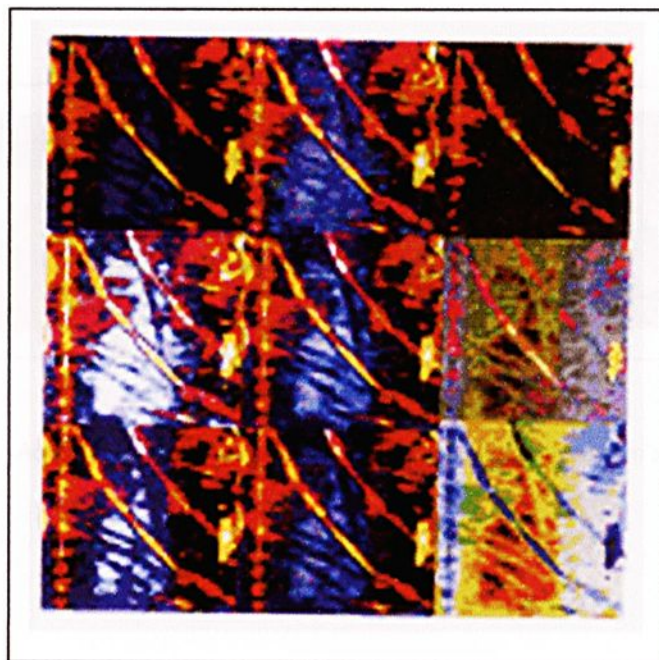


Figura 155 - Detalhe da composição após utilização de várias ferramentas.

Segundo Julio Plaza:

Pensar nas formas de criação das imagens através dos múltiplos dispositivos hoje disponíveis, traz a memória a transmutação violenta provocada pela revolução industrial sobre os sistemas de representação. A história da arte nos mostra como as categorias da arte dos últimos duzentos anos tem sido completamente transversalizadas. O resultado se faz múltiplo, ubíquo, virtual e potencial. Não se trata aqui de manifestar uma idéia apocalíptica a respeito das imagens tradicionais, como também de manter uma posição ingênua (difícilmente sustentável), dada a crise dos sistemas de representação que ocorrem hoje. PLAZA (1991, p.145)

Com os recursos utilizados desde a utilização da câmera, ao uso de diversas ferramentas de programas variados, foi possível realizar a curto tempo, uma pequena produção com resultados satisfatórios em arte digital. (Figura 156)

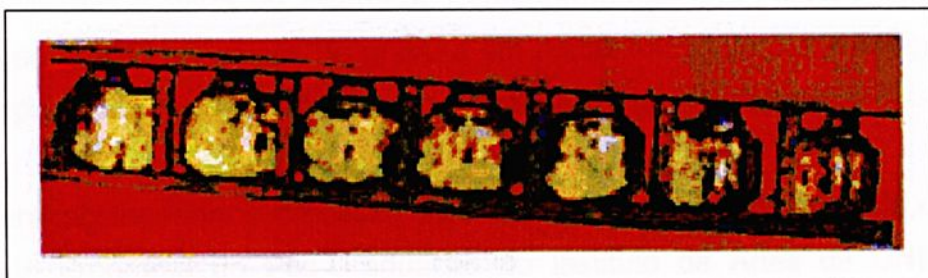


Figura 156 - Acima observamos o resultado de várias experiências com a mesma imagem .

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao promover o embate entre as técnicas de gravuras tradicionais e a gravura digital através do percurso de criação, pretendi apresentar mais do que imagens analisadas a partir do exame do conteúdo formal. Foi possível realizar essa migração entre as técnicas de gravura em metal, xilogravura e a infografia permitindo apresentar minhas impressões realizadas em arte digital.

Procurei acompanhar o processo de criação, a partir do conteúdo de duas disciplinas do Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP, *"Artemídia e videoclip: o emergente devir das artes visuais no próximo milênio"* e *"Arte e magia: elementos para uma reflexão estética"*, que possibilitaram desenvolver o teor desta pesquisa tanto na teoria como na práxis.

As disciplinas *"Poéticas contemporâneas e visualidade: A poesia brasileira da era pós verso"* ministrada pelo prof. Dr. Omar Khouri e *"Artes plásticas da década de 40 na cultura brasileira"*, ministrada pela profa. Dra. Loris Graldi Rampazzo vieram a contribuir com a parte histórica - artística do trabalho.

"Metodologia da pesquisa científica em ciências humanas" ministradas pelo prof. Dr. João Cardoso Palma Filho, *"Seminários de pesquisa em artes"*, ministrada pelo prof. Dr. Vilmo Guimarães Melo e *"Artemídia e videoclip: o emergente devir das artes visuais no próximo milênio"* pelo prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira foram as disciplinas que fundamentaram e direcionaram os trabalhos de pesquisa.

Ao proceder a análise, optei pela criação de cinco categorias que nortearam a seleção de gravuras digitais, quanto ao grau de interferência do uso de tecnologia para a resolução de imagens (Ação digital baixa/alta), assim como, em seu resultado estético (Resultado baixo/alto).



As imagens foram classificadas segundo esses critérios:

1. Ação digital baixa: Foram utilizados poucos recursos dos programas e de material técnico para efetuar o trabalho - Resultado baixo: A qualidade final da obra deixa muita a desejar em termos estéticos.
2. Ação digital baixa: Foram usados o mínimo de recursos técnicos e ferramentas de programas - Resultado alto: A qualidade final da obra apresenta um conteúdo estético melhor elaborado do que o item anterior.
3. Ação digital alta: Foram utilizados diversos recursos técnicos como câmera digital, *Scanner*, *Wizard pen* e *Tablet*, também explorados novos programas - Resultado baixo: A qualidade final da obra ainda deixa a desejar em termos estéticos.
4. Ação digital alta: Foram utilizados diversos recursos técnicos como câmera digital, *Scanner*, *Wizard pen* e *Tablet*, assim como novos programas e ferramentas - Resultado alto: A qualidade final da obra apresenta um conteúdo estético satisfatório, com uma melhor resolução gráfica do que o item anterior.
5. Quinta-essência: Com a experiência da prática adquirida com o resultado das categorias anteriores, foram reaproveitados os diversos recursos técnicos já utilizados como câmera digital, *Scanner*, *Wizard pen* e *Tablet*, assim como novas ferramentas de programas ainda não exploradas. Houve uma resposta plenamente satisfatória em termos de conteúdo estético.

Podemos perceber a evolução dos trabalhos com a prática e o aprendizado em lidar com os equipamentos e ferramentas dos diversos programas.



Dentro do meu conhecimento adquirido como artista plástico, procurei elaborar e conduzir o procedimento de criação, com a utilização da tecnologia da informática, da mesma forma em que me organizava na elaboração de trabalhos nas técnicas convencionais de gravura e pintura.

Sempre trabalho utilizando esboços de desenhos de observação, referências fotográficas, e também procuro selecionar pequenas partes da própria obra, gerando assim novos trabalhos.

Esses procedimentos são executados nos capítulos três e quatro, durante o processo de criação das gravuras digitais. Posso afirmar, pela prática, que vários recursos facilitaram a elaboração destas gravuras e proporcionaram um resultado que me satisfizeram plenamente.

Também pude observar que, o uso do computador para algumas coisas realmente é extremamente interessante, mas para outras complica um pouco. Mas é o que acontece normalmente em qualquer processo tradicional artístico, sempre temos um pincel que abre demais as cerdas atrapalhando o resultado de uma pincelada, ou perdemos o tempo de imersão da placa de cobre dentro do ácido, provocando um resultado não desejado, e, assim por diante, acidentes do acaso.

O acaso muitas vezes propicia resultados interessantíssimos. Os problemas que ocorreram durante a pesquisa com o computador propiciaram algumas soluções interessantes abrindo a possibilidade de criação de novos trabalhos.

Acabei trocando o computador por um mais atualizado e a impressora por uma multifuncional, que me permitiu fazer novos experimentos com o xerox, a partir dos trabalhos apresentados nesta dissertação.



A experiência com esse assunto de Arte Digital foi extremamente gratificante em termos de informação, resultados práticos, e amadurecimento profissional como artista e também no meu enriquecimento pessoal.

Os trabalhos, que satisfizeram meu lado de arte-educador, foram os idealizados de forma a serem didáticos em sua construção. (Figura 157)

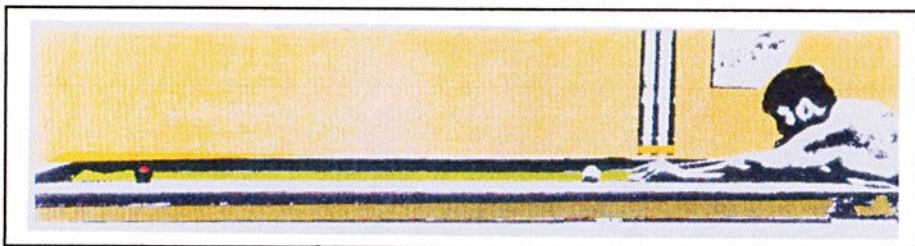


Figura 157 - Antonio Maués - "A bola da vez" - Infografia – 2003

Os resultados dos trabalhos, que satisfizeram o meu lado de artista plástico - pesquisador, foram as imagens que participaram da categoria denominada de Quintessência. (Figura 158)

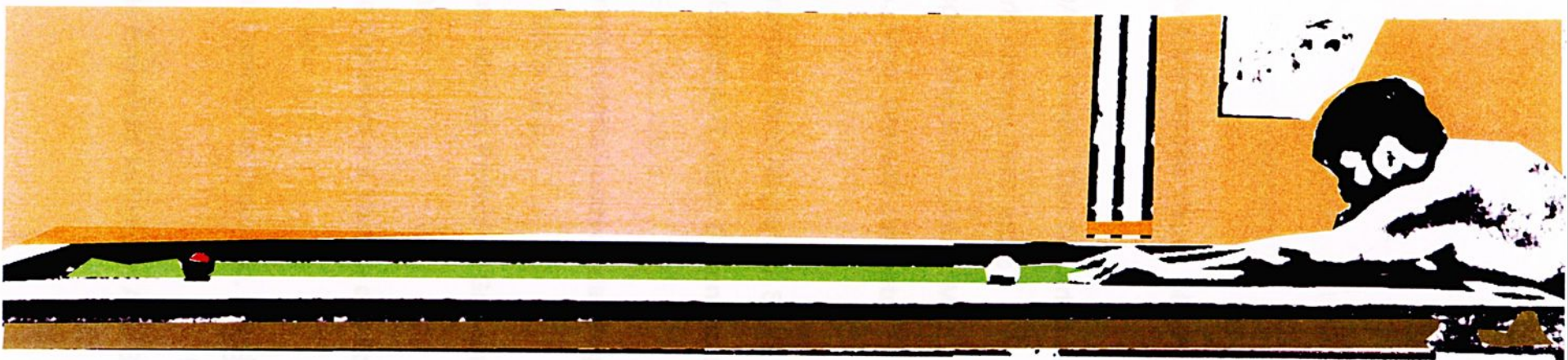


Figura 158 - Antonio Maués - "Em nome do Pai II" - Infografia – 2003

Apresentaram um resultado estético bastante significativo plasticamente, aberto a inúmeras possibilidades de criação.

Através da linha de pesquisa em que me encontrava, enquanto a processos e procedimentos artísticos, procurei criar uma produção de infografias, baseadas na minha experiência como gravador, que foi de grande valia para minha transmigração para a arte digital.





BIBLIOGRAFIA**Bibliografia Geral**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira Editora, 1997. 503 p.

ANTRESIAN, Garo, ADAMS, Clinton. **The Tamarind book of lithography art & techniques**. New York: Abhams, 1970. 463 p.

BLÁZQUEZ, Manuel Lopes. **Alex Katz**. Globus: Madrid, 1995. 52 p.

BUTI, Marco; LETYCIA, Anna. **Gravura em metal**. Edusp: São Paulo, 2002. 281 p.

CAMARGO, Iberê. **A Gravura**. Porto Alegre: Ed. Sacra D.C. Luzatto, 1992. 85 p.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio Ed., 1982. 996 p.

COSTELLA, Antonio. **Breve história ilustrada da xilogravura**. Campos do Jordão: Ed. Mantiqueira, 2003. 75 p.

_____. **Xilogravura - Manual Prático de Gravura**. Campos do Jordão: Ed. Mantiqueira, 1987. 64 p.

_____. **Introdução à gravura e à história da xilogravura**. Campos do Jordão: Ed. Mantiqueira, 1984. 127 p.

Evandro Carlos Jardim. Catálogo de Exposição, Galeria São Paulo, São Paulo, 1986. 36 p.

_____. Catálogo de Exposição, Múltipla de Arte, São Paulo, 2000. 24 p.



- FAINE, Brad. **The new guide to screen printing**. Headline: London, 1989. 144 p.
- GOFF, Kathy; TORRANCE, Paul. **Healing qualities of imagery & creativity**. *The Journal of Creative Behaviour*, v.25, nº 4, 1991, p.296-303 trad.YOSHIURA, Eunice V.
- GUDIOL, José. **Goya**. New York: Harry N. Abrams, s/d. 168 p.
- HAINKE, Wolfgang. **Serigrafia**. México: Ediciones La Isla, 1989. 372 p.
- KRANSZFELDER, I. **Hooper**. Bona: Taschen, 1994. 200 p.
- LEMONS, Celina. **Serigrafia**. Wagner de Saboya. 175 p.
- LUMSDEN, E.S. **The art of etching**. New York: Dover Publications, 1962. 876 p.
- MACAMBIRA, Y.M.P. **Evandro Carlos Jardim**. São Paulo: Edusp, 1998, p.253.
- MARTINS, Itajahy. **Gravura arte e técnica**. São Paulo: Fundação Nestlé de cultura, 1987. 246 p.
- RENINA KATZ: Ares e lugares**. Catálogo de Exposição, São Paulo: Edições Pinacoteca, 1996. 24 p.
- RENINA KATZ**. São Paulo: Edusp, 1997. 274 p.
- SAFF, Donald; SACILOTTO, Deli. **Printmaking: History and process**. Vermont: Harcourt, 1978. 436 p.
- SCOTT, Robert G. **Fundamentos del diseño**. Buenos Aires: Editorial Victor Leru, 1979. 195 p.
- SMITH, Stan, HOLT FRISO, Ten. **Manual del artista**. Madrid: H. Blume Ediciones, 1980. 320 p.
- YOSHIURA, Eunice. **Exposição oral na disciplina de pós-graduação, Arte e Magia: elementos para uma reflexão estética**. UNESP, 2002.



WHESTHEIM, Paul. **El grabado em madera**. México: Fondo de Cultura

Económica, 1992. 304 p.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**. Campinas: Autores Associados, 1998. 107

p.

Bibliografia Específica

COUCHOT, Edmond. **Sujet, Objet, Image**. In: Cahiers Internationales de

Sociologie: Nouvelles Images, Nouveau Réel. Paris, 1987, PUF. Vol: LXXXII, pp:

85-98.

DOMINGUES, Diana. **Tecnologia, Produção Artística e Sensibilidade**. Pillar,

Analice Dutra (Org.) Educação & Arte. Porto Alegre: Mediação, 1998 (Cadernos de

Autoria).Disponível em: <http://www.artecno.ucs.br/livros_textos/texttecn.htm >

Acesso em: 10 Fevereiro 2004.

DOMINGUES, Diana. **Vivendo Sonhos: O animal e o humano**.In: Catálogo

INS(H)NAK(R)ES, Abril de 2001. Disponível em:

<http://www.artecno.ucs.br/livros_textos/textsonhos.htm> Acesso em: 10 Fevereiro

2004.

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

2000. 236 p.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras, 2003. 127p.

GONZALEZ, Julio Plaza. **A imagem digital: crises do sistema de**

representação.São Paulo, 1991, Tese Livre Docência, ECA-USP. 156 p.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e Linha sobre Plano**. São Paulo: Martins Fontes,

1977. 206 p.

- KERCKHOVE, Derrick de. **O Senso comum, antigo e novo**. In: PARENTE, André.(org.) *Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MATOS, L. T. D. de. **AVAI Ambiente informal de arte infográfica**. Porto Alegre, 2000, Monografia, FEEVALE. 77 p.
- PEDROSA, Israel. **Da Cor à Cor Inexistente**. Rio de Janeiro: FENAME, 1982. 220 p.
- PINHEIRO, Olympio. **O cartaz como Pretesto**. COUCHOT, Edmond. *Sujet, Objet, Image*. In: *Cahiers Internationales de Sociologie: Nouvelles Images*, Nouveau Réel. Paris, 1987, PUF. Vol: LXXXII, pp: 85-98. Disponível em: <<http://www.ANPAP/Anais 1996/OlympioPinheiro.htm>>. Acesso em: 10 Fevereiro 2004.
- POPPER, Frank (org.). **Electra - L'Électricité et l'Électronique dans l'Art au XX^{ème} Siècle**. Paris, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1983.
- _____. **Art of the Electronic Age**. Nova Iorque, Abrams, *Prix Ars Electronica*. Graz, Austria, Österreichischer Rundfunk, 1993.
- _____. **As imagens artísticas e a tecnociência**. In: PARENTE, André (org.) op. cit. p. 201-213. SILVA, Marco. *O que é Interatividade*. Disponível em: <<http://www.boletimtecnicodo sena/frankpopper.htm>> Acesso em: 10 Fevereiro 2004.
- QUINTAS, A.L. **Estética**. Rio de Janeiro, Vozes, 1992.
- SCOTT, Robert Gillam. **Fundamentos del Diseño**. Buenos Aires: Editorial Victor Leru S.A., 1979. 195 p.



SOGABE, Milton. **Imagem y Material**. São Paulo, 1990, Dissertação de Mestrado, PUC. 129 p.

WEINMANN, Elaine; LOUREKAS, Peter. **Photoshop para Windows e**

Macintosh. Rio de Janeiro: Ed.Campus, 2001. 516 p.

WONG, Wucios. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 352 p.



Sites Pesquisados

- AAArt - arte tridimensional abstrata: <http://www.aaart.com> - Acesso em: 15 Dezembro 2002.
- ARAÚJO, Dulce – <http://www.fundaj.gov.br/docs/eventos/dulce.html>- Acesso em: 10 Dezembro 2002.
- Ars Electronica 2001 - festival alemão: <http://prixars.orf.at> - Acesso em: 15 Dezembro 2002.
- Artcart - loja alemã de arte eletrônica: <http://www.artcart.de> - Acesso em: 15 Dezembro 2002.
- Arte Digital - ilustrações e montagens de artistas variados:
<http://www.estado.estadao.com.br/edicao/arte> - Acesso em: 17 Dezembro 2002.
- ArteNet - informação sobre todo tipo de arte: <http://www.artenet.com.br> - Acesso em: 17 Dezembro 2002.
- Artezero - revista de arte com galeria de imagens:
<http://www.artezero.com.br> - Acesso em: 17 Dezembro 2002.
- ArtFutura - grupo que discute a arte associada às novas tecnologias:
<http://www.artfutura.org> - Acesso em: 18 Dezembro 2002.
- Art In Technological Times - cinco projetos on-line inovadores assinados por artistas especializados em temas digitais: <http://010101.sfmoma.org> - Acesso em: 18 Dezembro 2002.
- ArtInUtero - imagens criadas a partir de ultra-sonografias: <http://www.artinutero.com> - Acesso em: 18 Dezembro 2002.
- Artistas Digitais - trabalhos de dois brasileiros:
<http://www.artistasdigitais.hpg.com.br> - Acesso em: 18 Dezembro 2002.
- ArtLex -dicionário de artes visuais com cerca de 3.000 itens:
<http://www.artlex.com> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- Art of Jason.com - imagens, principalmente de estrelas:
<http://www.artofjason.com/myfav3.htm> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.

- ASU Art Musum - desenhos digitais baseados em histórias reais:
<http://asuam.fa.asu.edu/haddock/main.htm> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- BAER, Holger – quadros digitais:
<http://ourworld.compuserve.com/homepages/HolgerBaerART/homepage.htm>
- Acesso em: 02 Fevereiro 2003
- Bigurban - gráficos tridimensionais cujo tema são cidades: <http://www.bigurban.org> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- Casthalia - site brasileiro com representantes de arte digital ou contemporânea: <http://www.casthalia.com.br> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- Center for Electronic Art - escola de arte eletrônica de San Francisco:
<http://www.cea.edu> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- Ceramicarte - em Galeria de Arte, você encontra pinturas digitais do artista Luis Soares: <http://www.ceramicarte.pt> - Acesso em: 21 Dezembro 2002.
- Ciberpaint - três exposições de pinturas digitais:
<http://menudencias.tripod.com> - Acesso em: 22 Dezembro 2002.
- CONSTANÇA, Lucas - <http://www.constancalucas.dialdata.com.br/index2.htm>
- Acesso em: 10 Dezembro 2002.
- COZENDEY, Eduardo – <http://www.escelsa.com.br/usuarios/educol/> - Acesso em: 10 Dezembro 2002.
- CrossDaily.com - cerca de 150 figuras com temática cristã:
<http://jrbell.crossdaily.com> - Acesso em: 22 Dezembro 2002.
- CSU Chico ART 58 - imagens feitas em curso da California State University:
<http://www.csuchico.edu/nwylde/58/digpaint.html> - Acesso em: 22 Dezembro 2002.
- Dare - com obras de 36 artistas e links para sites relacionados:
<http://www.dareonline.org> - Acesso em: 23 Dezembro 2002.
- David Perry Photography - pintura digital e fotografia:
<http://www.davidperryphoto.com> - Acesso em: 23 Dezembro 2002.
- Desertesejo - explora tridimensionalmente um espaço geográfico virtual:
<http://www.itaucultural.org.br/desertesejo> - Acesso em: 23 Dezembro 2002.

- Digital Paintings Gallery – fotos com toque artístico:
<http://www.krsc04395.pwp.blueyonder.co.uk> - Acesso em: 05 Janeiro 2003.
- Digital Painting The Face - desenhe a face de uma mulher no "Photoshop":
<http://garland.galacticworlds.com/THECD/tutorials/theface.html> - Acesso em: 08 Janeiro 2003.
- Digital Painting with Gradients - tutorial para iniciantes no "Paint Shop Pro":
<http://www.brovik.com/dig-paint.html> - Acesso em: 08 Janeiro 2003.
- Dynamic Animation - trabalhos digitais, convencionais e animações:
<http://www.geocities.com/scraigpetty> - Acesso em: 08 Janeiro 2003.
- EchoSystem - imagens, sons e vídeos são realizados por esse grupo:
<http://www.echosystem.com> - Acesso em: 09 Janeiro 2003.
- ENDO, Susumo Endo - site do artista com exemplos de obras:
<http://www.susumu-endo.com> - Acesso em: 17 Fevereiro 2003
- Excessus Mentis Computer Art - trabalhos de cinco temas:
<http://web.infinito.it/utenti/t/tamerlan> - Acesso em: 09 Janeiro 2003.
- Festival Internacional de Linguagem Eletrônica - links para dezenas de obras artísticas eletrônicas: <http://www.file.org.br> - Acesso em: 15 Janeiro 2003.
- First Indian Online Digital Art Gallery - representantes de 11 países, especialmente da Índia: <http://www.yoart.com/allnew/gallery.htm> - Acesso em: 15 Janeiro 2003
- Form Art - formulários de páginas da internet formam a obra de arte:
<http://www.c3.hu/collection/form-> Acesso em: 15 Janeiro 2003
- Form Art Competition - competição de 1997 de arte de formulários:
<http://remote.aec.at/form/competition.html> - Acesso em: 15 Janeiro 2003
- Fountain Studio - clique em Visit My Gallery e veja imagens distribuídas em seis temas: <http://www.fountainstudio.com> - Acesso em: 15 Janeiro 2003
- 4 My Art & Yours - galerias de arte eletrônica e tutoriais:
<http://members.nbci.com/tedbragg> - Acesso em: 15 Dezembro 2002.
- Fractalarts.com - fractais digitais são o tema desse site: <http://fractalarts.com> - Acesso em: 15 Janeiro 2003



- Galeria de Arte Digital - trabalhos de Paulo Renato Rodrigues:
<http://digitalart.poa.zaz.com.br/index2.htm> - Acesso em: 15 Janeiro 2003
- Giclée Art and Portraits - quadros digitais criados a partir de fotos reais:
<http://www.ronking.com/computerpaintings.html> - Acesso em: 02 Fevereiro 2003
- Gnomon - imagens de alunos e instrutores dessa escola de efeitos visuais:
<http://www.gnomon3d.com> - Acesso em: 02 Fevereiro 2003
- GUROL, Suna - clique em Digital Art e veja criações bem-humoradas:
<http://www.sunagurol.com> - Acesso em: 17 Fevereiro 2003
- HINE, Dirk - fotomontagens e design gráfico: <http://hine-digital-art.com> - Acesso em: 08 Janeiro 2003.
- Hyperart - fotografia digital e artística: <http://hyperart.com> - Acesso em: 02 Fevereiro 2003
- Imagine - portfólio de um designer gráfico japonês: <http://hotaru.kobe-du.ac.jp/hama> - Acesso em: 02 Fevereiro 2003
- Itaú Cultural - lança no dia 27 a Enciclopédia Itaú de Artes Visuais, com imagens, biografias e outros textos: <http://www.itaucultural.org.br> - Acesso em: 03 Fevereiro 2003
- Jen's Art Gallery - arte eletrônica e original:
<http://www.jendesigns.com/gallery.html> - Acesso em: 03 Fevereiro 2003
- JOHNSON, Paul - Illustration - colagens, efeitos especiais e pinturas digitais:
<http://www.pj-i.com> - Acesso em: 10 Fevereiro 2003
- JÚNIOR, Sérgio Tagliavini – <http://www.taglia.eti.br/talia/> - Acesso em: 10 Dezembro 2002. - Acesso em: 10 Dezembro 2002.
- KR+CF - grupo alemão que faz arte digital: <http://io.khm.de>
- La Galeria de GymArt - arte que mistura imagem e texto:
<http://www.gymart.com> - Acesso em: 04 Fevereiro 2003
- Location - as páginas desse site são uma obra de arte eletrônica:
<http://www.jodi.org> - Acesso em: 05 Fevereiro 2003
- LVPA - Laboratório Virtual de Pesquisa em Arte: <http://www.unb.br/vis/lvpa>



- Manimals - criações que mostram animais antropomórficos:
<http://www.daniellee.com> - Acesso em: 05 Fevereiro 2003
- MATOS, Liane - <http://lianematos.hp10.com.br> -
<http://lianematos.hp10.com.br/avai/monografia.zip> - Acesso em: 10 Dezembro 2002.
- Matte World Digital - comparação de imagens reais e com efeitos visuais:
<http://www.matteworld.com> - Acesso em: 08 Fevereiro 2003
- Minneapolis Sculpture Garden - jardim de esculturas em "VRML":
<http://www.walkerart.org/gallery9/walczak> - Acesso em: 08 Fevereiro 2003
- Modern Living - animações interativas e bem-humoradas que representam a vida moderna: <http://www.hoogerbrugge.com> - Acesso em: 08 Fevereiro 2003
- Moonfire - galeria com trabalhos eletrônicos da artista Melanie Hofmann:
<http://www.moonfiredigitalart.com> - Acesso em: 08 Fevereiro 2003
- Mostra de Arte Eletrônica - exposição virtual em três partes:
<http://wawrwt.iar.unicamp.br/sibgrapi> - Acesso em: 08 Fevereiro 2003
- Museum of Web Art - museu de arte na rede, fundado em 1997:
<http://www.mowa.org> - Acesso em: 09 Fevereiro 2003
- Music Heroes - homenagem a Bob Dylan, David Bowie e outros músicos:
<http://www.punk.uklinux.net> - Acesso em: 09 Fevereiro 2003
- MyCity - exposição de "citywebdesign": <http://www.mycity.com.br>
- Nagele Stock - fotos manipuladas com o "Photoshop" e com o "Painter":
<http://www.nagele.co.uk/digart.htm> - Acesso em: 09 Fevereiro 2003
- Nightprowler - imagens de ambientes escuros e assustadores: <http://www.nightprowler.de> - Acesso em: 09 Fevereiro 2003
- McLANE, Peter - conheça o pintor digital e parte de sua obra:
<http://www.stpaulweb.com/mclane> - Acesso em: 08 Setembro 2003
- 911 Gallery - site de galeria especializada em arte eletrônica:
<http://www.911gallery.org> - Acesso em: 15 Dezembro 2002.
- PASTORE, Elio - trabalhos do artista italiano:
<http://members.nbci.com/eliopastore> - Acesso em: 09 Janeiro 2003.

- STILLWATER, James - dicas para criar arte no micro:
<http://www.jstillwater.com/stilldigitart/stilldigitalart01.html> - Acesso em: 03 Fevereiro 2003
- Student Gallery - arte eletrônica feita por estudantes:
<http://instruct.westvalley.edu/hartnett/gallerypicsCA43D/index.htm> - Acesso em: 16 Fevereiro 2003
- The Art Department - trabalhos eletrônicos abstratos:
<http://www.iangilman.com/christina/art> - Acesso em: 18 Fevereiro 2003
- The Birdhouse Arts Collective - arte de diversos tipos:
<http://www.birdhouse.org/birdhouse.html> - Acesso em: 18 Fevereiro 2003
- The Digital Art Works - gráficos tridimensionais de flores e megalópoles:
<http://www.thedigitalartworks.com> - Acesso em: 18 Fevereiro 2003
- The Eighth New York Digital Salon - festival com animações e pinturas eletrônicas: <http://www.sva.edu/salon> - Acesso em: 18 Fevereiro 2003
- The Interactive Art Gallery - imagens feitas somente com o computador:
<http://www.ifi.unizh.ch/groups/mml/projects/ArtGaller> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- TheSpleenarteinterativa: <http://www.mcad.edu/home/faculty/szyhalski/Piotr> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- The UNC Student Electronic Art Gallery - criações de estudantes daUniversityofNorthernColorado:<http://arts.unco.edu/visarts/egallery/gallery.html> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- The Williams Gallery - arte digital e tradicional: <http://www.wmgallery.com> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- TOLENAAR, Richard - animação, música e quatro salas virtuais com pinturas digitais: <http://www.tolenaar.com> - Acesso em: 12 Fevereiro 2003
- VisibleInc. galeria de trabalhos dessa produtora:
<http://www.visinc.co.uk/gallery.htm> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- Visual Stimulations - trabalhos do artista John K. Fitzpatrick:
<http://www.teleport.com/jfitz/visual/visual.html> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003



- VRML Art - reunião de trabalhos em "VRML": www.vrml-art.org - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- Web Arte no Brasil - pesquisa sobre esse tema:
<http://webartenobrasil.vila.bol.com.br> - Acesso em: 19 Fevereiro 2003
- WebKirby.com - portfólio on-line com arte digital e tradicional:
<http://www.webkirby.com> - Acesso em: 21 Fevereiro 2003
- Web Prize 2000 - premiação de sites que representam formas artísticas de pensar a sociedade: <http://webworld.unesco.org/webprize2000> - Acesso em: 21 Fevereiro 2003

ANEXOS:

INFORMÁTICA PRODUZIDAS

PELO AUTOR

ANEXOS:
INFOGRAFIAS PRODUZIDAS
PELO AUTOR

**AÇÃO DIGITAL BAIXA
RESULTADO BAIXO**



- Estudo de Teresinha Malaquias 1
- Estudo de Carla Barbisan 1
- Estudo de Carla Barbisan 2
- Estudo de Carla Barbisan 3
- Estudo de Carla Barbisan 4
- Estudo de Carla Barbisan 5
- Estudo de Carla Barbisan 6
- Estudo de Carla Barbisan 7
- Estudo de Carla Barbisan 8
- Chimbica 1
- Chimbica 2
- S/Título 1
- S/Título 2
- O gato
- Auto retrato 1
- Auto retrato 2
- Auto retrato 3
- Auto retrato 4
- Auto retrato 5
- Nascimento 2
- S/Título 3
- Em nome do pai - fragmento
- Em nome do pai – digitalizada



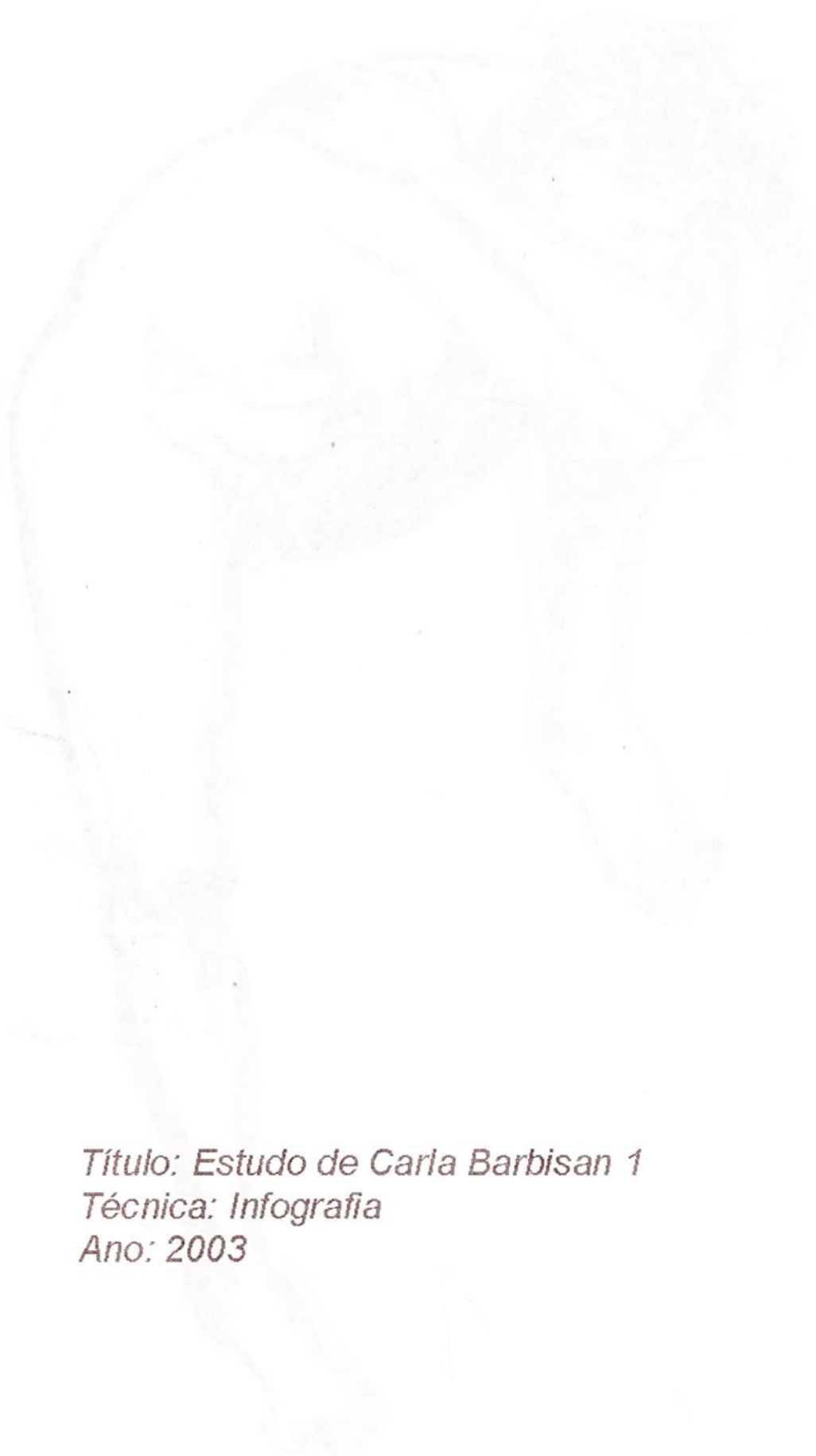
Título: Estudo de Terezinha Malaquias 1

Técnica: Infografia

Ano: 2003







Título: Estudo de Carla Barbisan 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Estudo de Carla Barbisan 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: Estudo de Carla Barbisan 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Estudo de Carla Barbisan 5
Técnica: Infografia
Ano: 2003

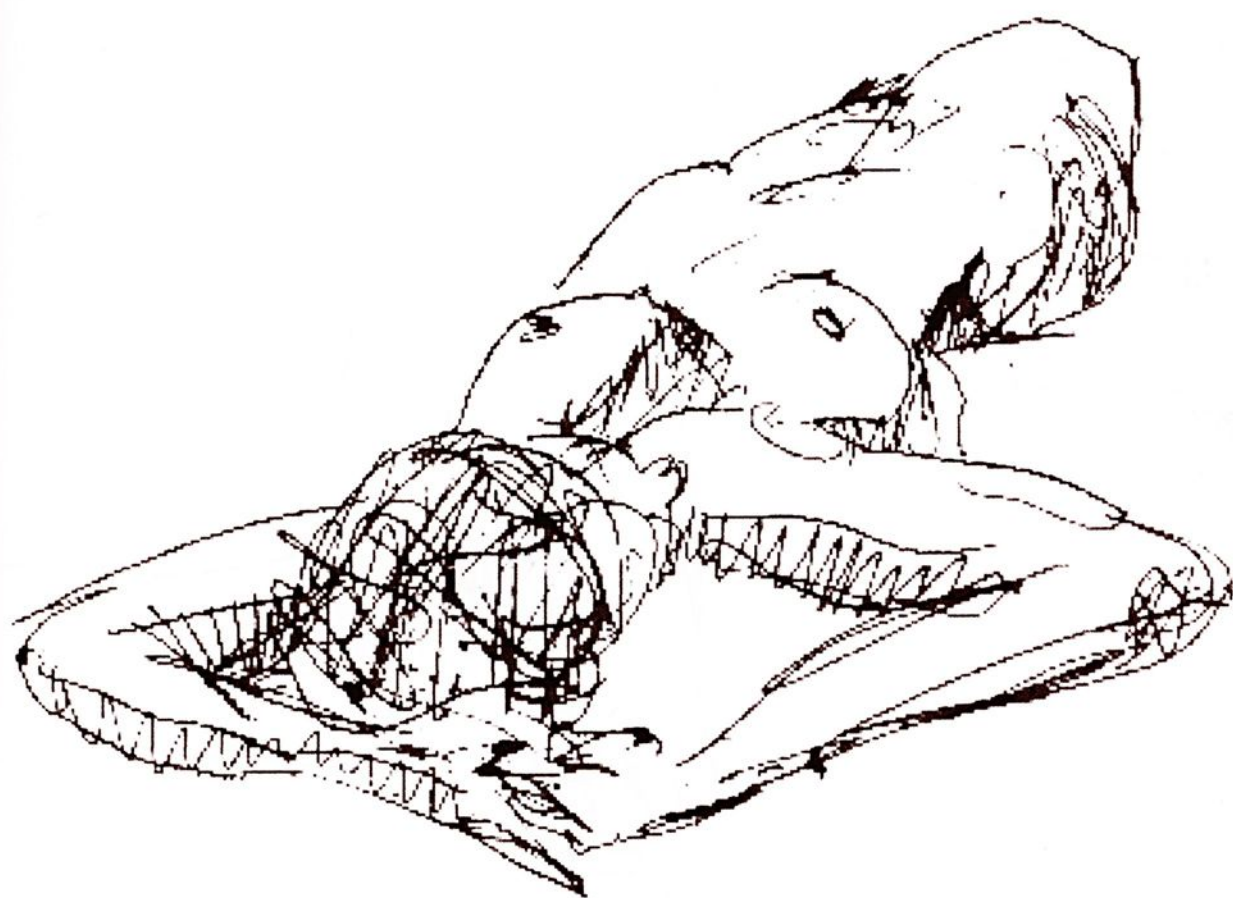




Projeto Gráfico de Carlos D'Amorim
Ilustração de Carlos D'Amorim
Abril 2003



Título: Estudo de Carla Barbisan 6
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan 7

Técnica: Infografia

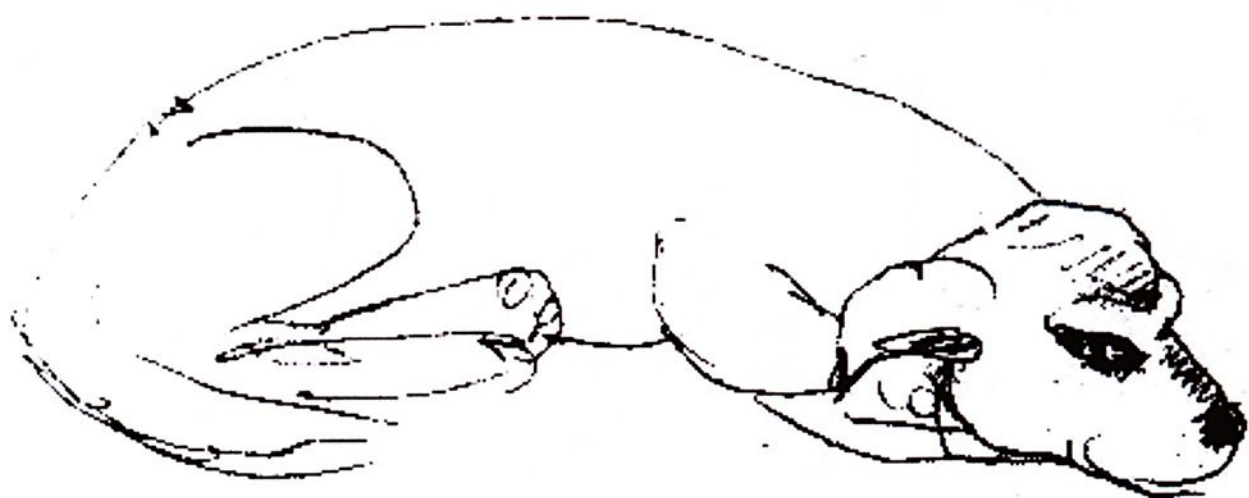
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan 8
Técnica: Infografia
Ano: 2003







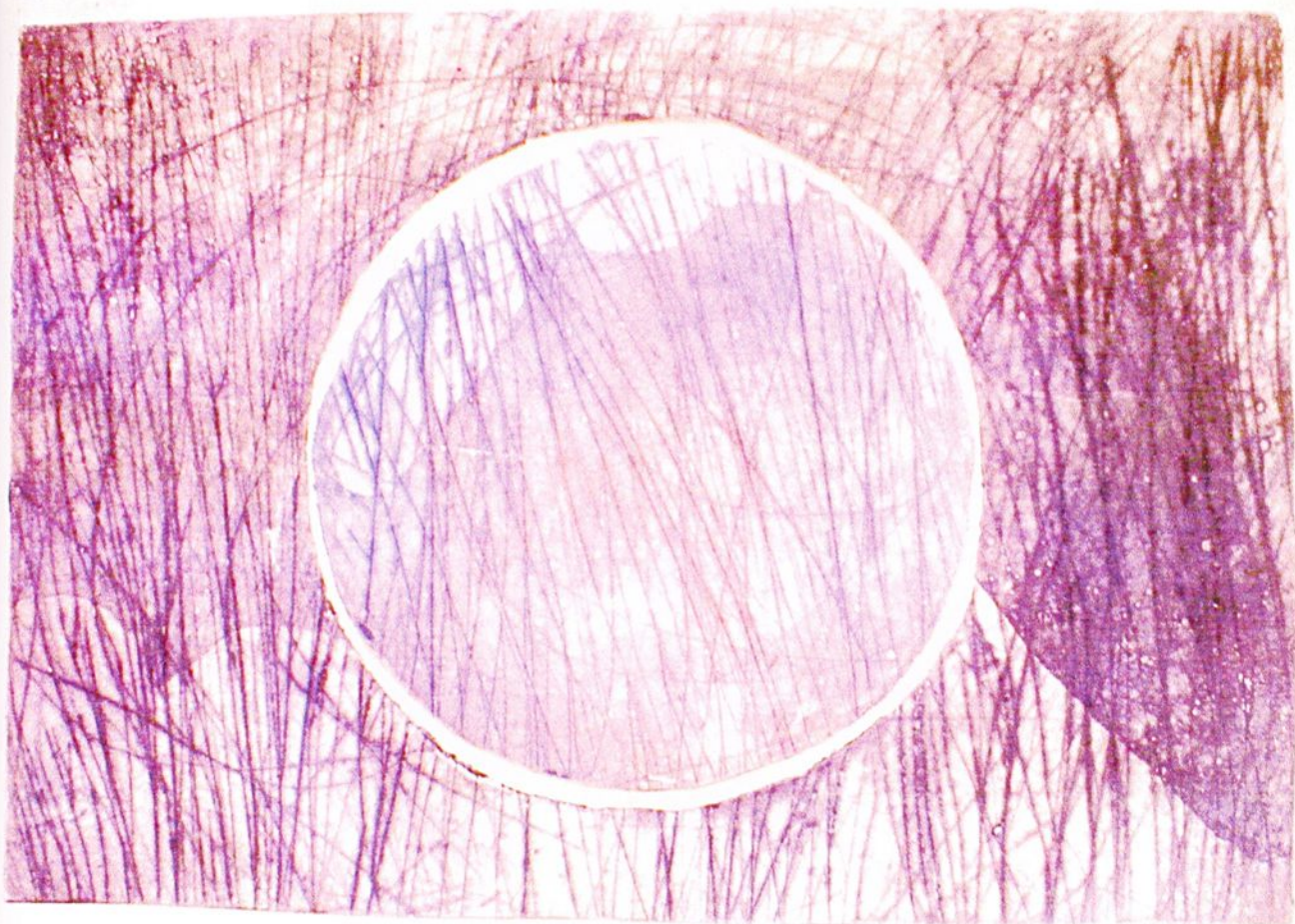
Título: Chimbica 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003





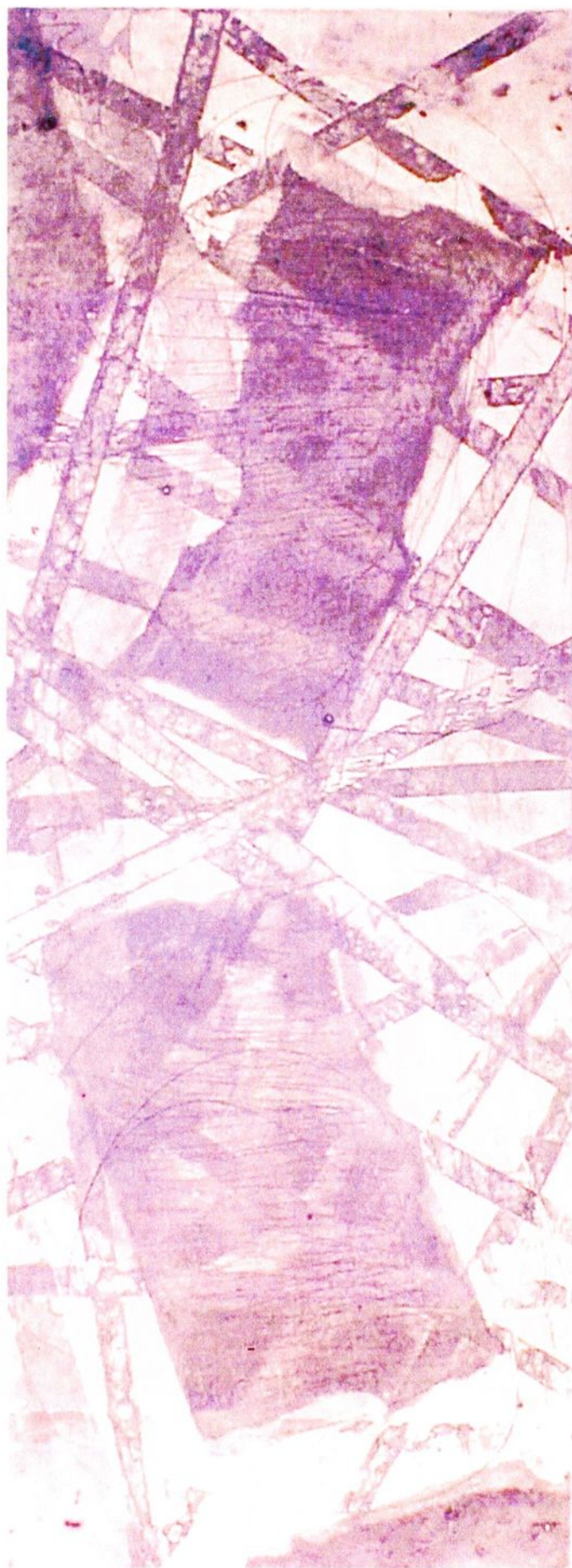
Título: Chimbica 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: S/Título 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003

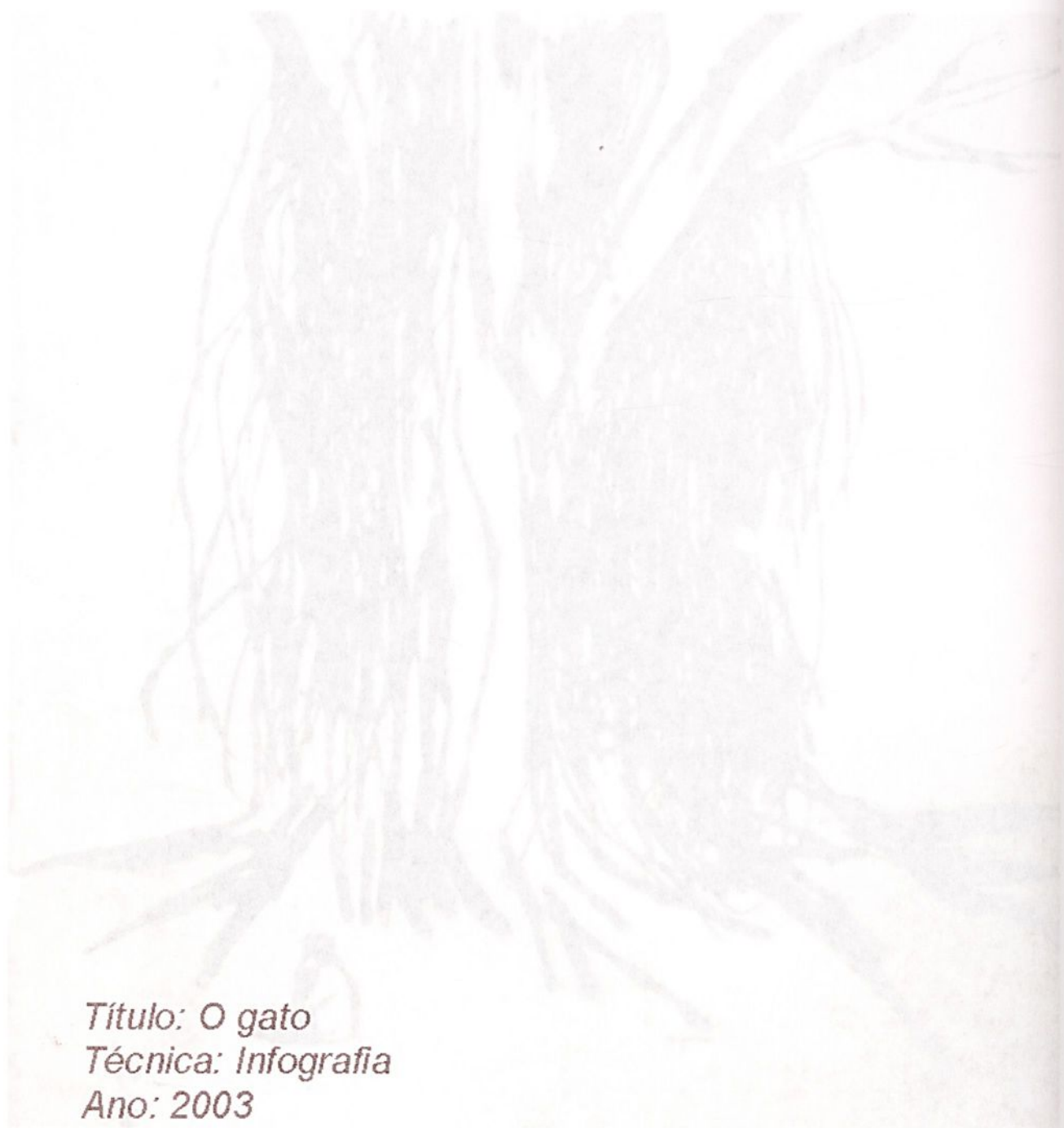




Título: S/Título 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: O gato
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Auto-retrato 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Auto-retrato 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: Auto-retrato 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003

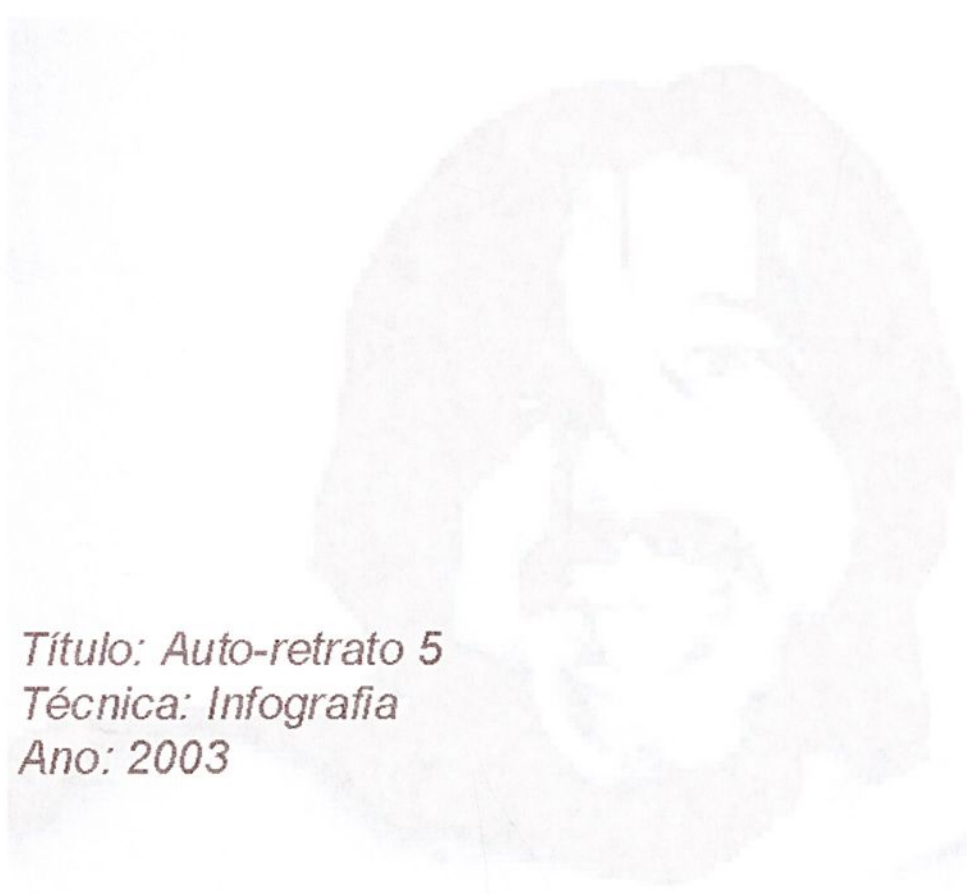




Título: Auto-retrato 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: Auto-retrato 5
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Nascimento 2

Técnica: Infografia

Ano: 2003







Título: S/Título 7
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Em nome do Pai (fragmento)
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Em nome do Pai
Técnica: Infografia
Ano: 2003

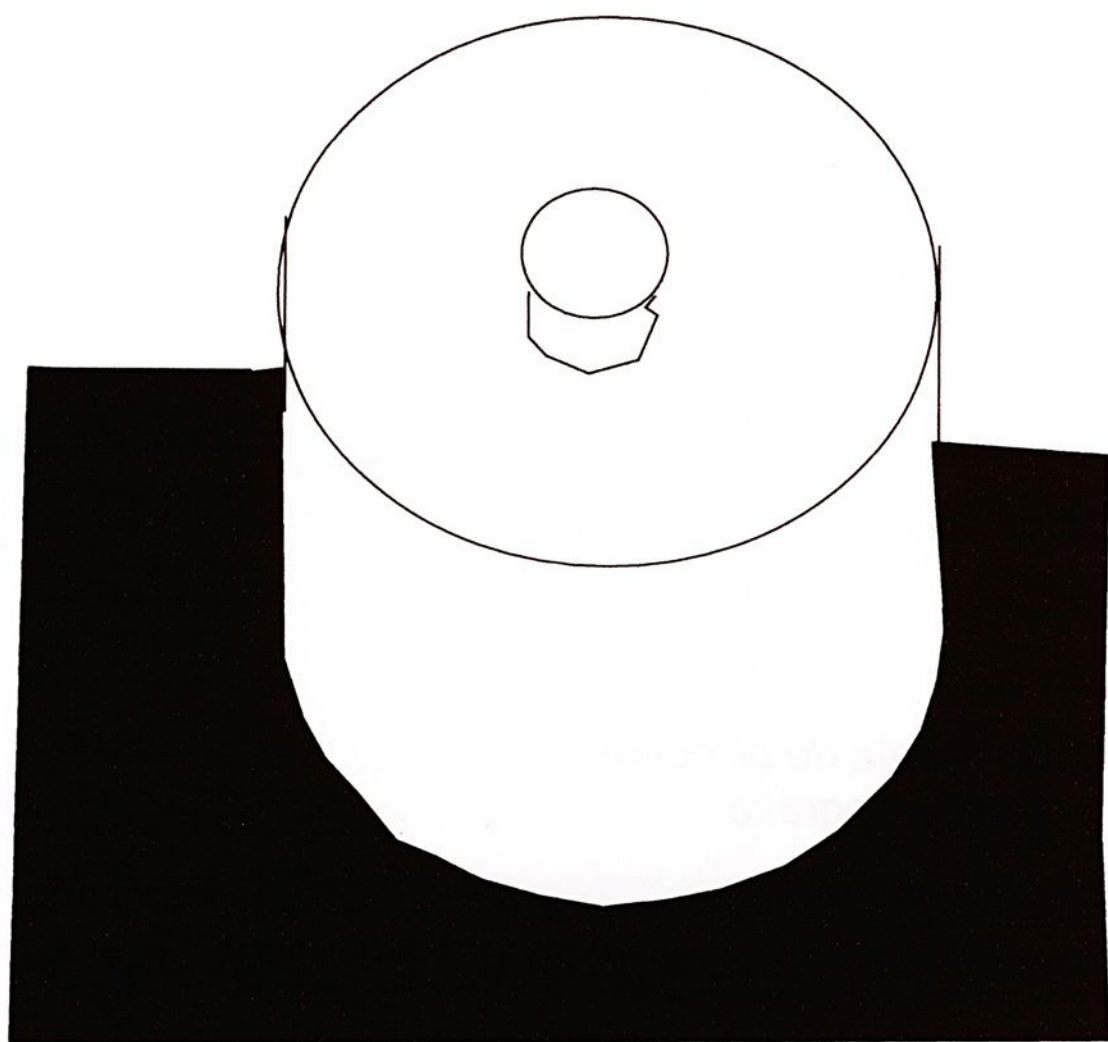


AÇÃO DIGITAL BAIXA RESULTADO ALTO



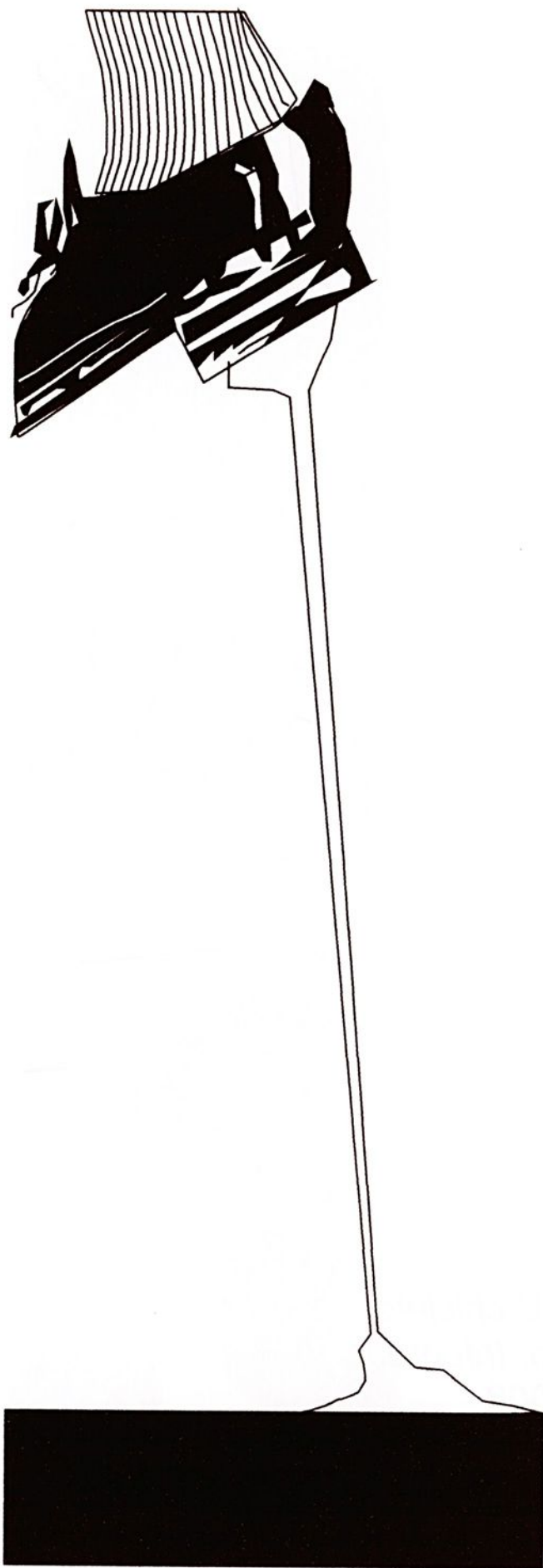
- A caixa de biscoitos
- O chiclete
- Ploft
- Cerol
- Estudo de Teresinha Malaquias 1
- Estudo de Teresinha Malaquias 2
- Estudo de Teresinha Malaquias 3
- Estudo de Teresinha Malaquias 4
- Estudo de Teresinha Malaquias 5
- Modelo de Frente
- Modelo de Costas
- Estudo de modelo em fundo vermelho
- Estudo de modelo em fundo verde
- Estudo de modelo em fundo azul
- Estudo de modelo em fundo verde e sépia
- Estudo de modelo em fundo misto
- Estudo de Carla Barbisan com fundo decorativo
- Estudo de Carla Barbisan com fundo verde
- Estudo de Carla Barbisan com fundo verde claro
- Estudo de Carla Barbisan com fundo azul escuro

- Estudo de Carla Barbisan com fundo azul claro
- Estudo de Carla Barbisan 9
- Nu masculino em pé
- Nu masculino sentado
- Recorte de nu masculino sentado
- Nu masculino deitado
- Menino de Rua
- Menino de Rua 2
- Recorte de nu masculino sentado
- Espirro parte 1
- Espirro parte 2
- Penta
- Copan 1
- Copan 2
- Copan 3



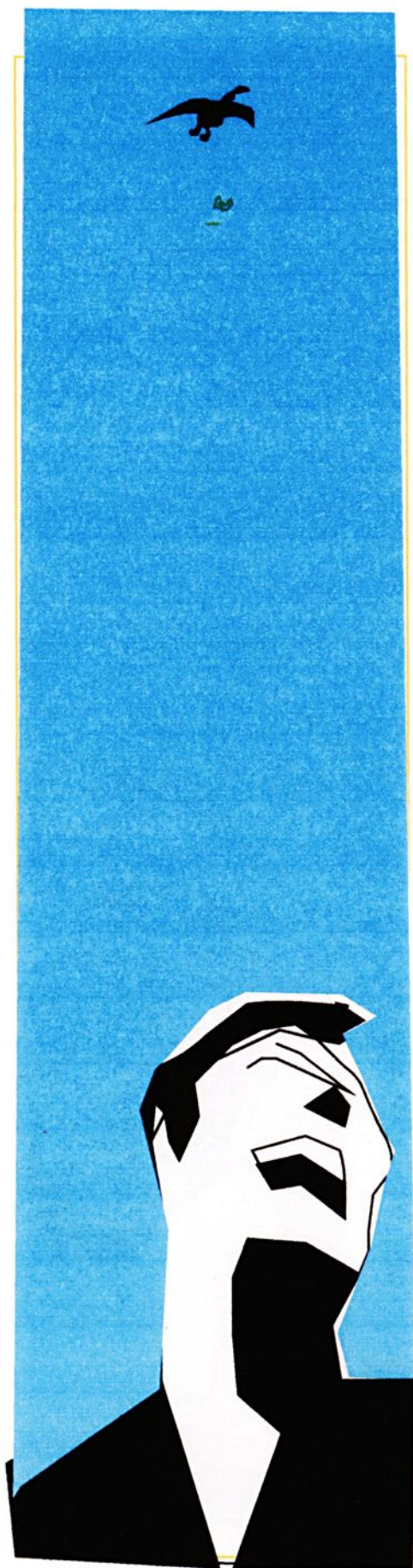
Título: A lata de biscoitos
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: O chiclete
Técnica: Infografia
Ano: 2003





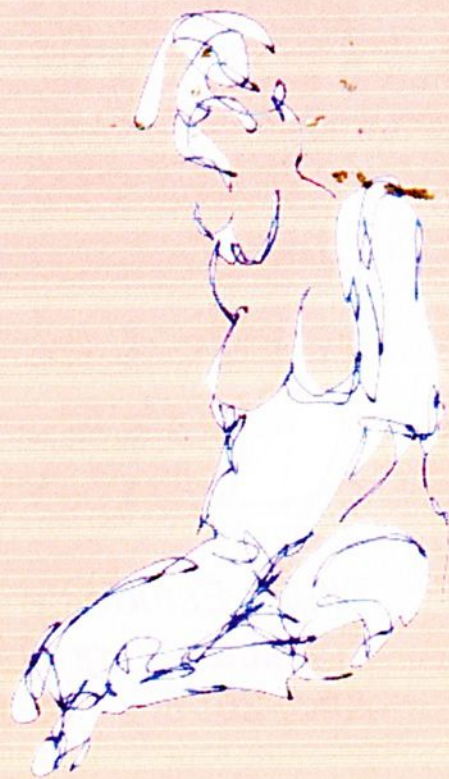
Título: Ploft
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Cerol
Técnica: Infografia
Ano: 2003

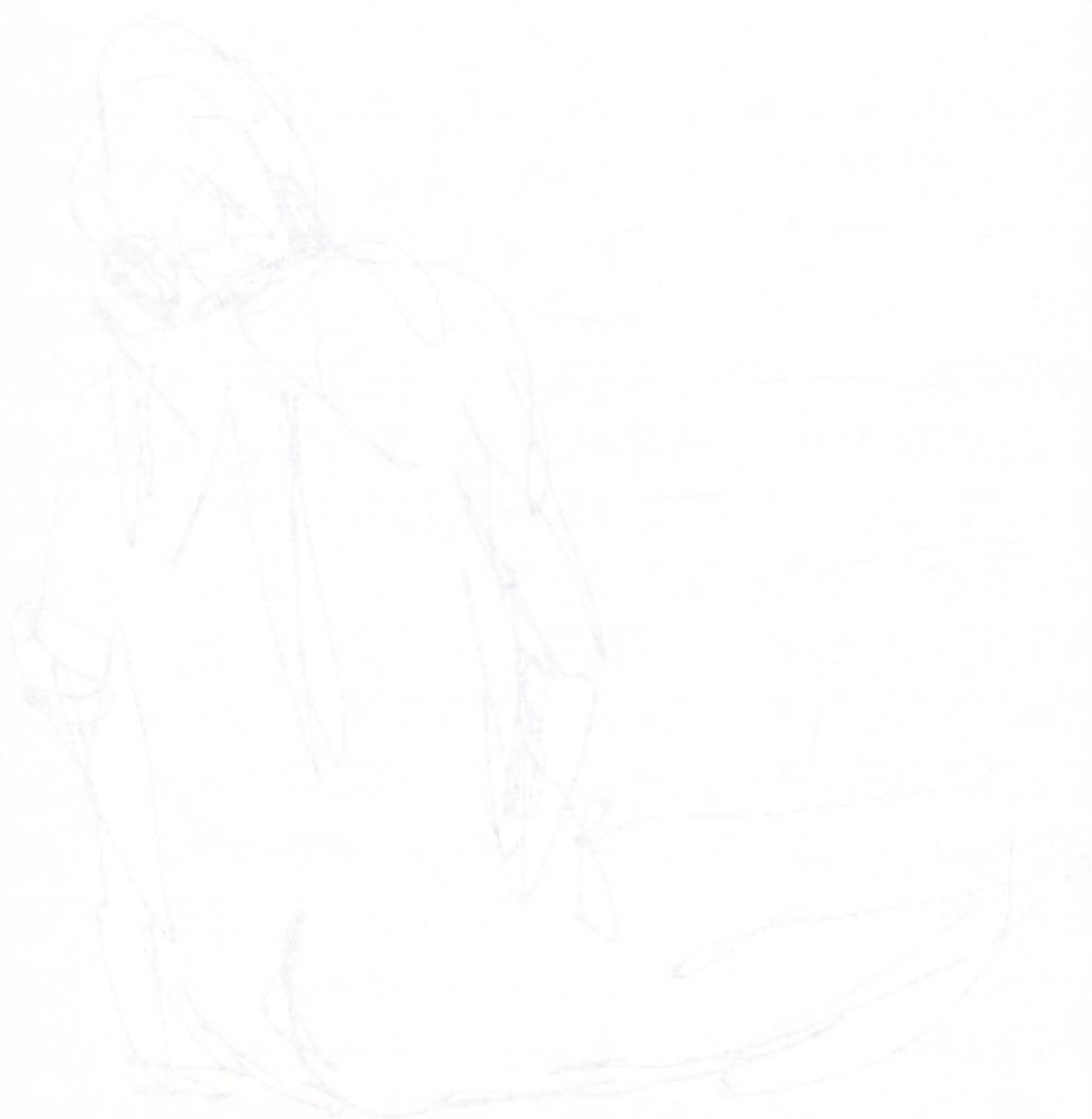




Título: Estudo de Terezinha Malaquias 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003





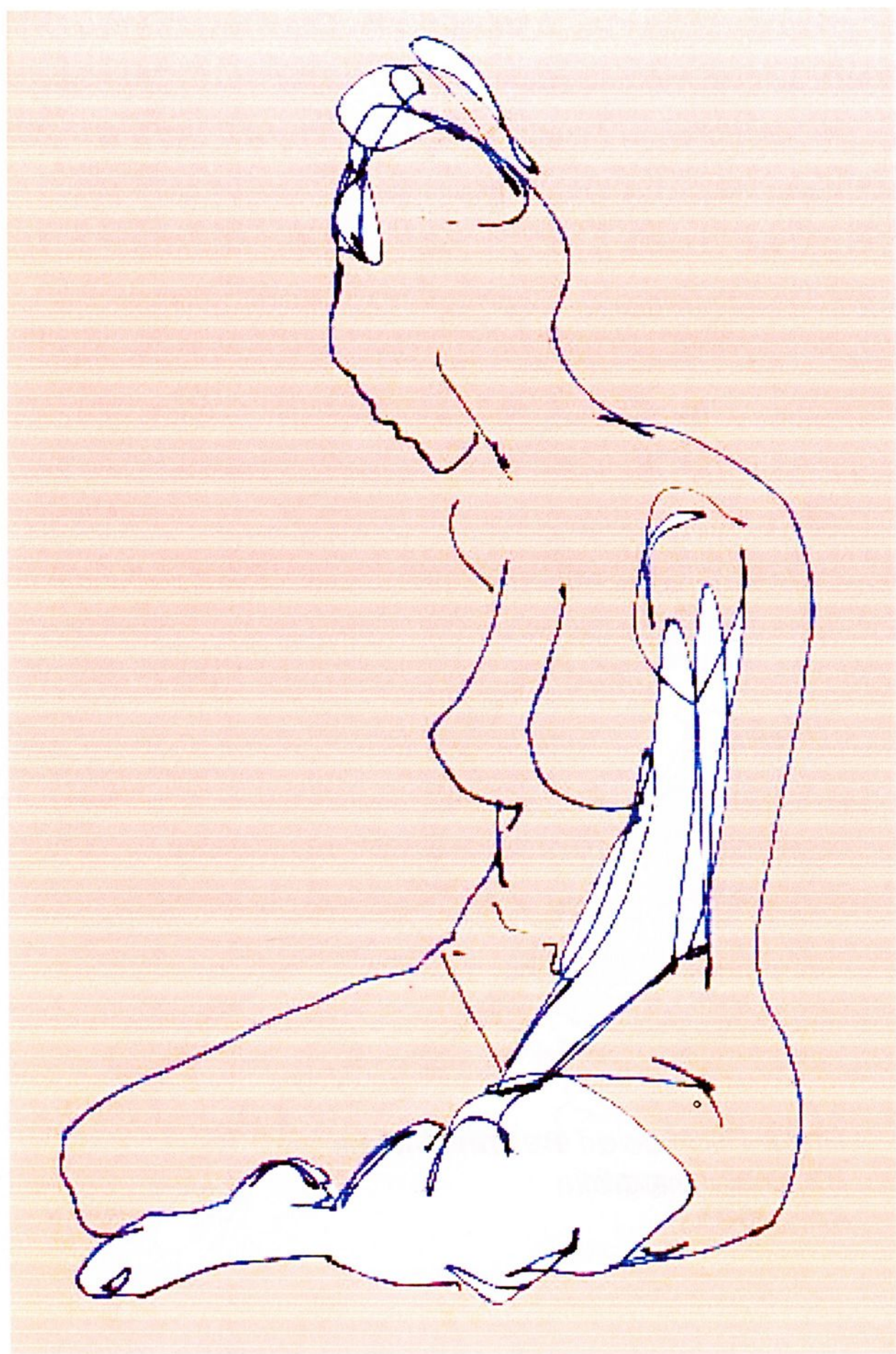


Título: Estudo de Terezinha Malaquias 2

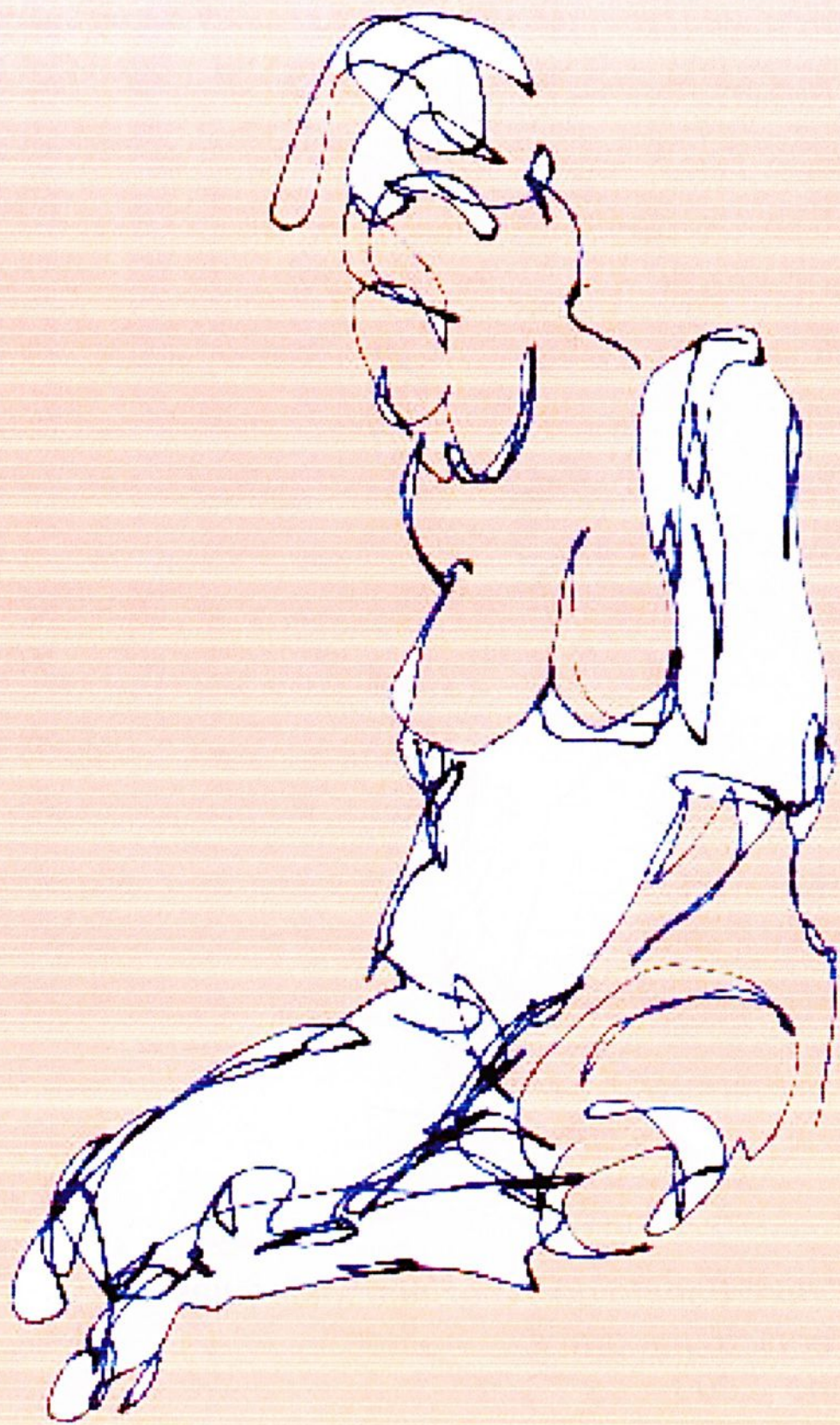
Técnica: Infografia

Ano: 2003





Título: Estudo de Terezinha Malacouias 23
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Terezinha Malaquias 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003



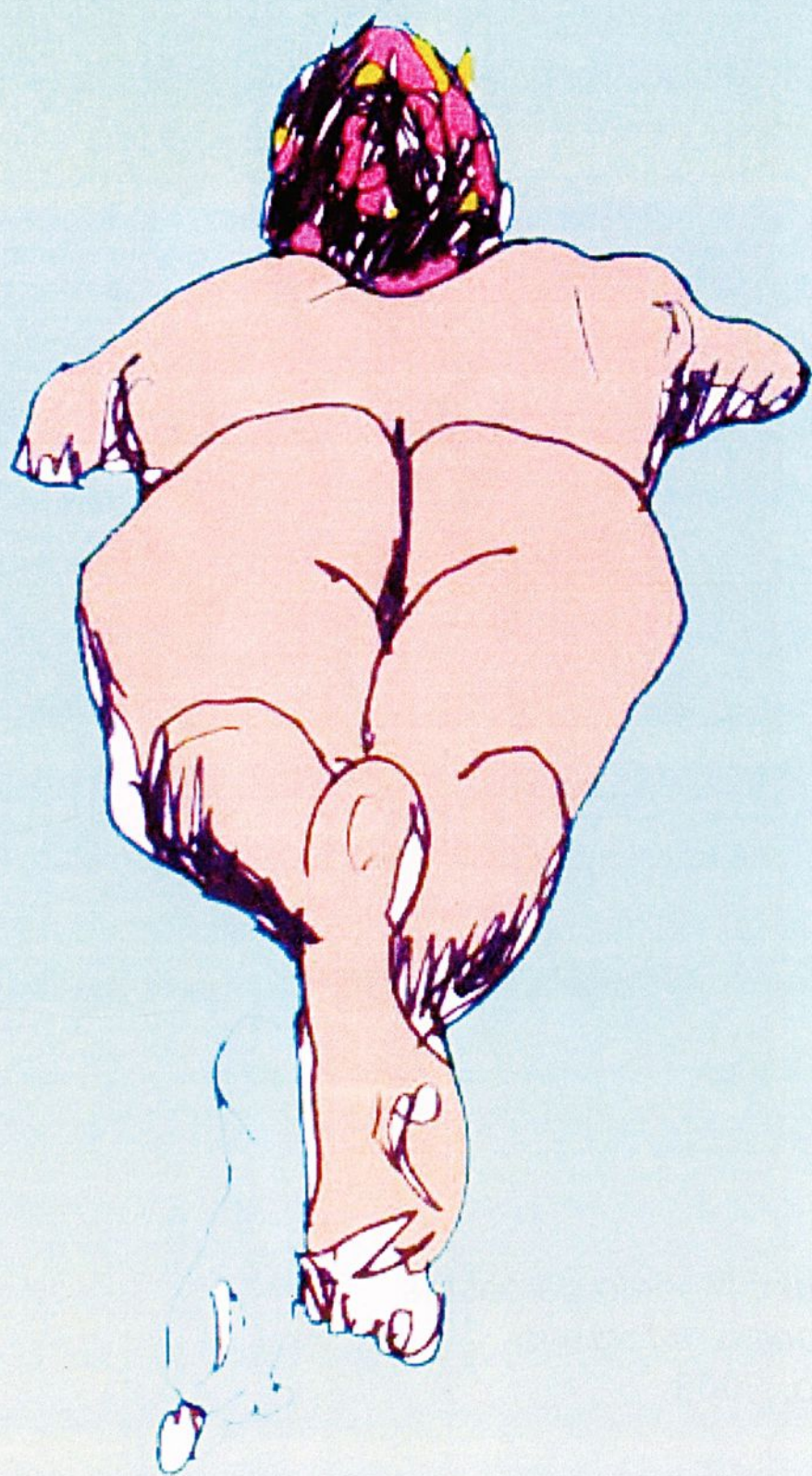


Título: Estudo de Terezinha Malaquias 5
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Modelo de frente
Técnica: Infografia
Ano: 2003



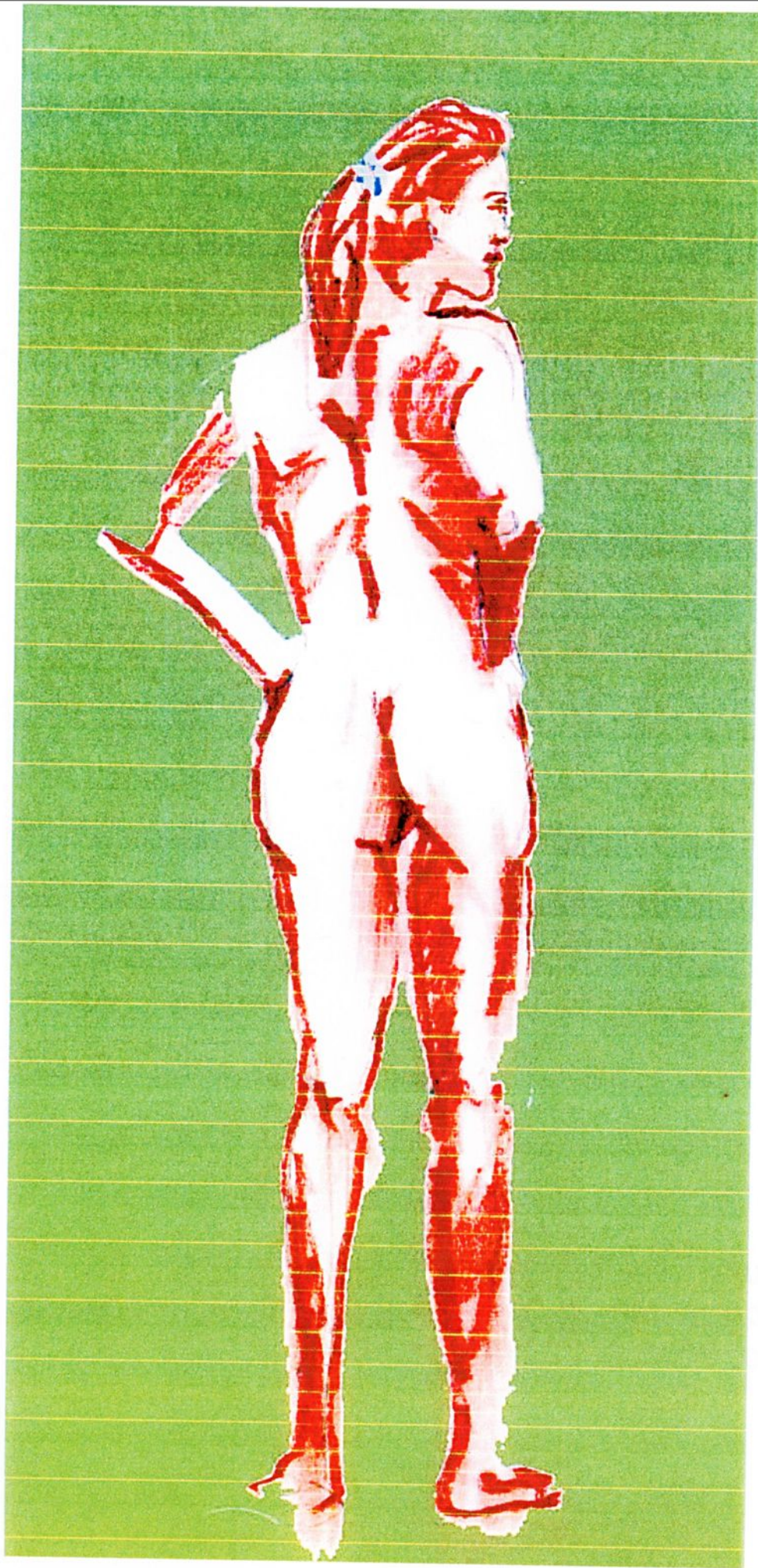


Título: Modelo de costas
Técnica: Infografia
Ano: 2003

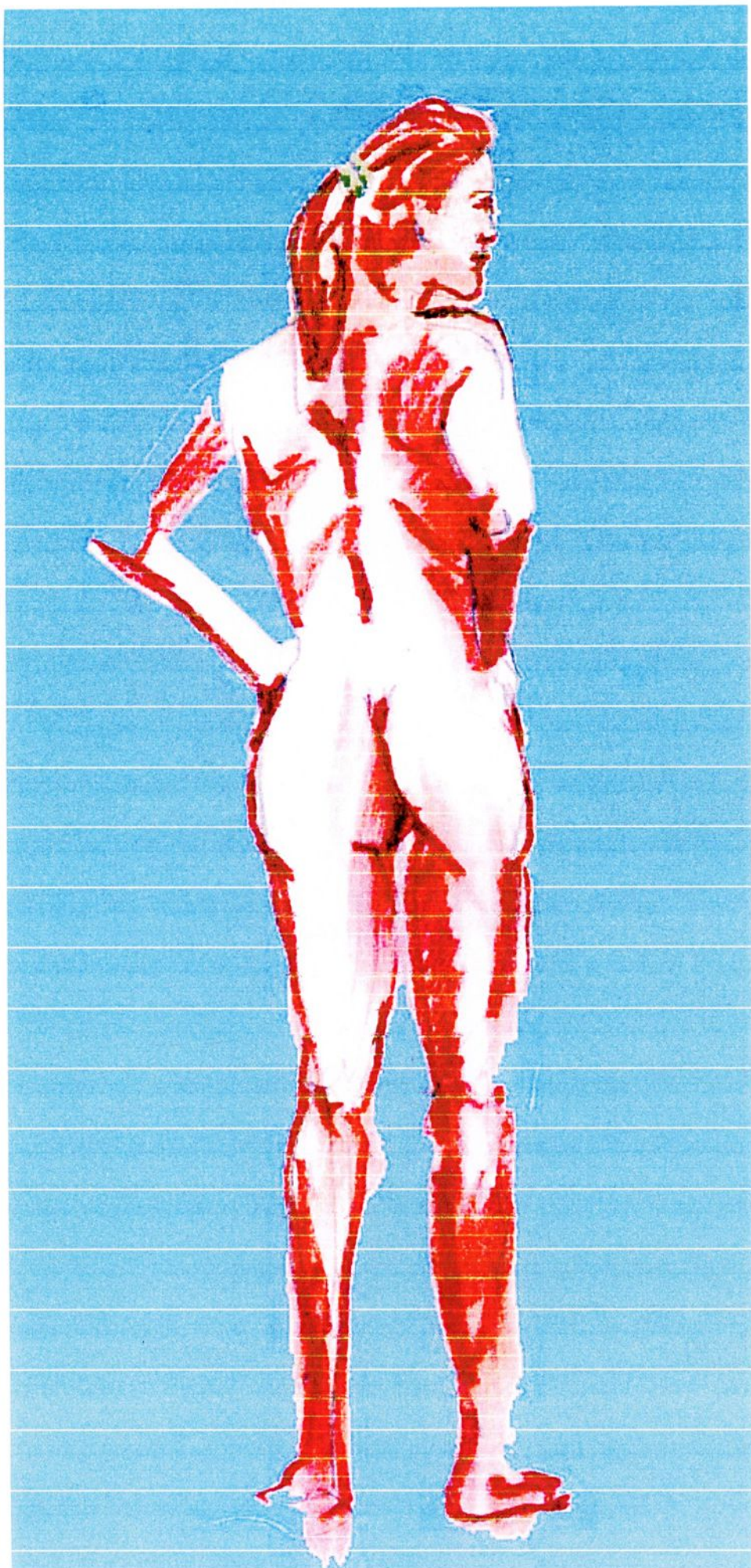




Título: Estudo de modelo em fundo vermelho
Técnica: Infografia
Ano: 2003

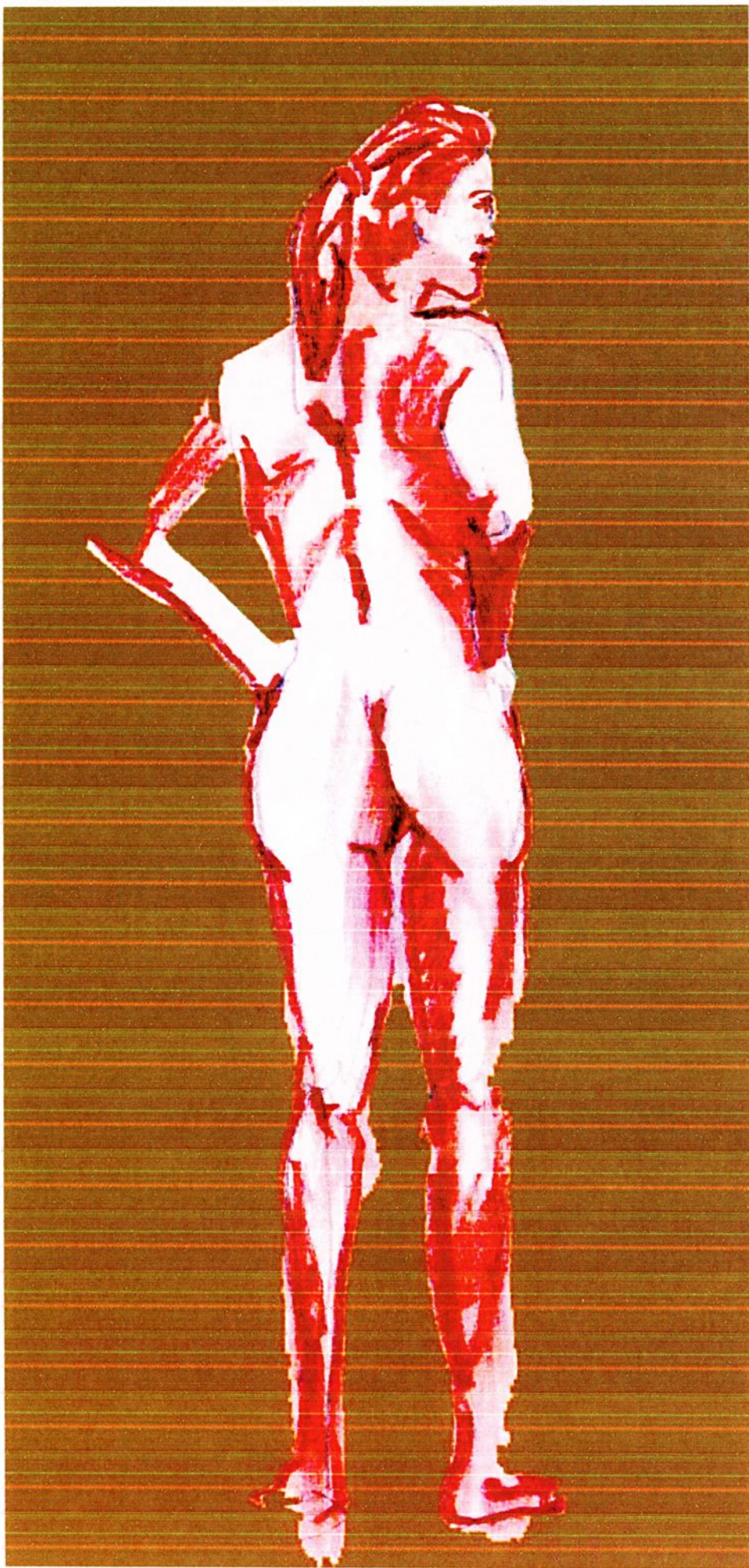


Título: Estudo de modelo em fundo verde
Técnica: Infografia
Ano: 2003



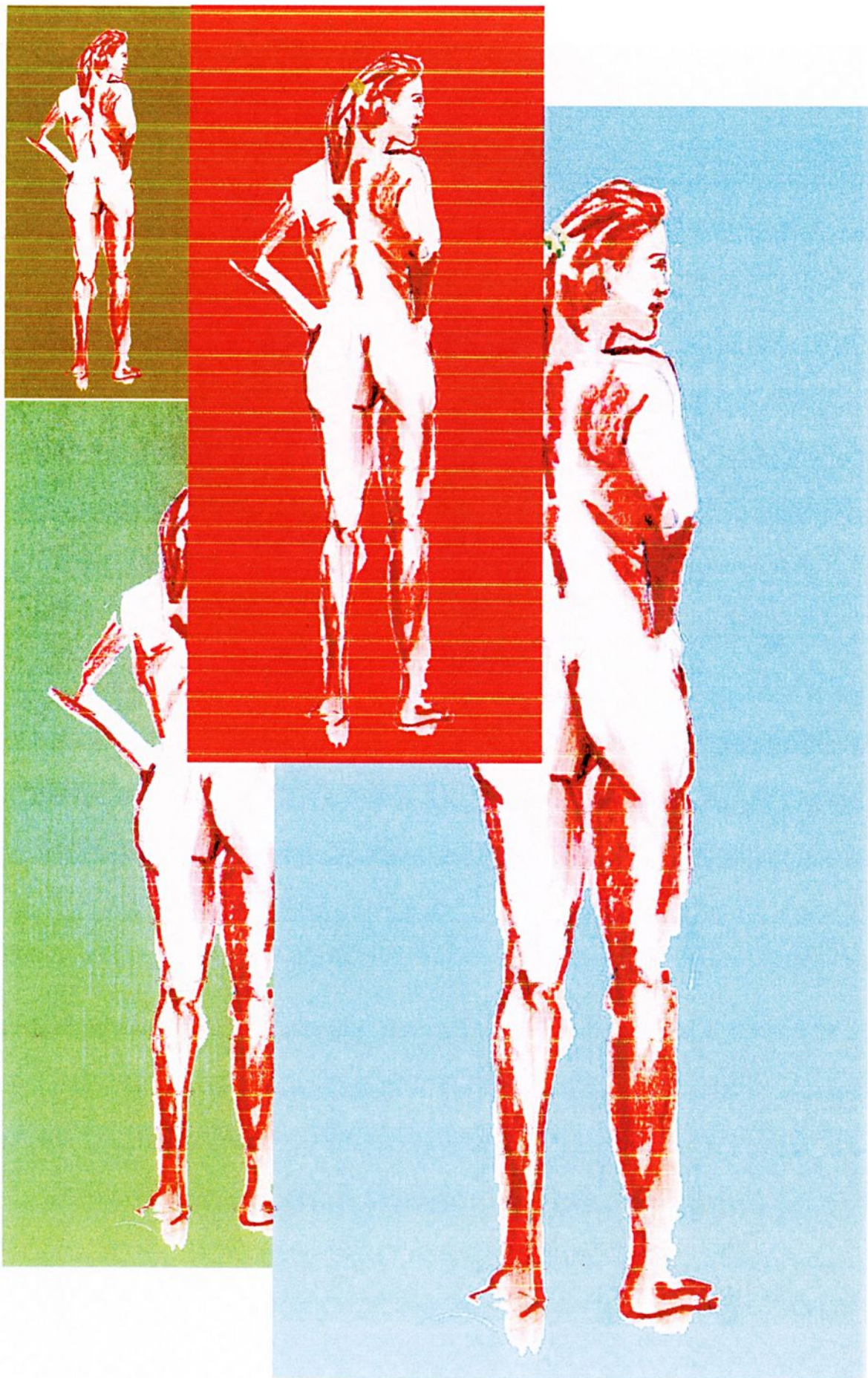


Título: Estudo de modelo em fundo azul
Técnica: Infografia
Ano: 2003



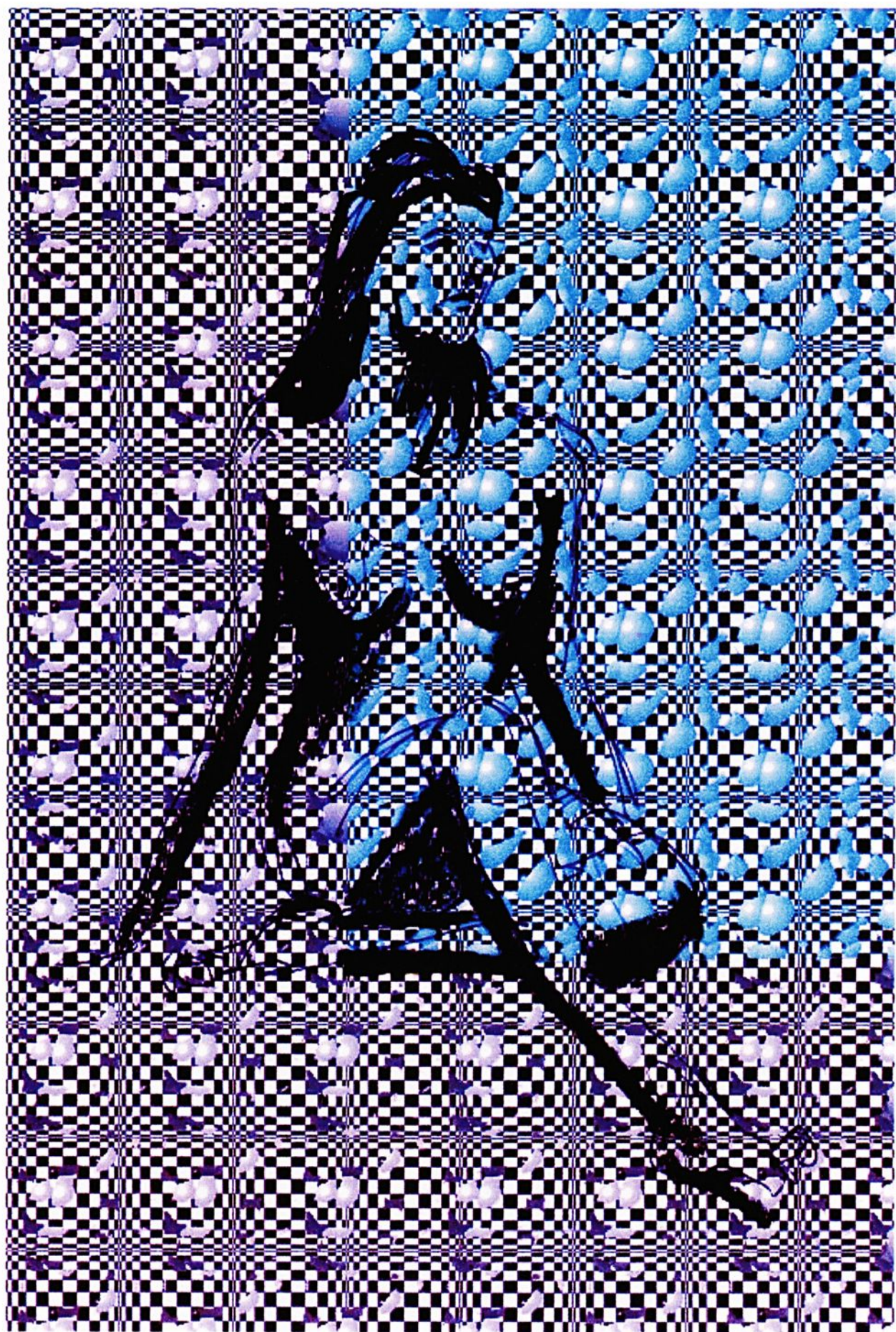


Título: Estudo de modelo em fundo verde e sépia
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de modelo em fundo misto
Técnica: Infografia
Ano: 2003

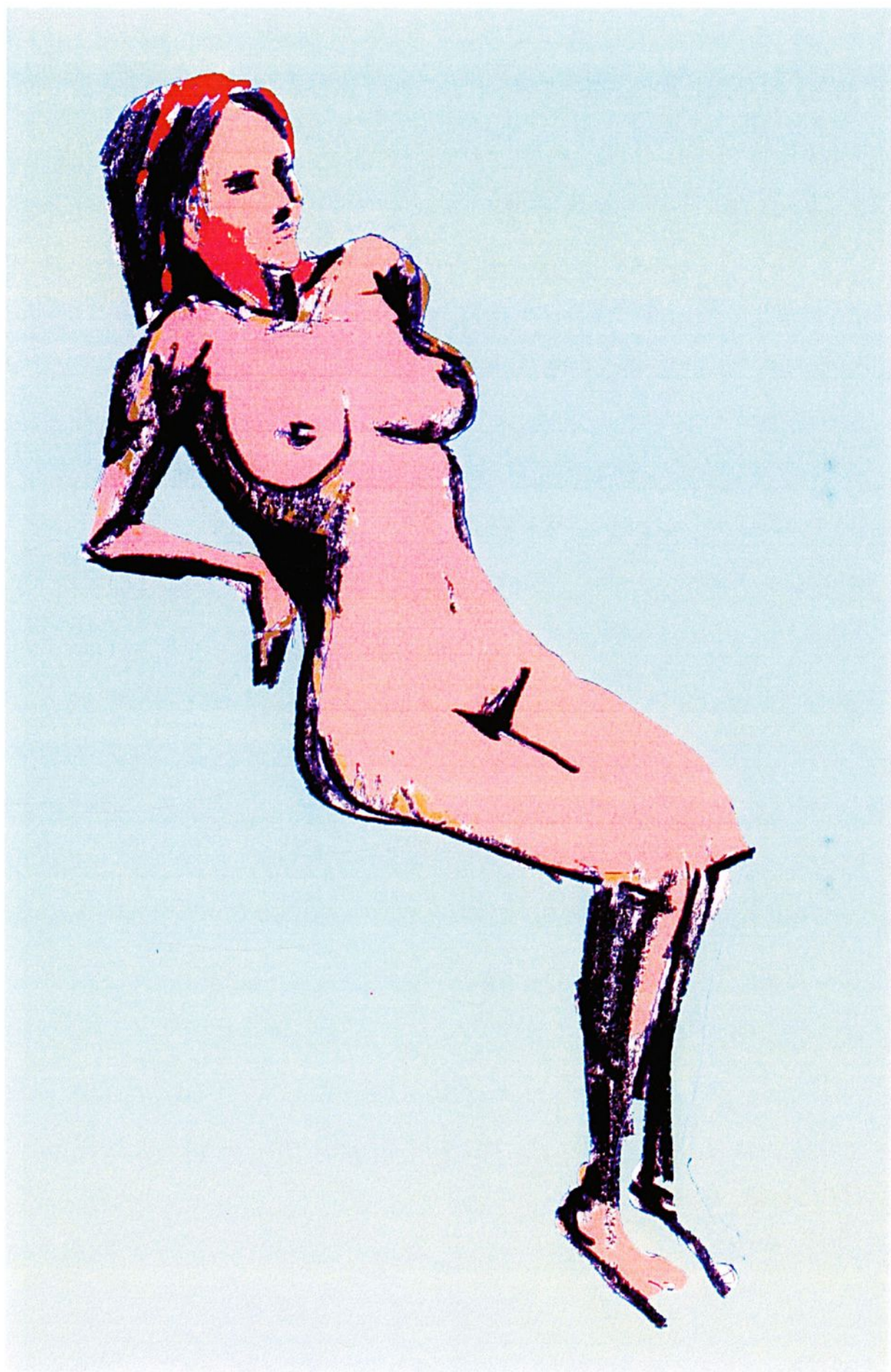


Título: Estudo de Carla Barbisan em fundo decorativo
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan em fundo verde
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan em fundo verde claro
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de Carla Barbisan em fundo azul escuro
Técnica: Infografia
Ano: 2003



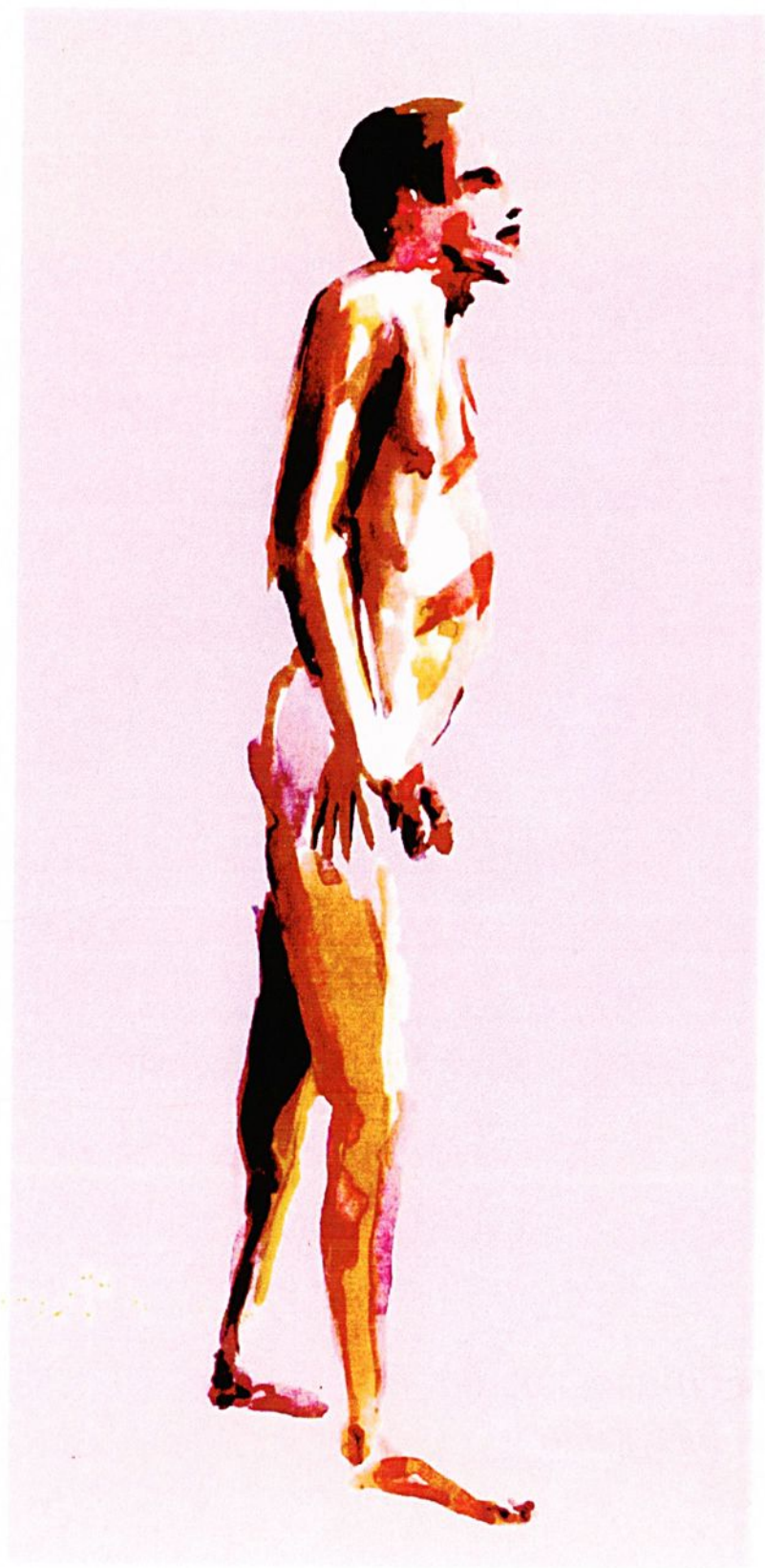


Título: Estudo de Carla Barbisan em fundo azul claro
Técnica: Infografia
Ano: 2003



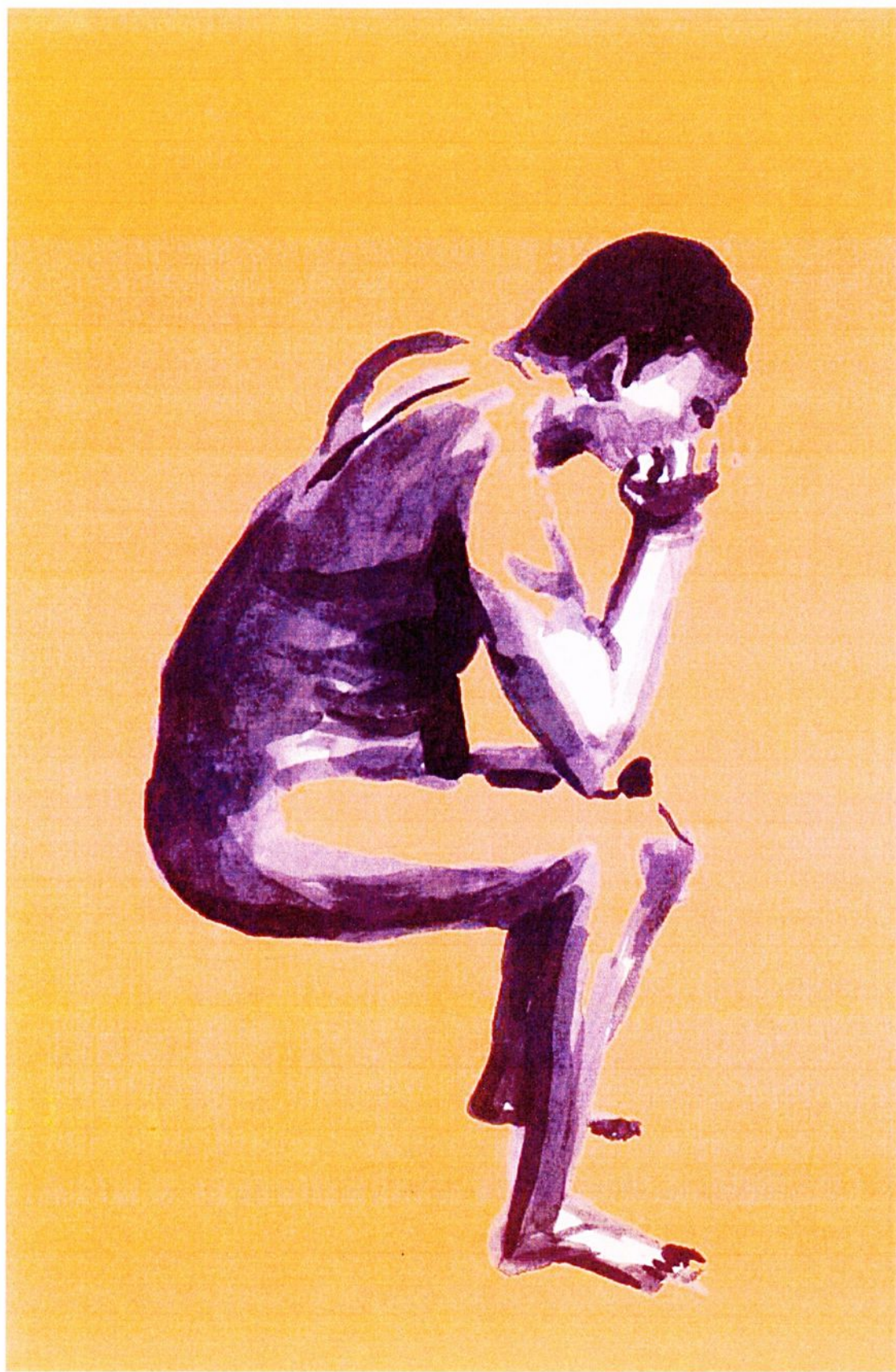


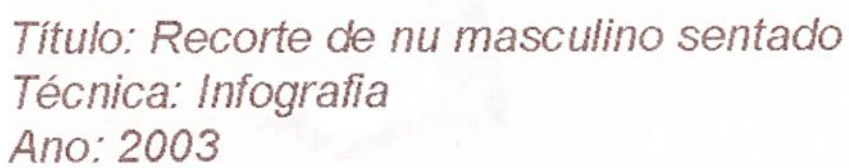
Título: Estudo de Carla Barbisan 9
Técnica: Infografia
Ano: 2003



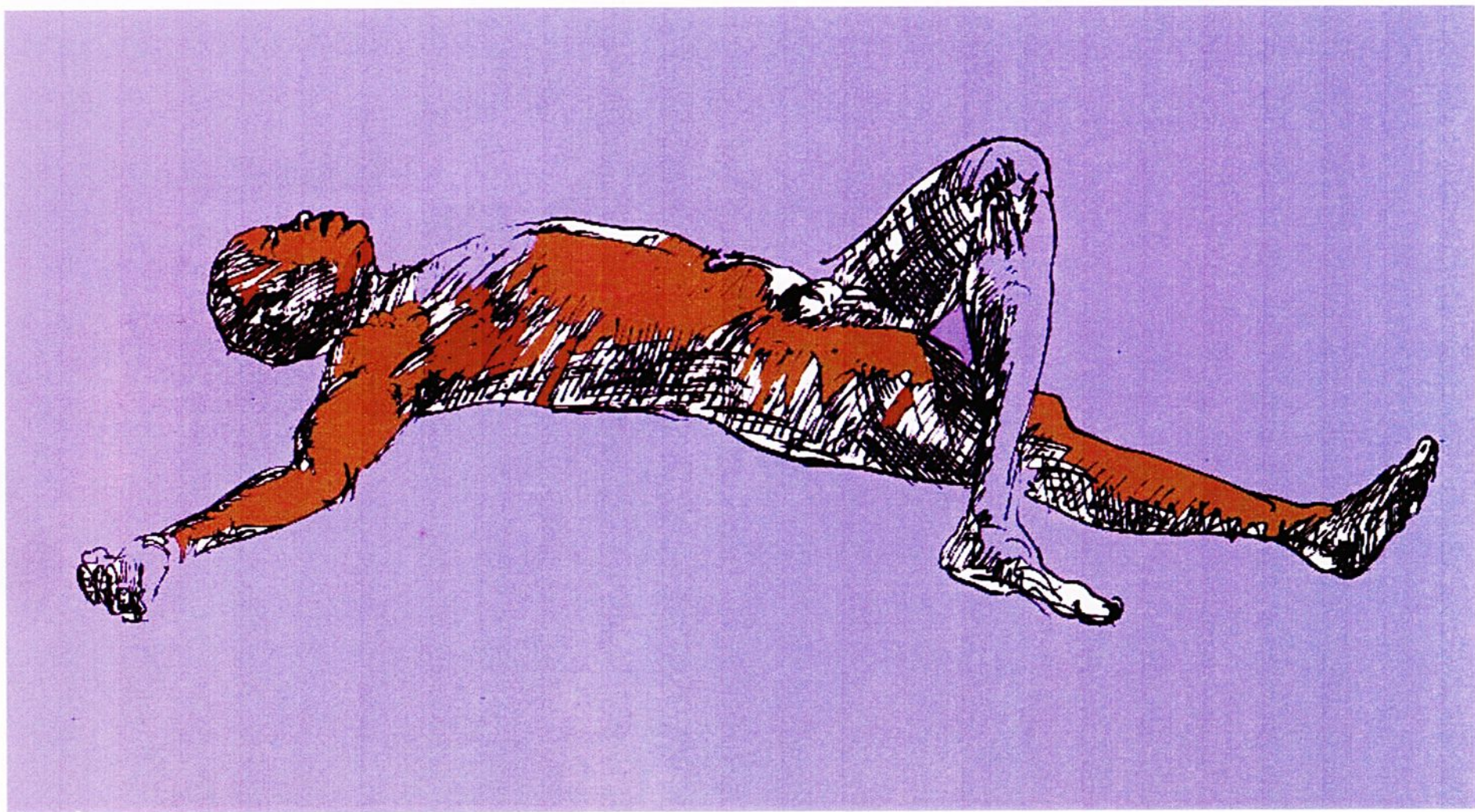


Título: Nu masculino em pé
Técnica: Infografia
Ano: 2003



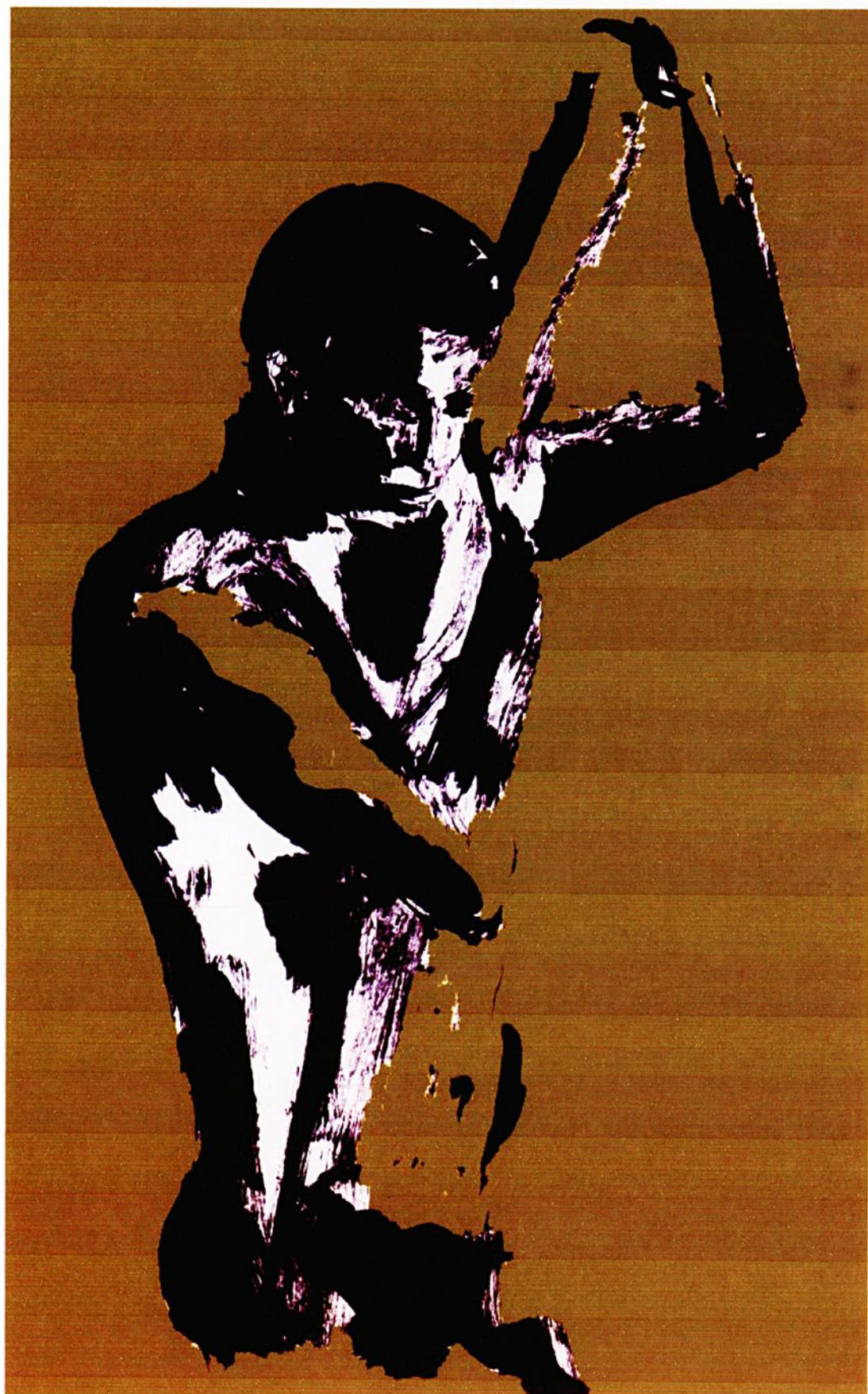


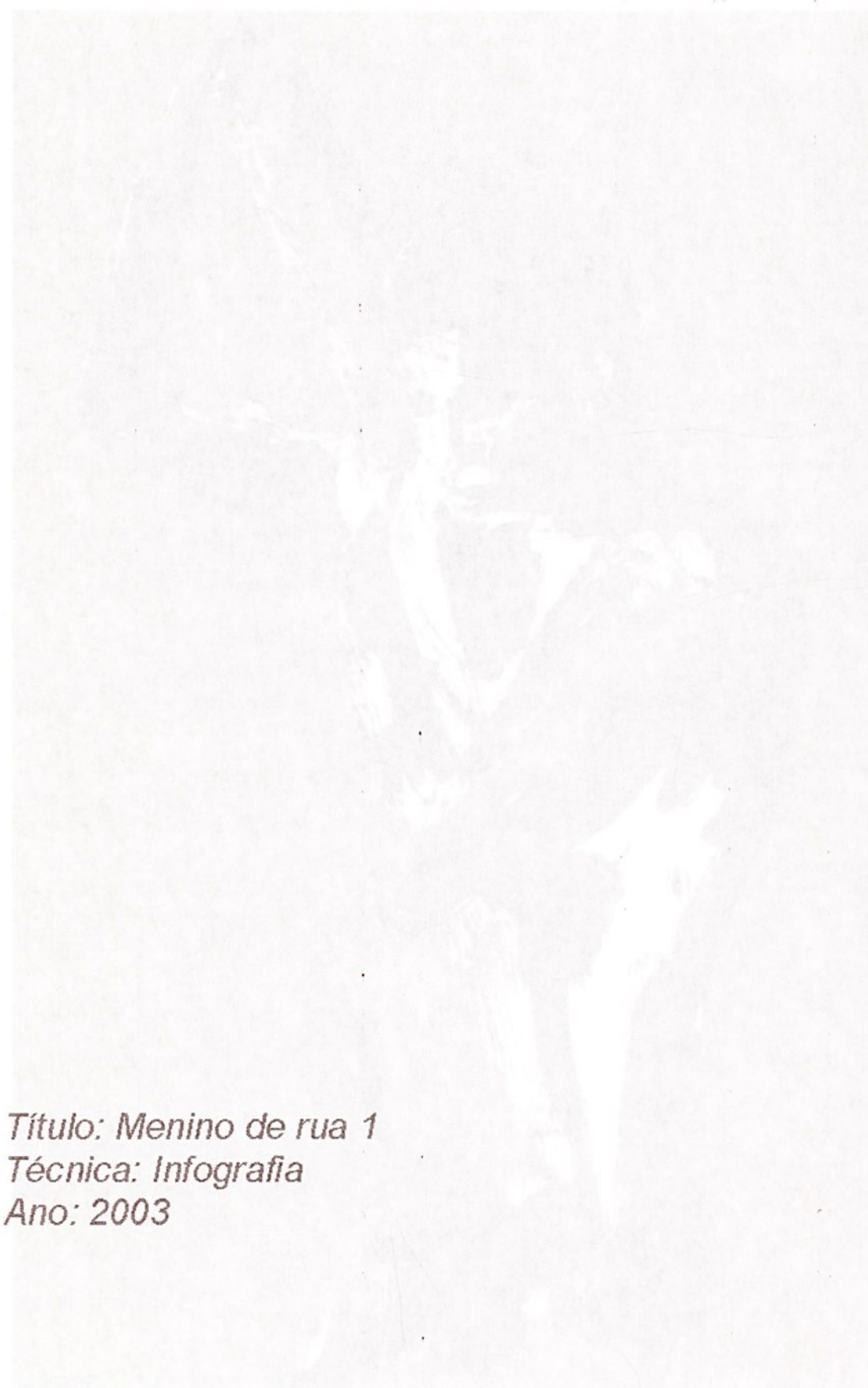
Título: Recorte de nu masculino sentado
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Nu masculino deitado
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Menino de rua 1

Técnica: Infografia

Ano: 2003







Título: Menino de rua 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Recorte de nu masculino sentado

Técnica: Infografia

Ano: 2003

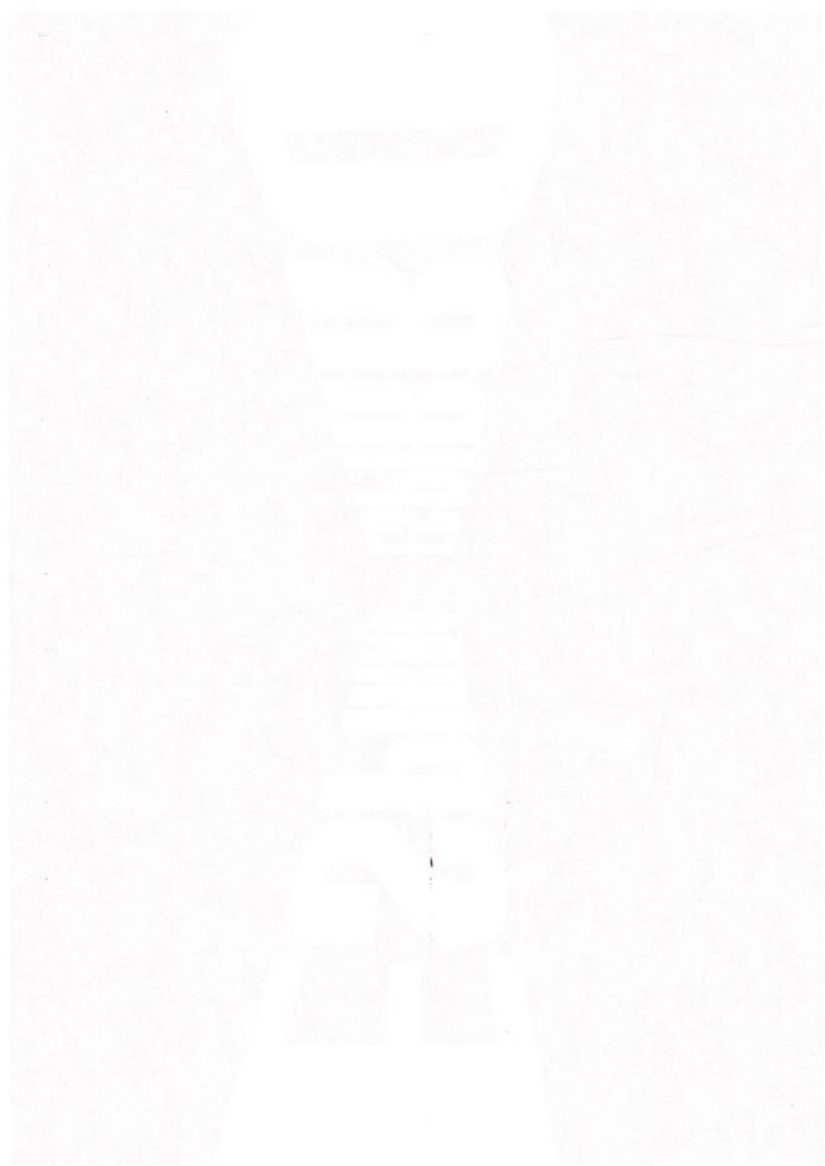
ESPIRRO O O RIAI 23



Título: Espirro parte 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003





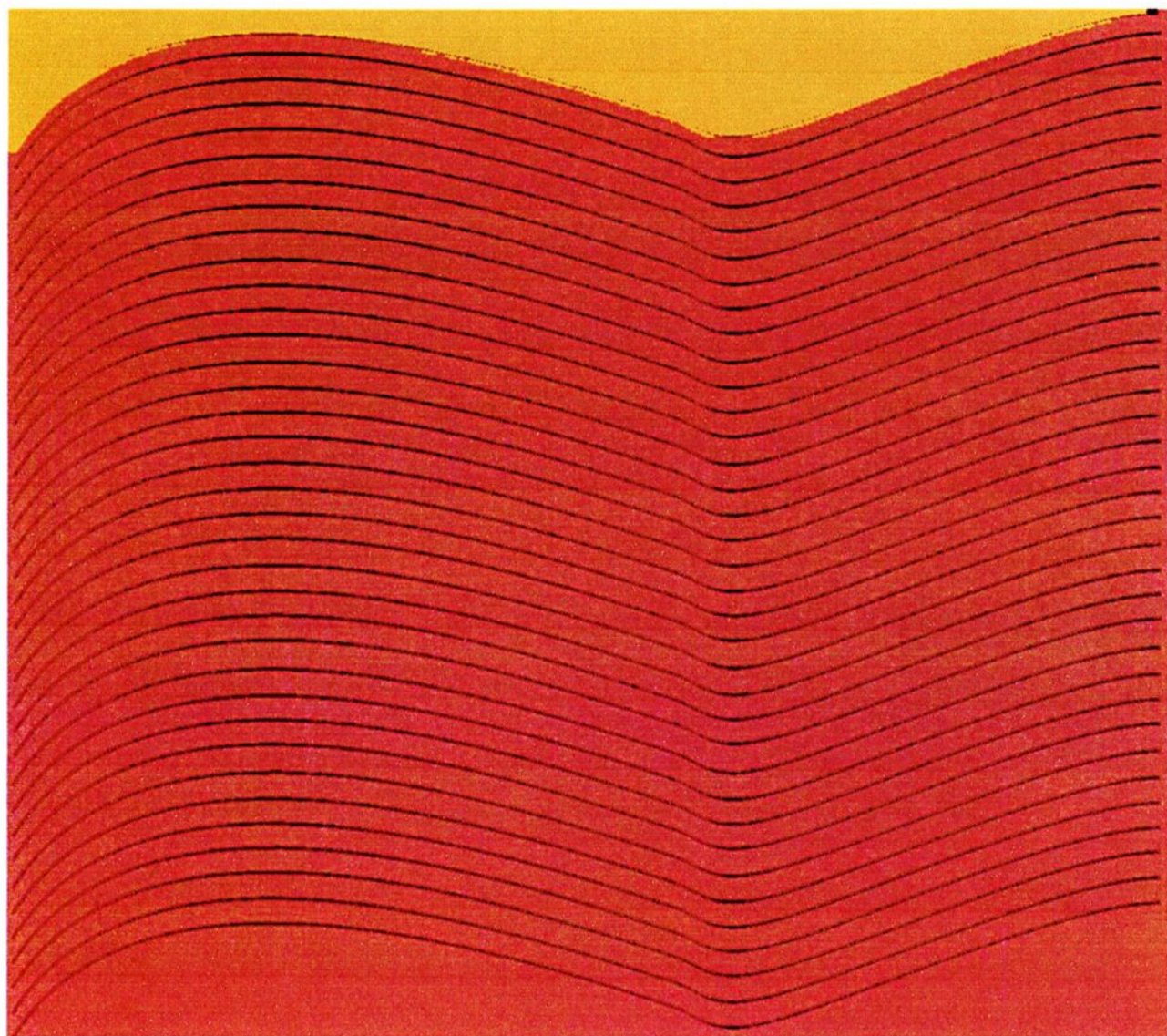


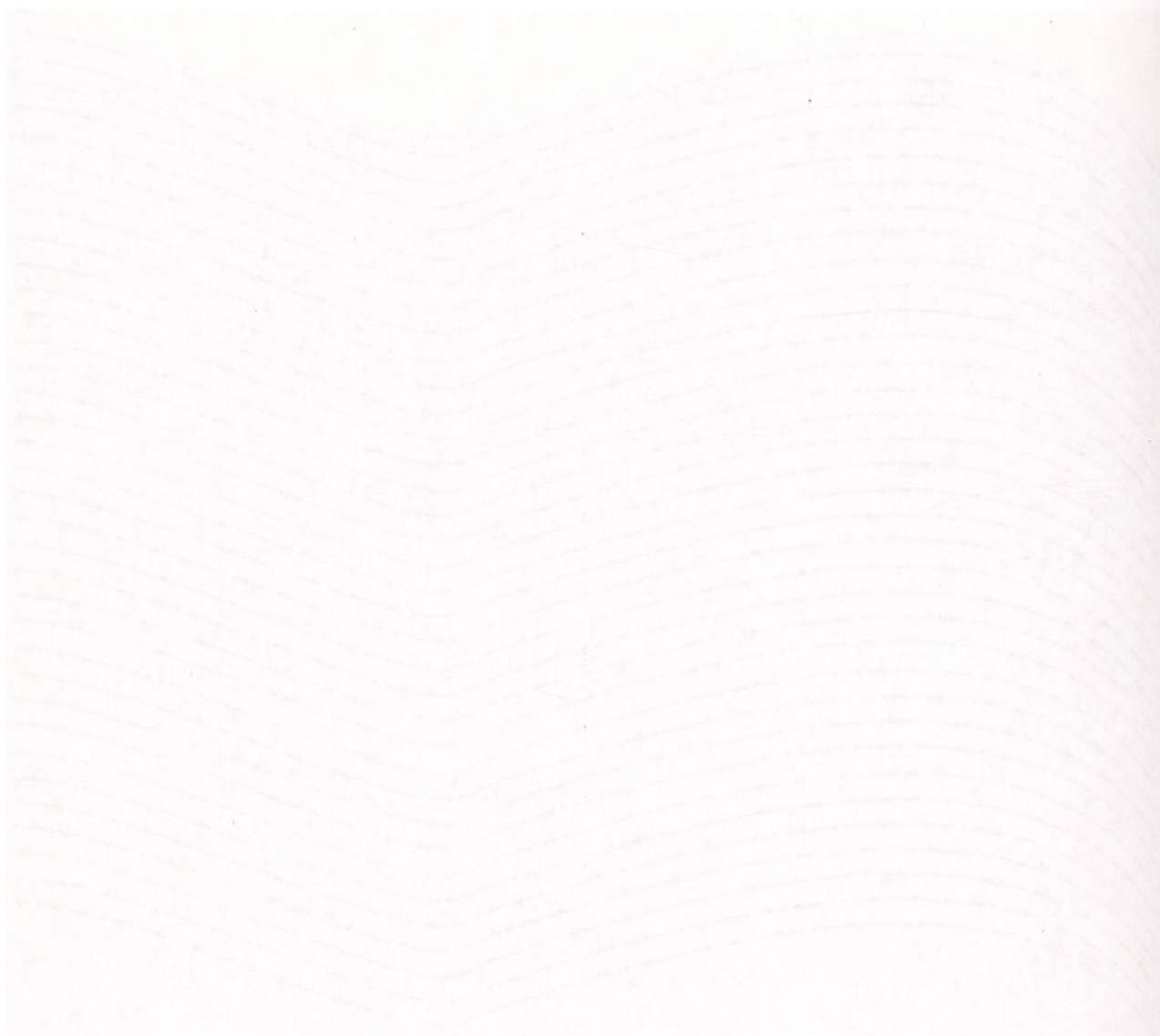
Título: Espirro parte 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003



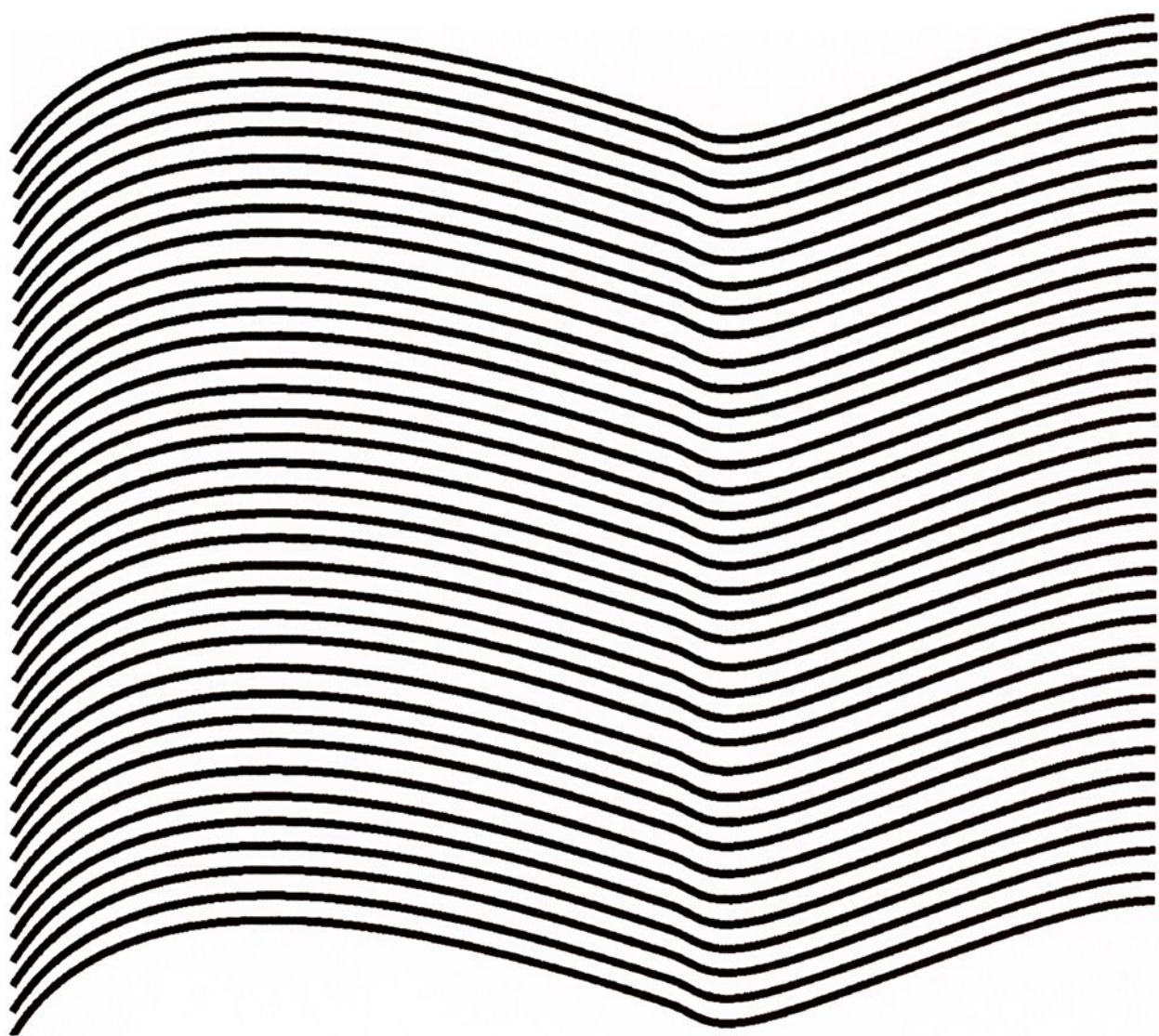
Título: Penta
Técnica: Infografia
Ano: 2003





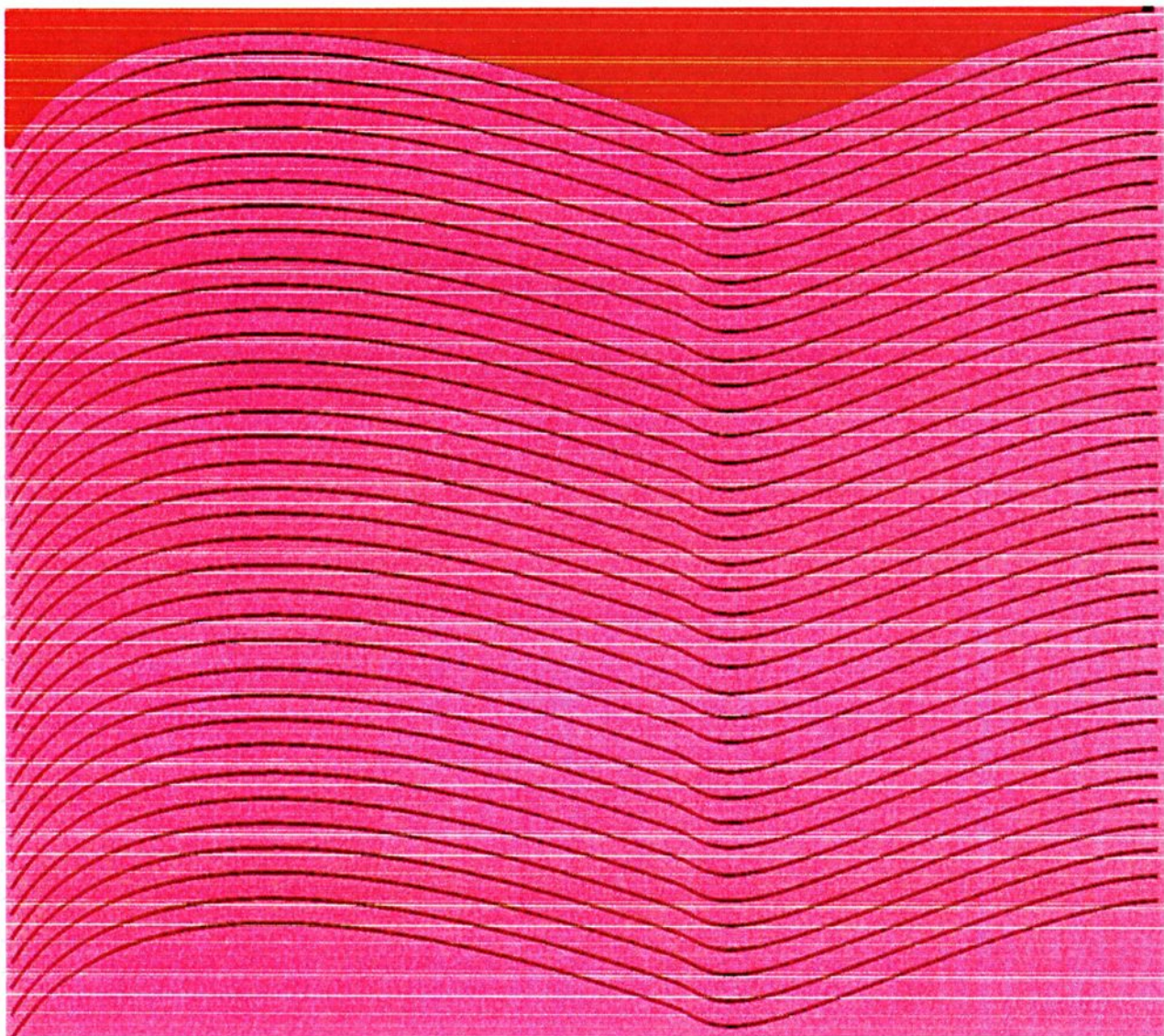


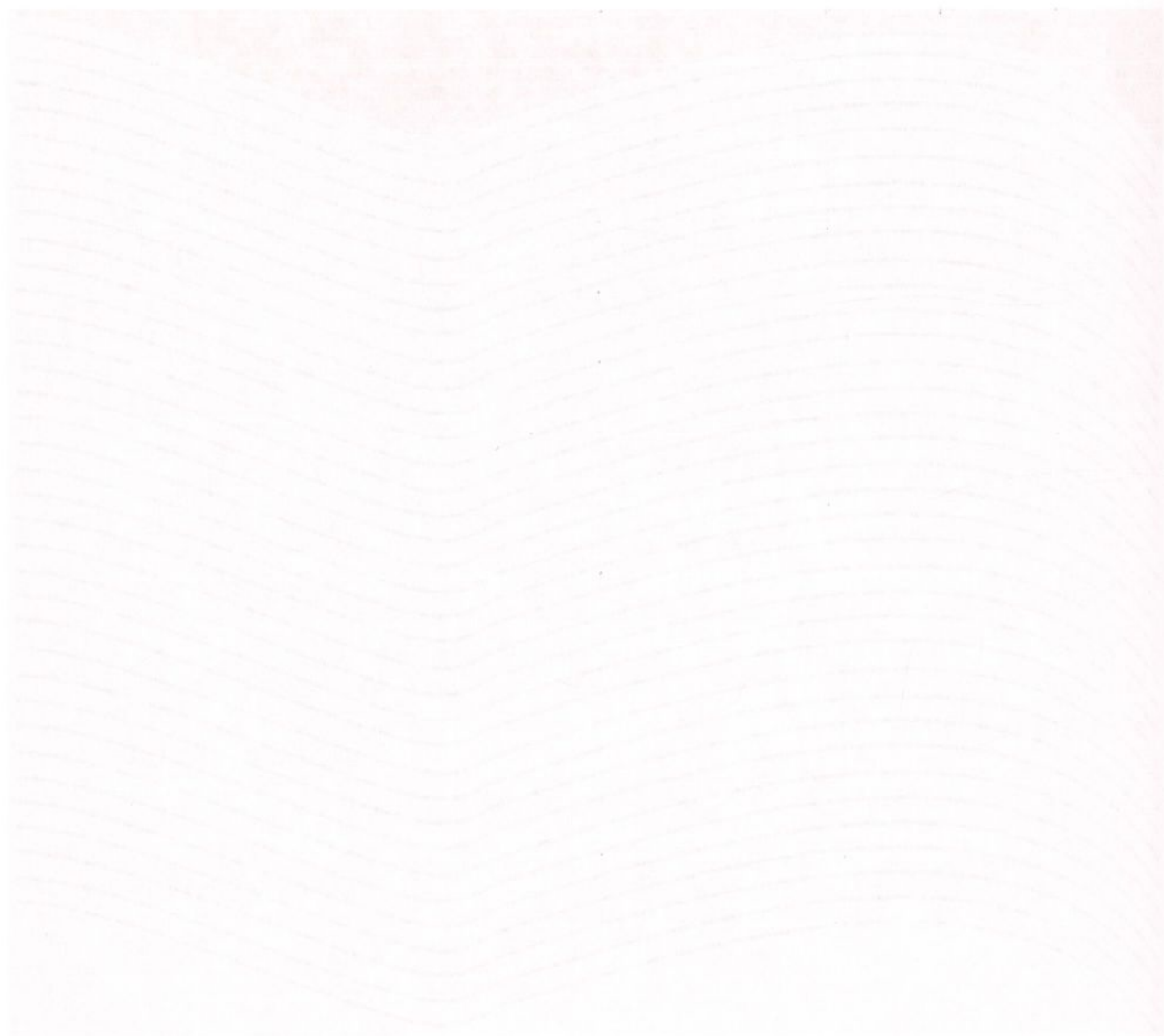
Título: Copan 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Copan 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: Copan 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003

AÇÃO DIGITAL ALTA RESULTADO BAIXO



- A menina de Botucatu 1
- A menina de Botucatu 2
- Meninas 1 (Nadine e Ayrina)
- Meninas 2 (Nadine e Ayrina)
- Veridiana
- Liana
- Abstrato 1
- Abstrato 2
- A manifestação 1
- A manifestação 2
- A manifestação 3





Título: A menina de Botucatu 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003

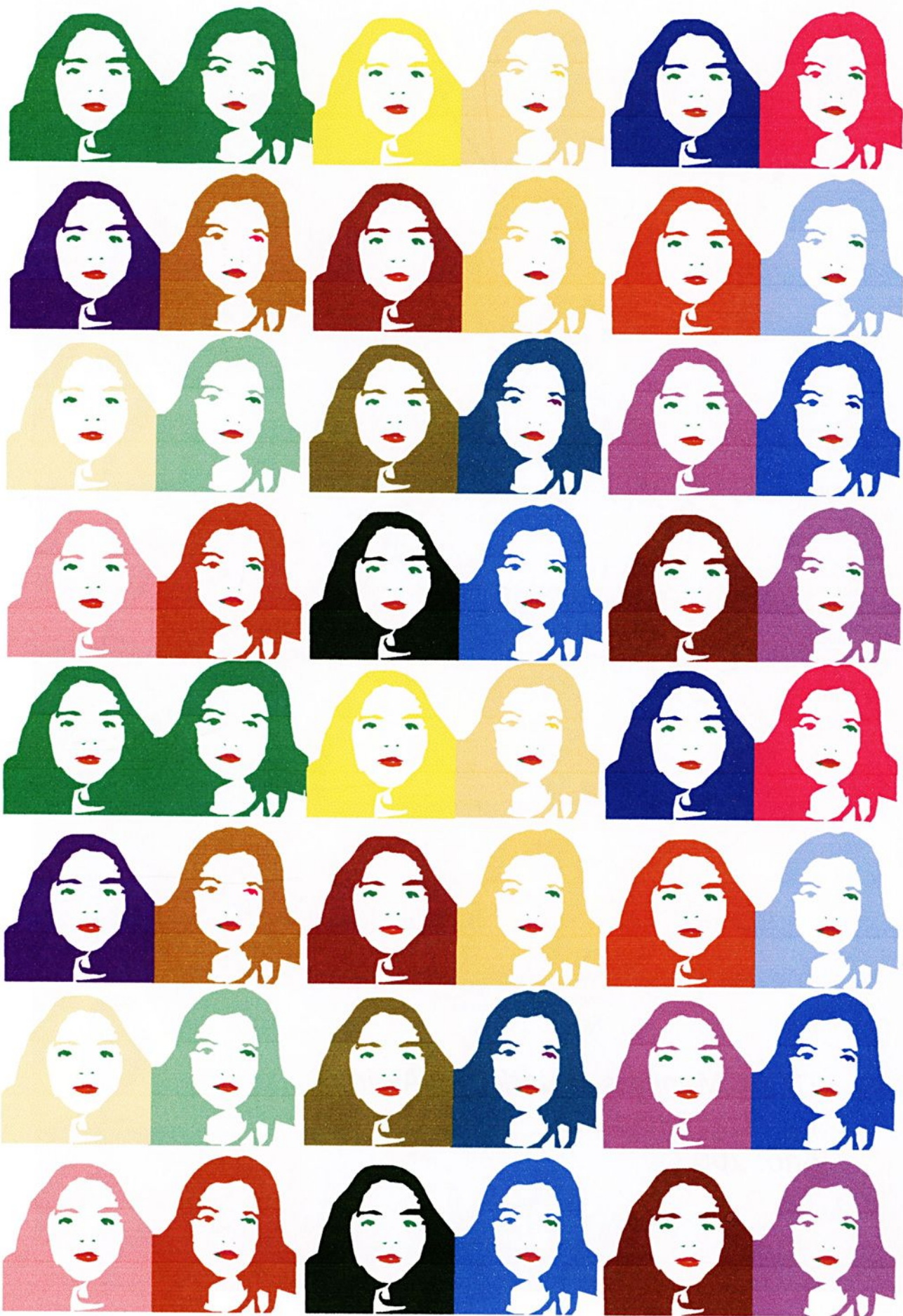


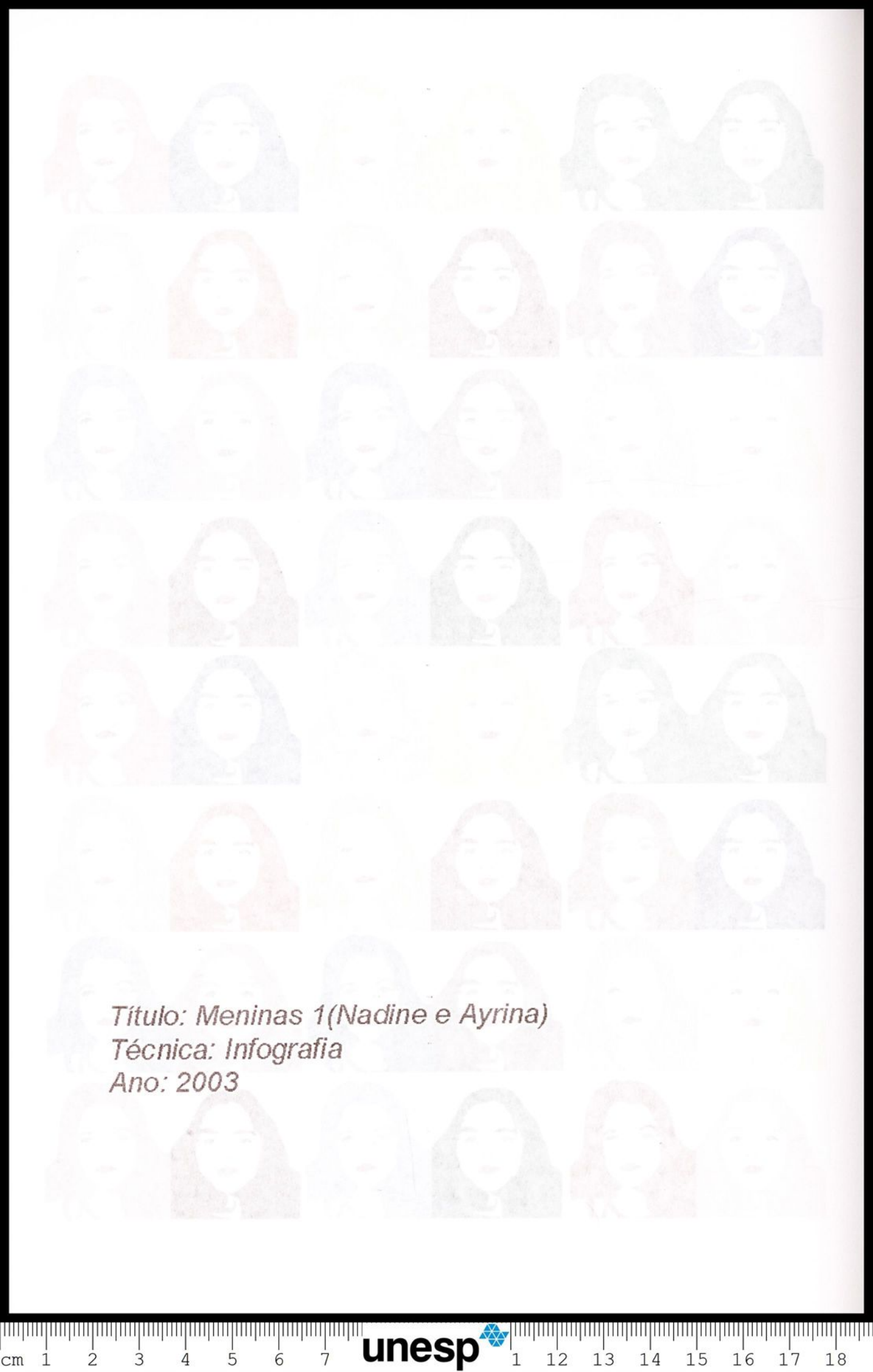


Título: A menina de Botucatu 2

Técnica: Infografia

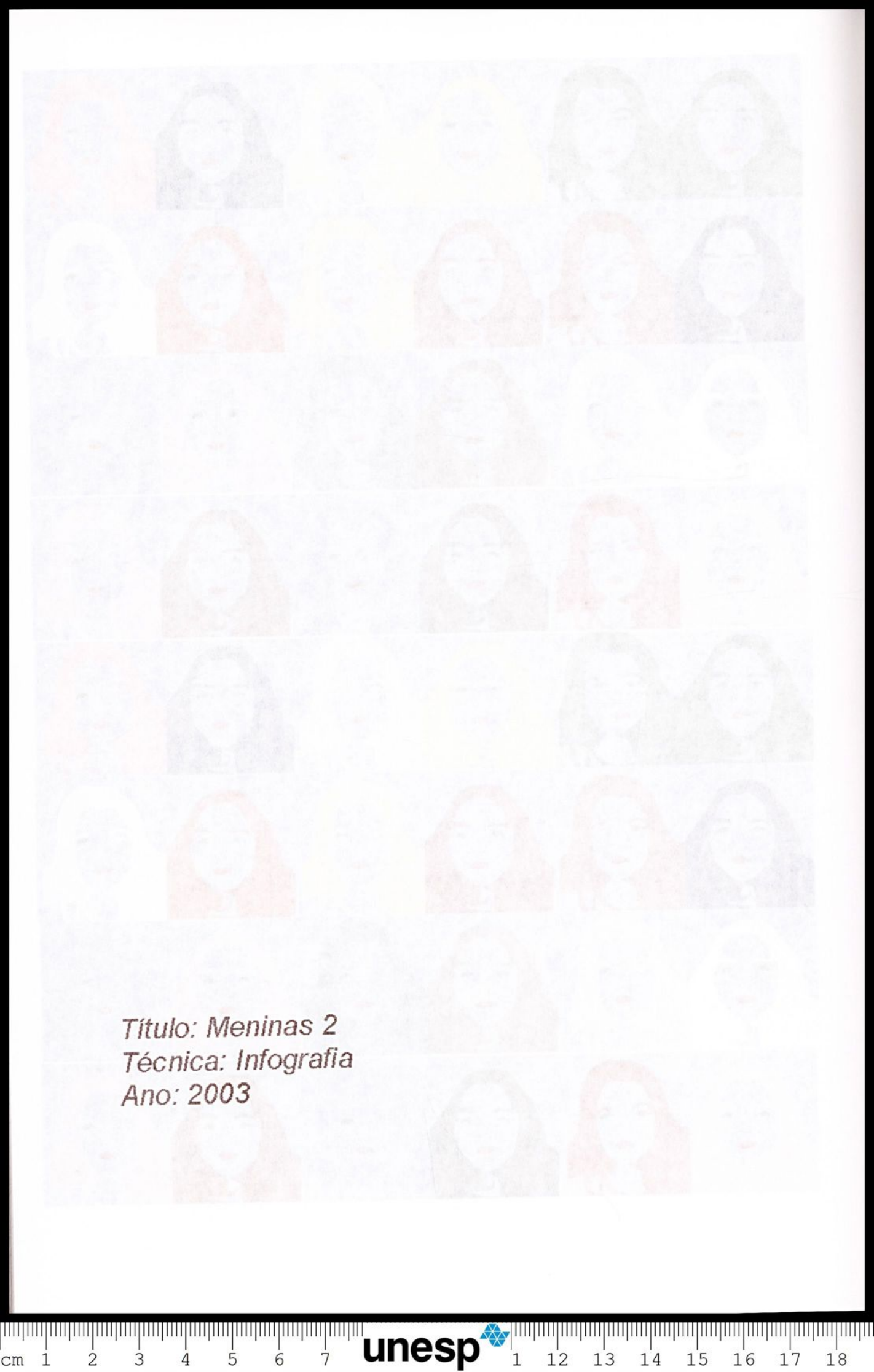
Ano: 2003





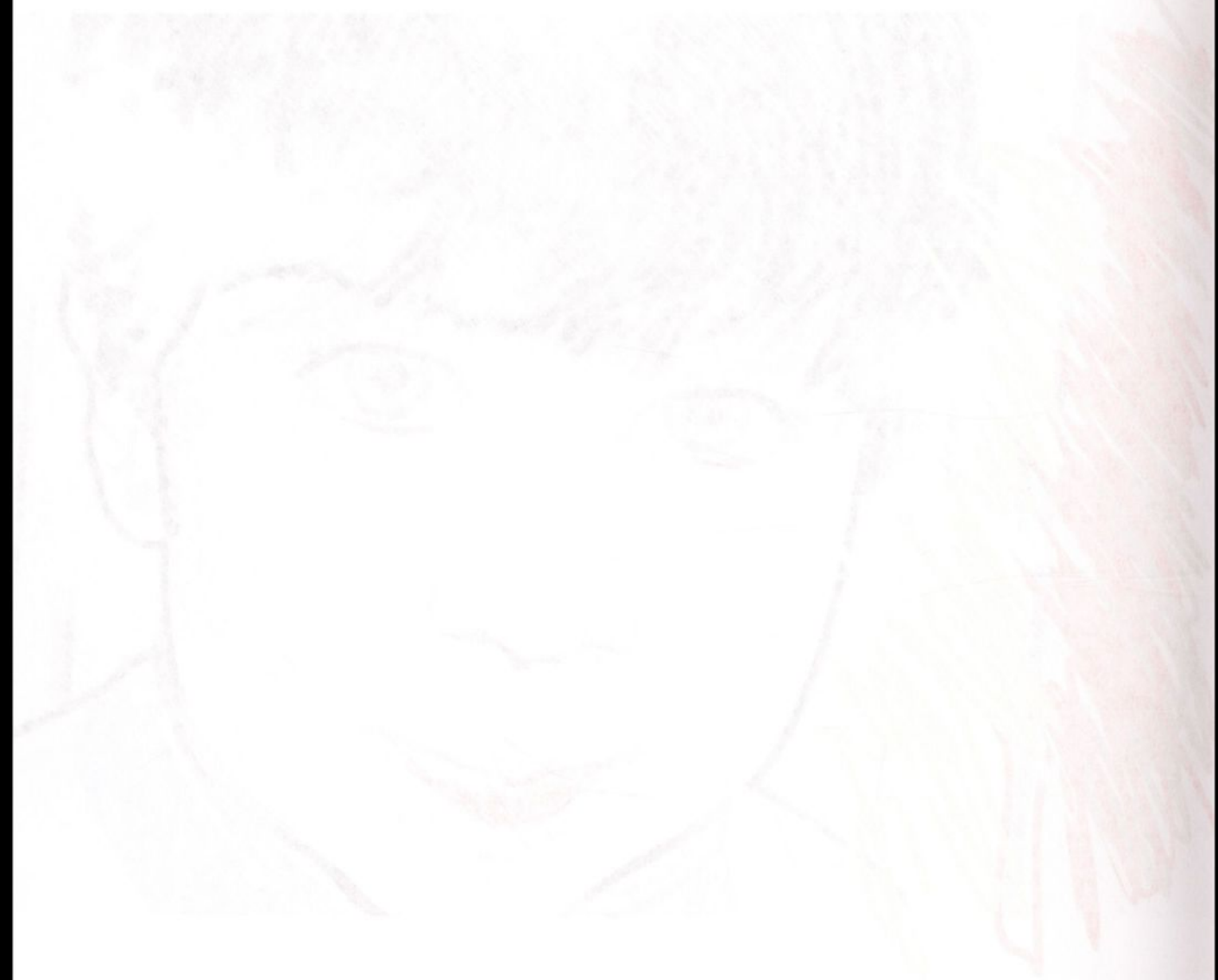
Título: Meninas 1(Nadine e Ayrina)
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Meninas 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003

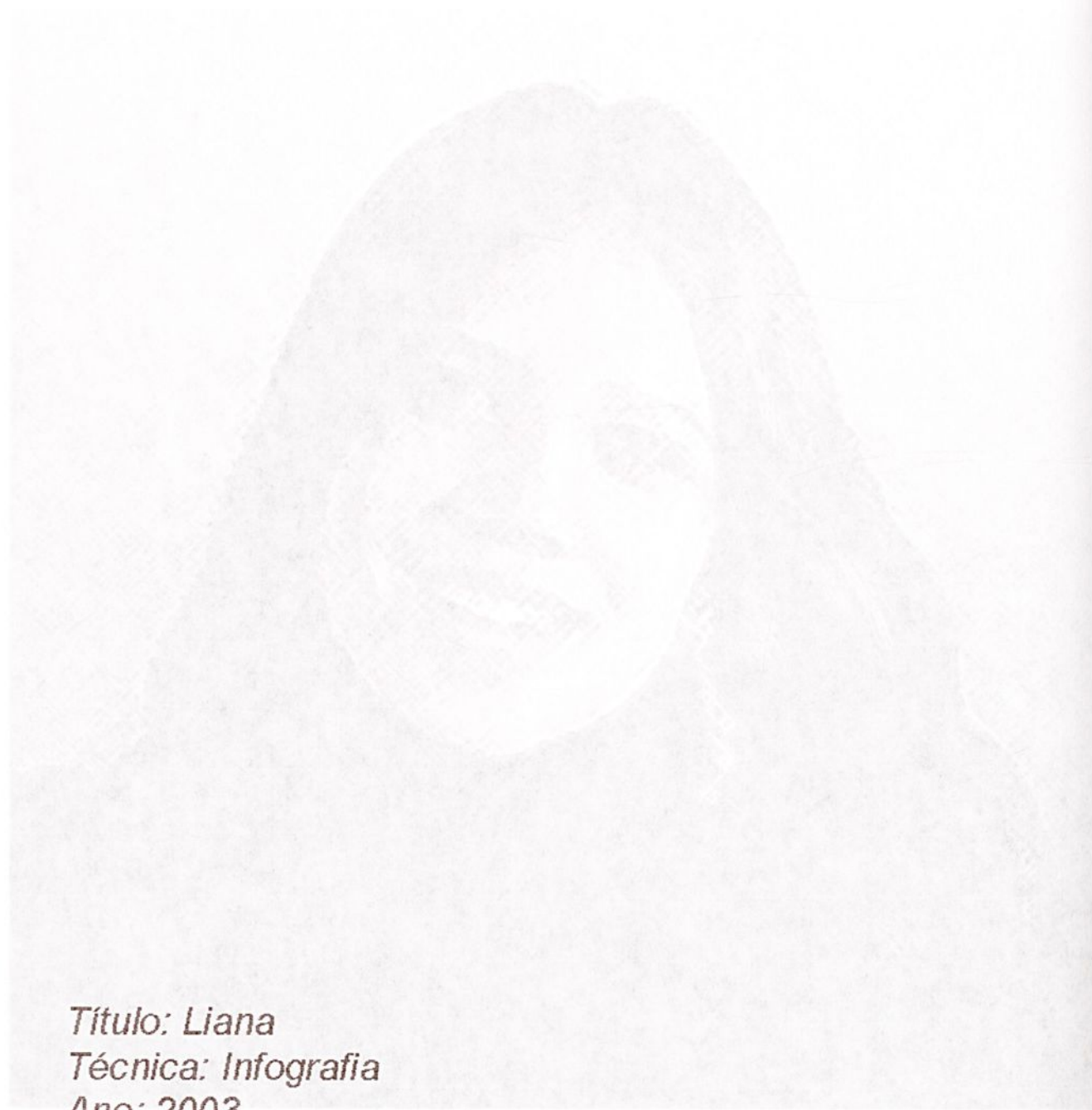




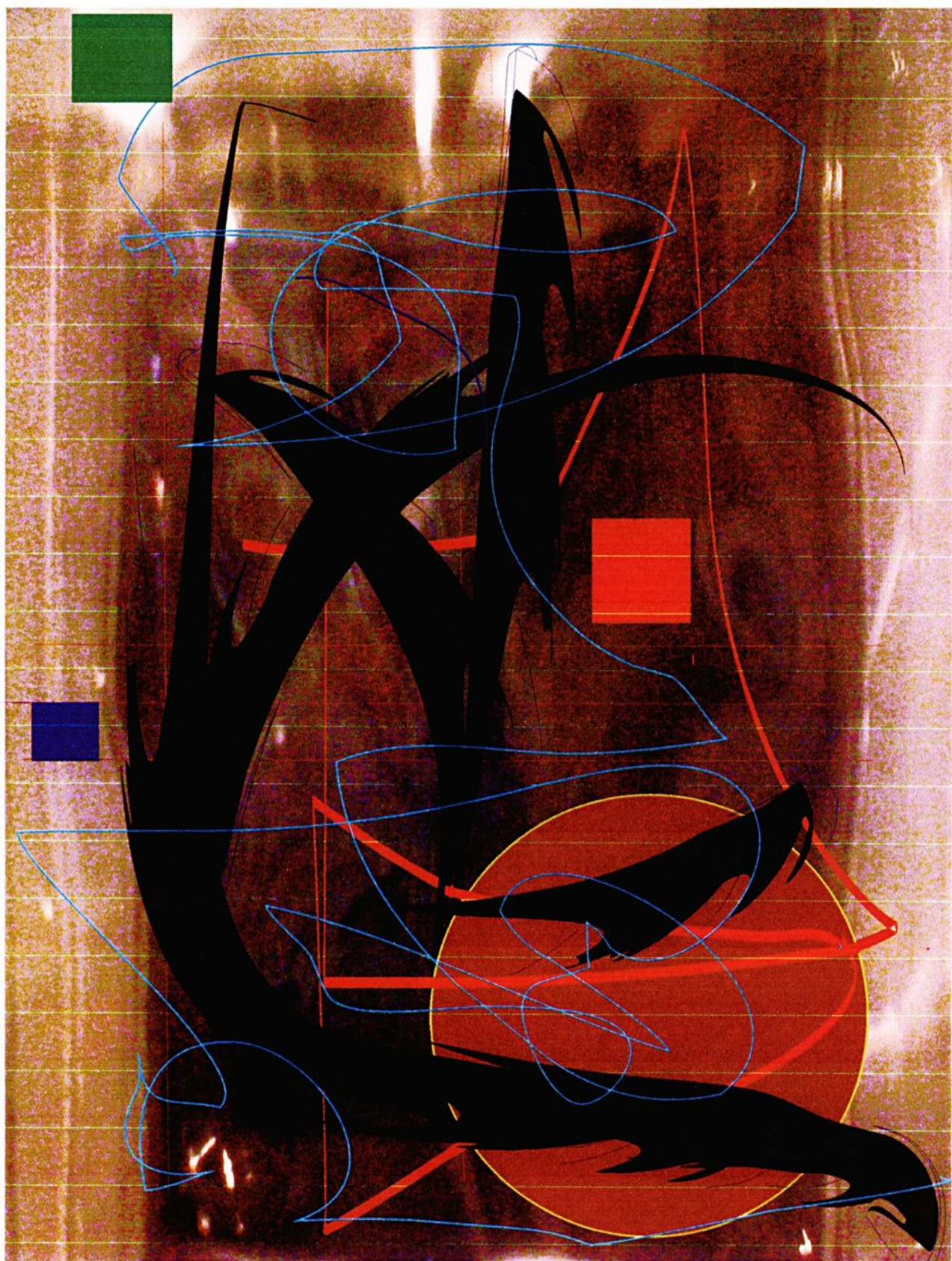
Título: Veridiana
Técnica: Infografia
Ano: 2003





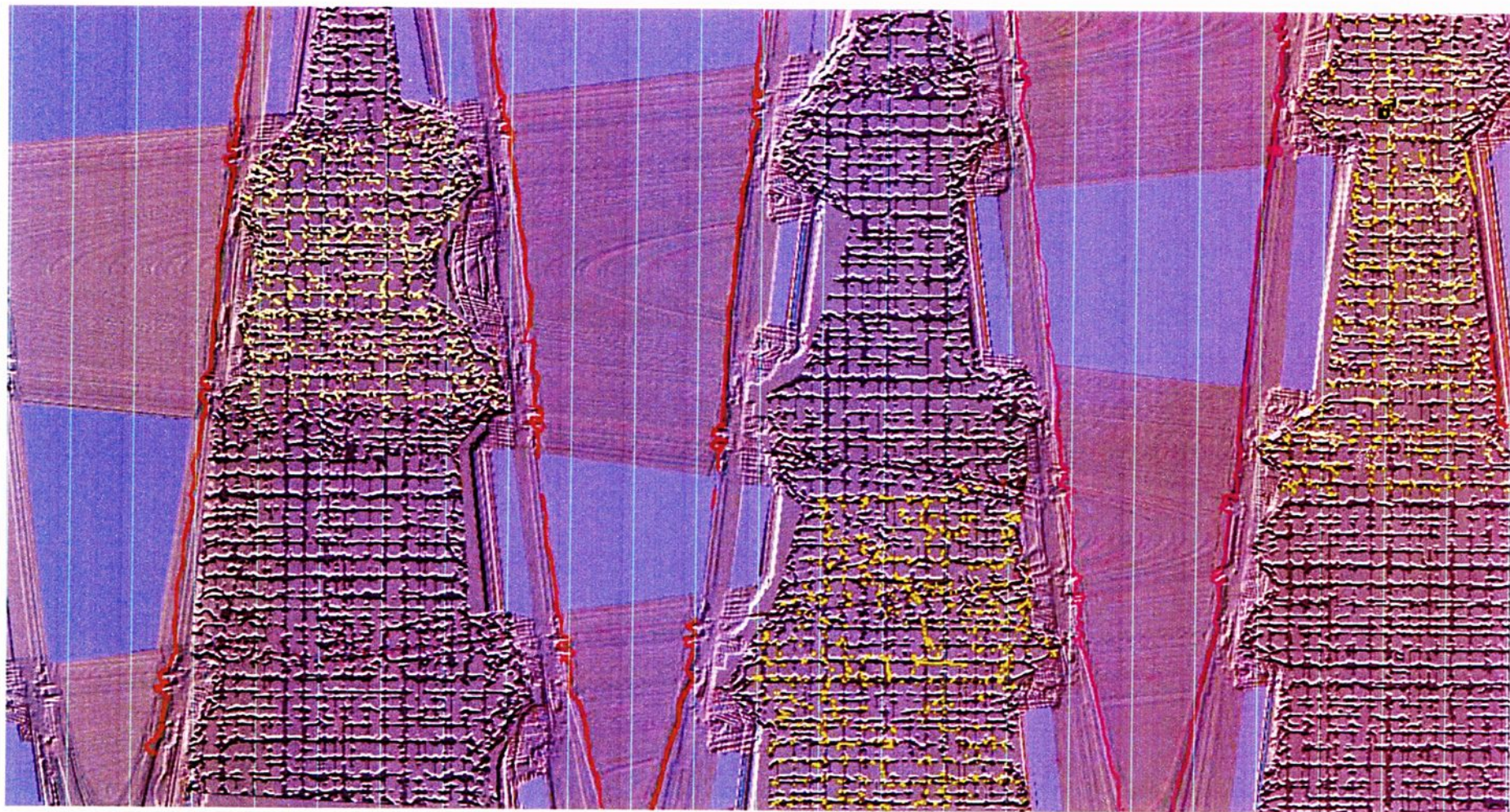


Título: Liana
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Abstrato 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003

Título: Abstrato 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



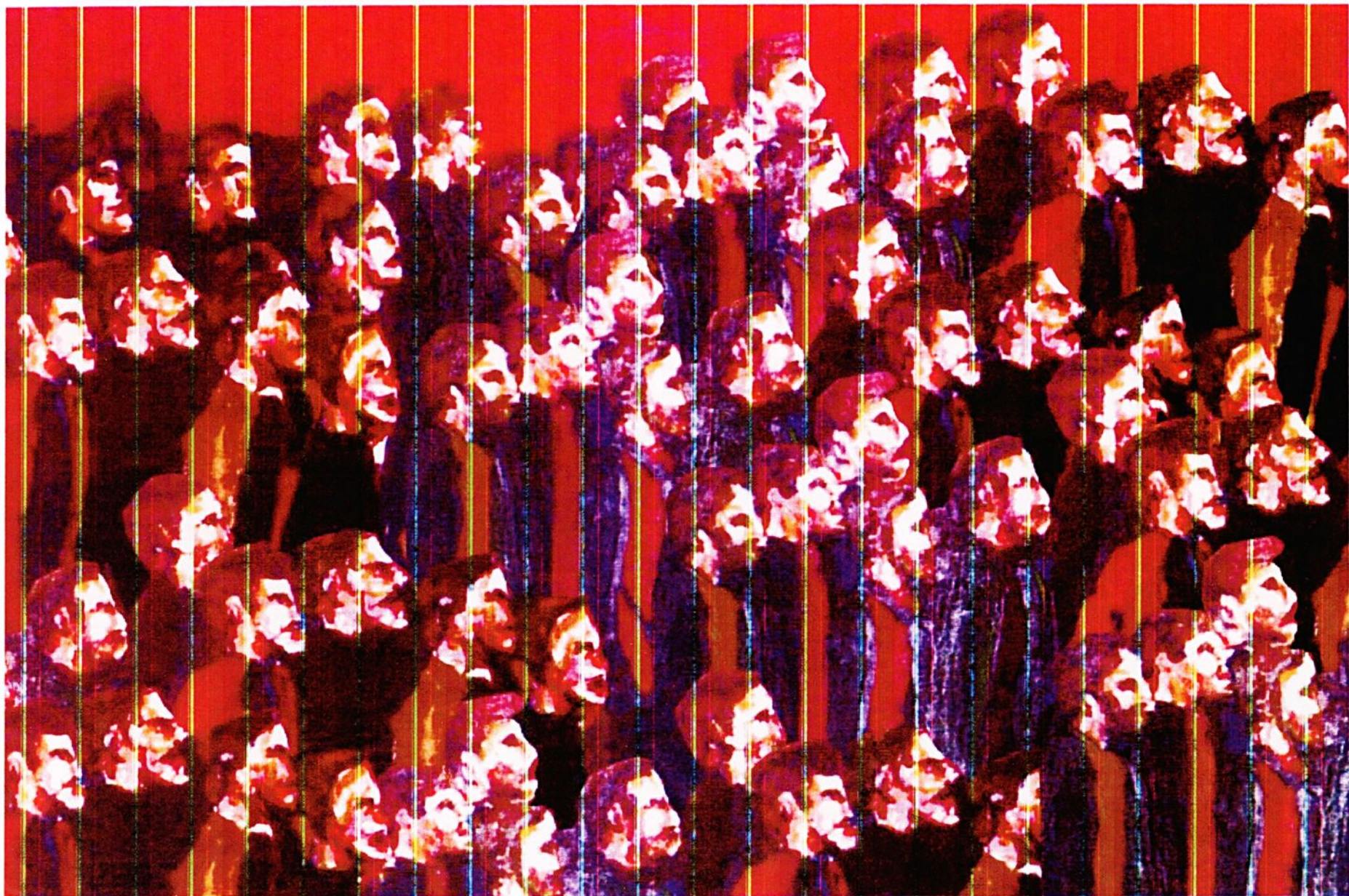
Título: Abstrato 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





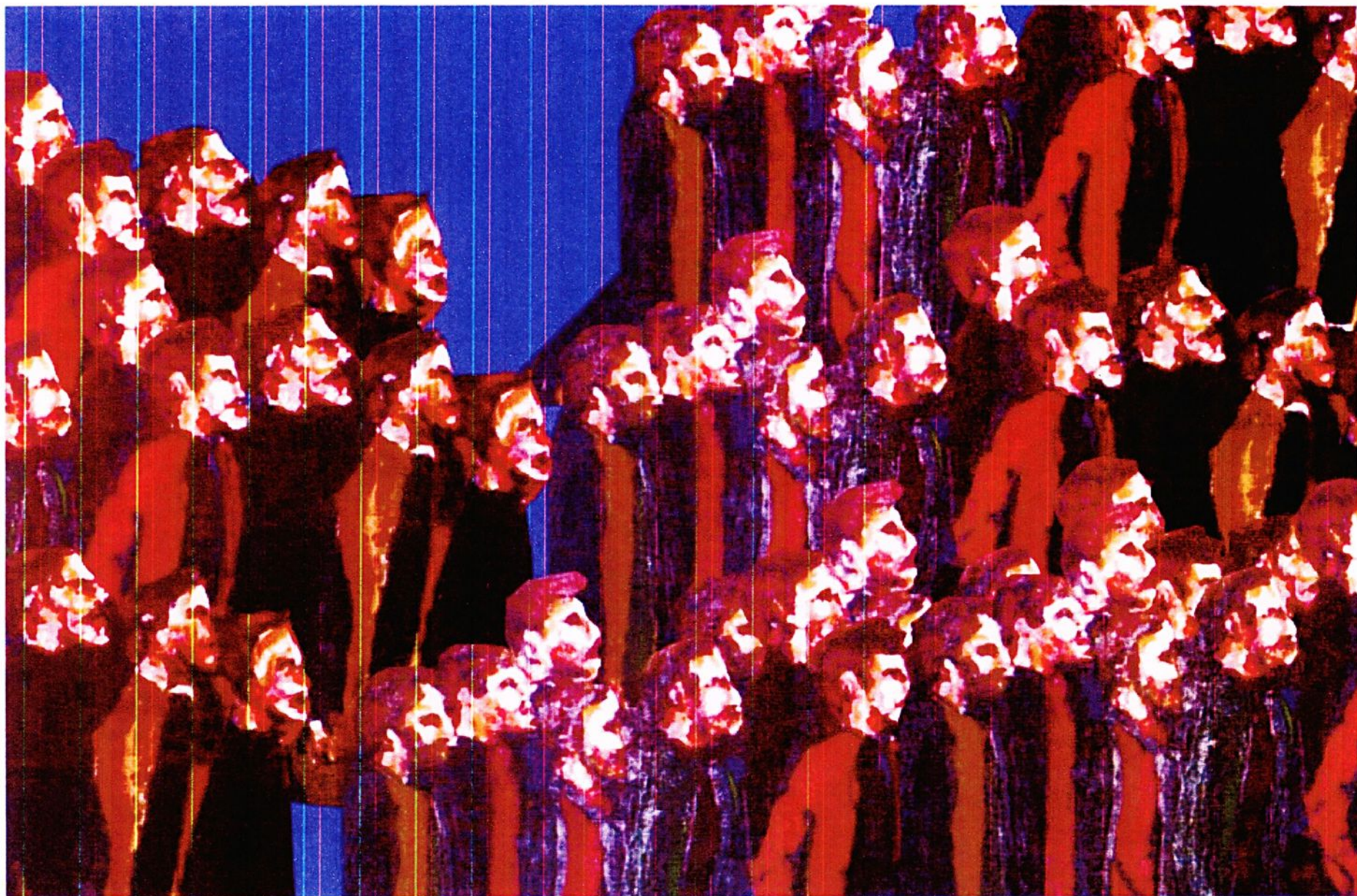
Título: A manifestação 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: A manifestação 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





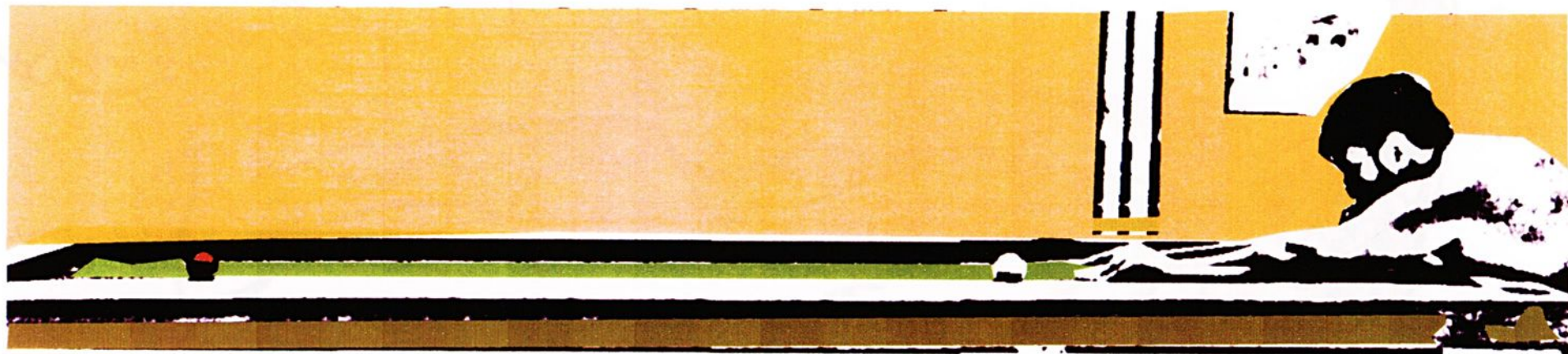
Título: A manifestação 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003



AÇÃO DIGITAL ALTA RESULTADO ALTO



- A bola da vez
- Estudo de modelo 1
- O gato 2
- Chimbica 3
- Chimbica 4
- S/ Título 1
- S/ Título 2
- S/ Título 3
- S/ Título 4





Título: A bola da vez
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Estudo de modelo 1

Técnica: Infografia

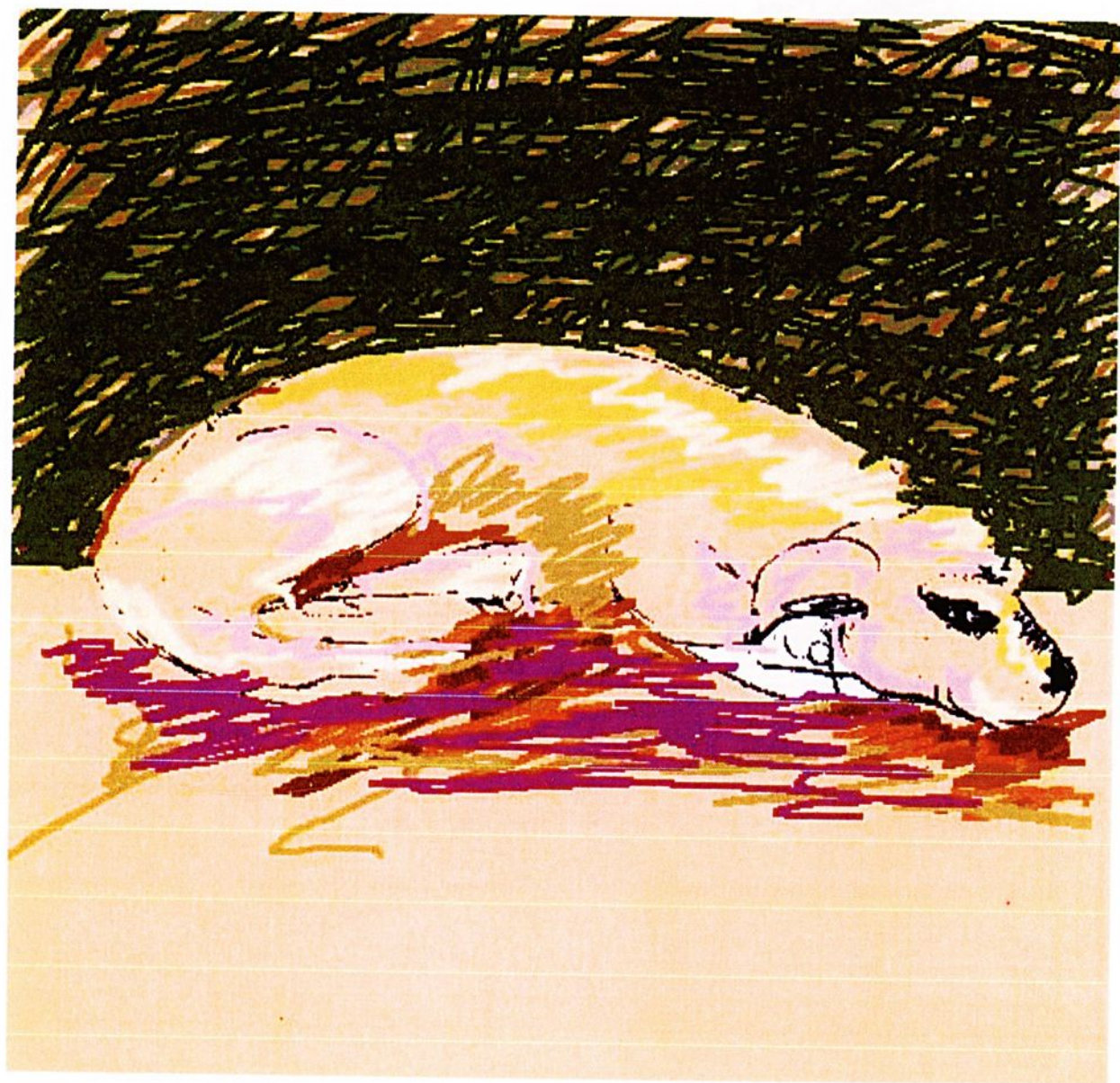
Ano: 2003







Título: O gato 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Chimbica 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Chimbica 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: S/Título 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



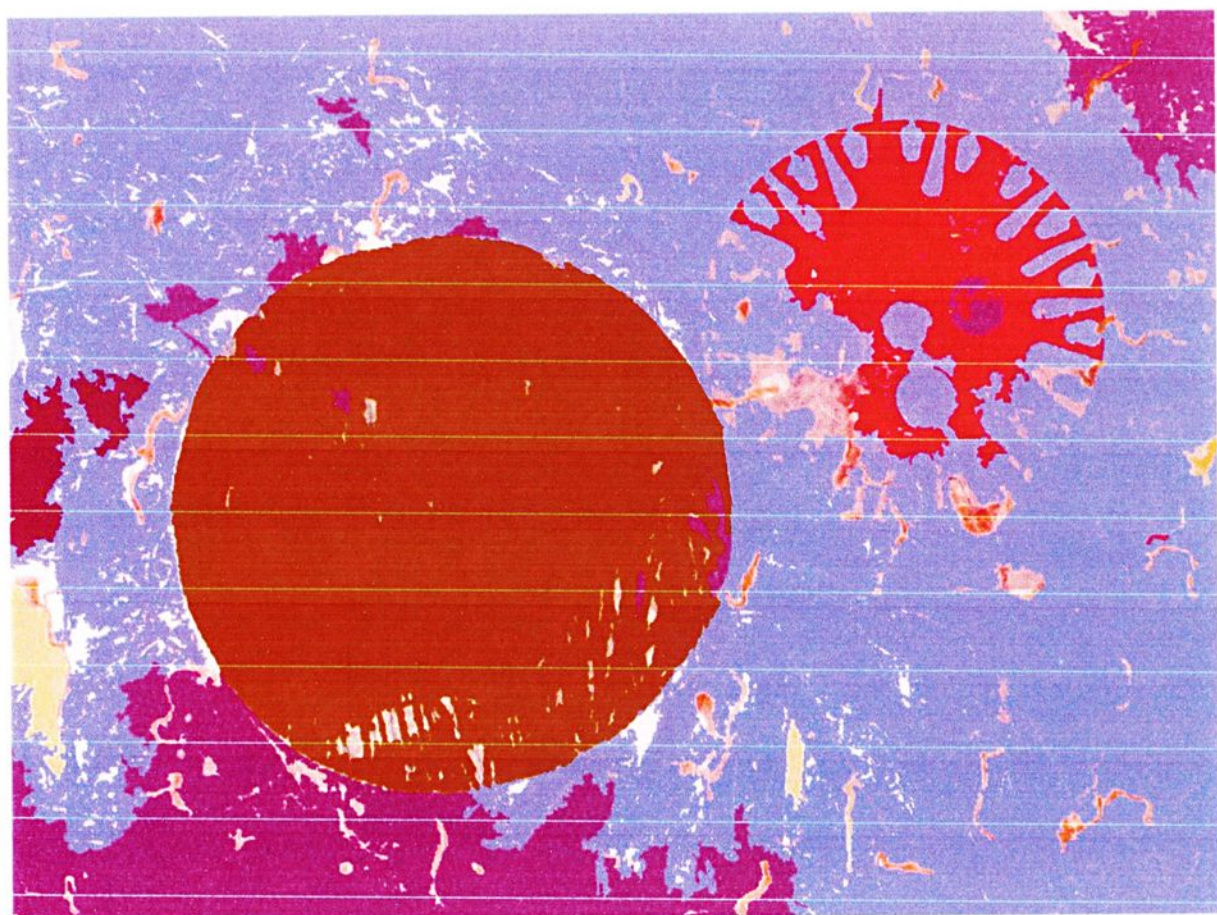


Título: S/Título 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: S/Título 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: S/Título 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003



QUINTESSÊNCIA

Princípios da Física

Prof. Dr. João Carlos de Sá

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

1ª Edição, 2010

- Em nome do Pai 1
- Em nome do Pai 2
- Em nome do Pai 3
- Essência 1
- Essência 2
- Essência 3
- Essência 4
- Essência 5
- Festa Junina
- Copan
- Viaduto do Chá





Título: Em nome do Pai
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Em nome do Pai 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003



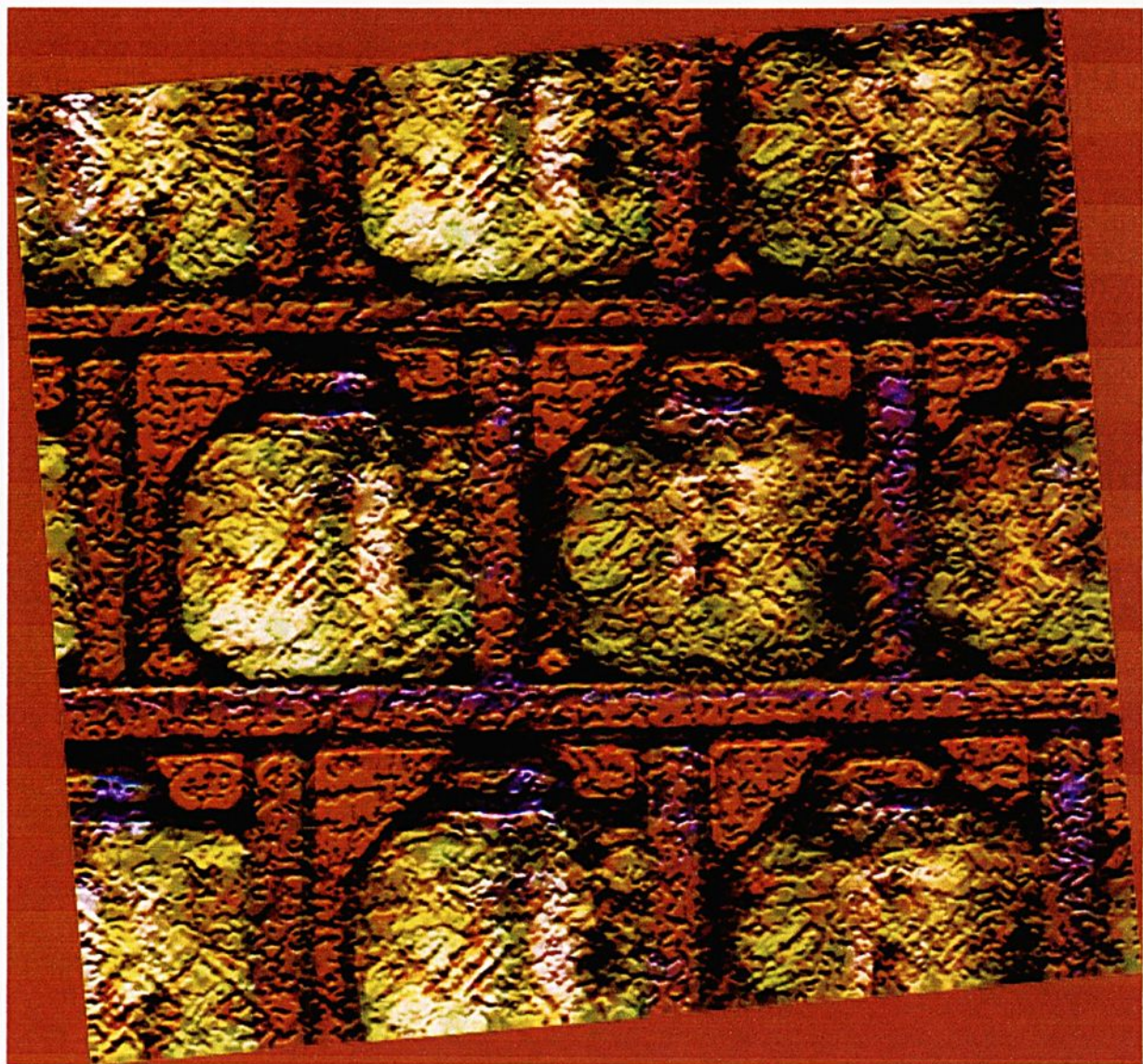
Titulo: Em nome do País
Técnica: Integração
Ano: 2003



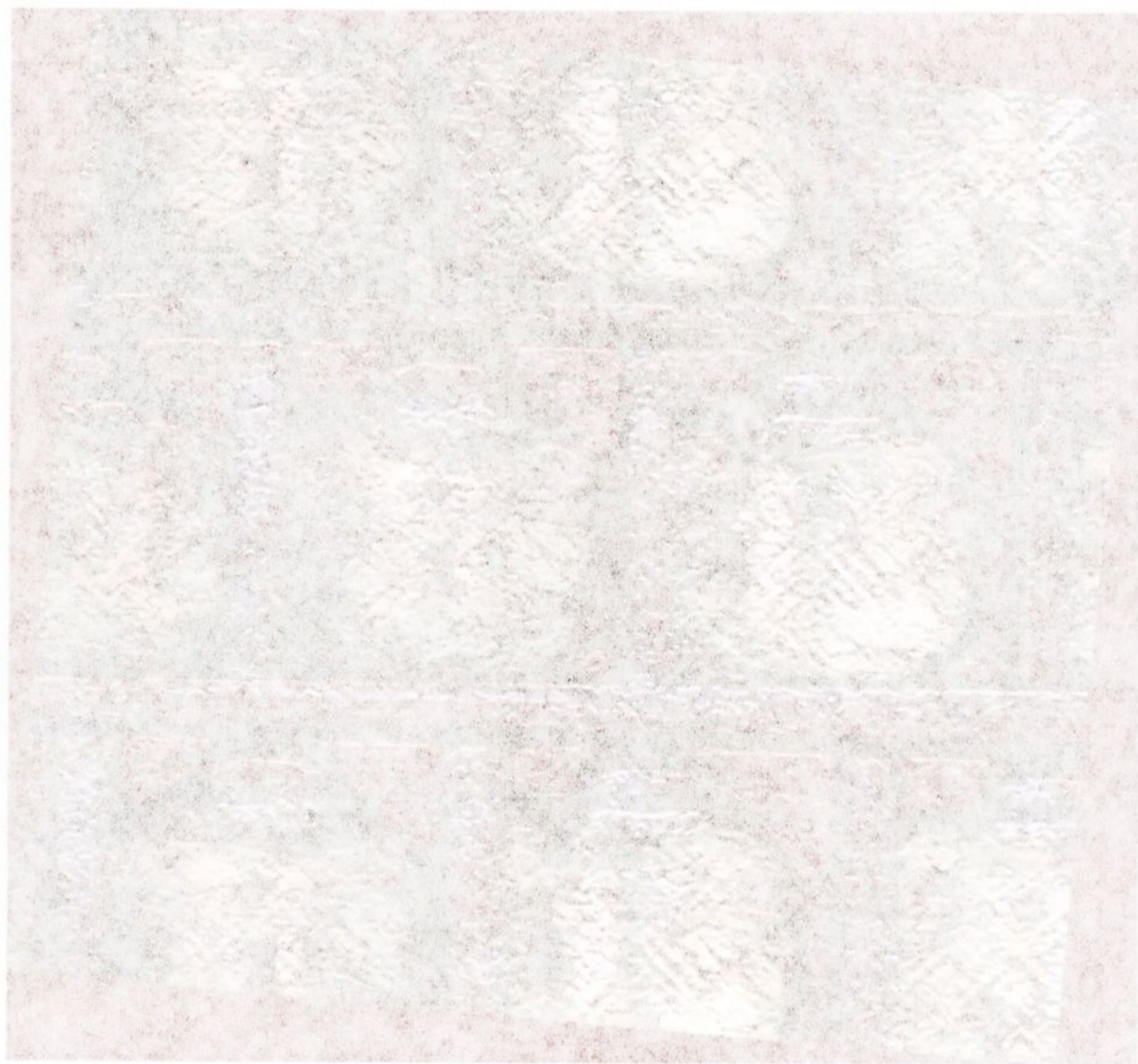
Título: Em nome do Pai 3

Técnica: Infografia

Ano: 2003

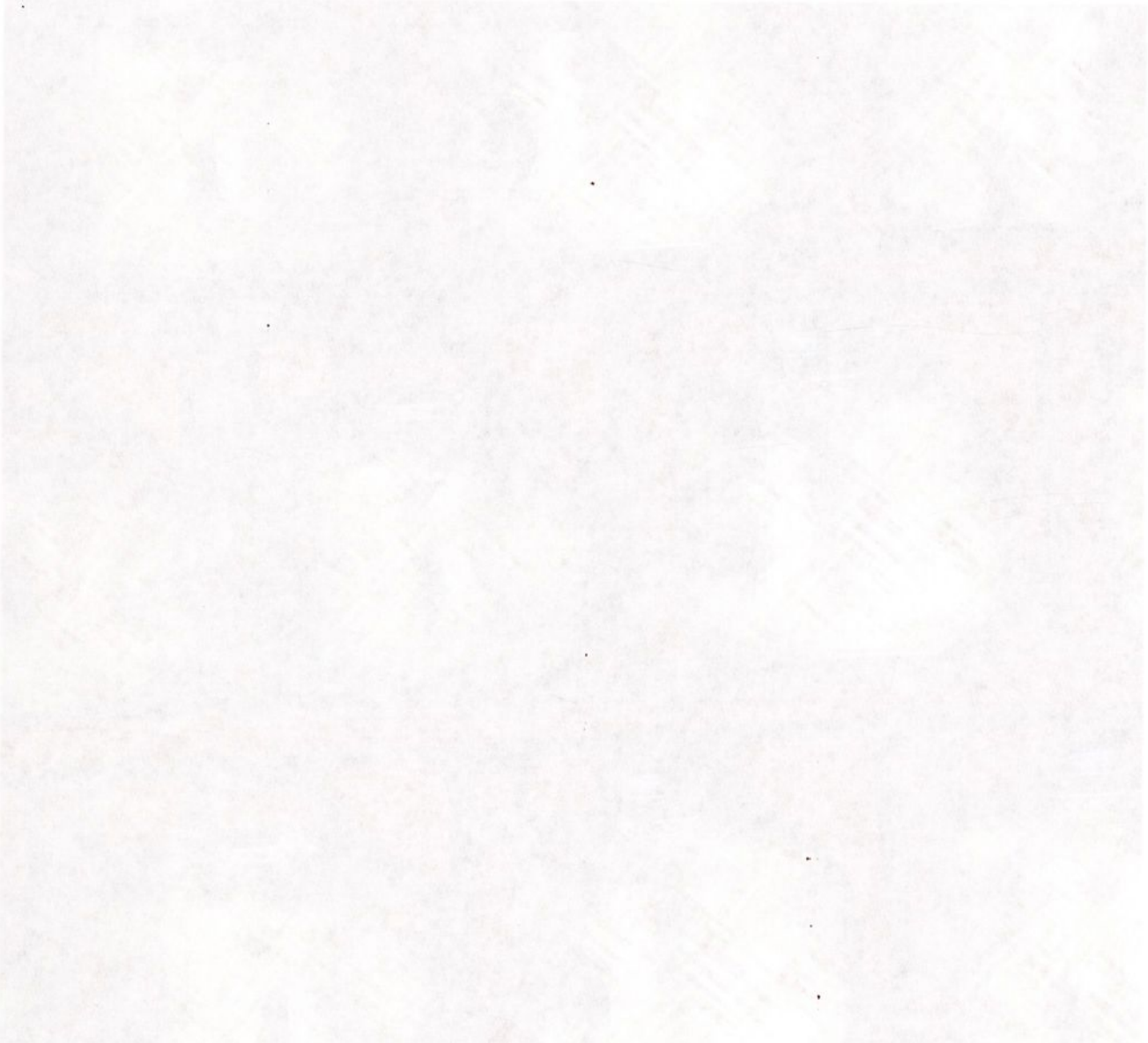


Título: Essênça 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003

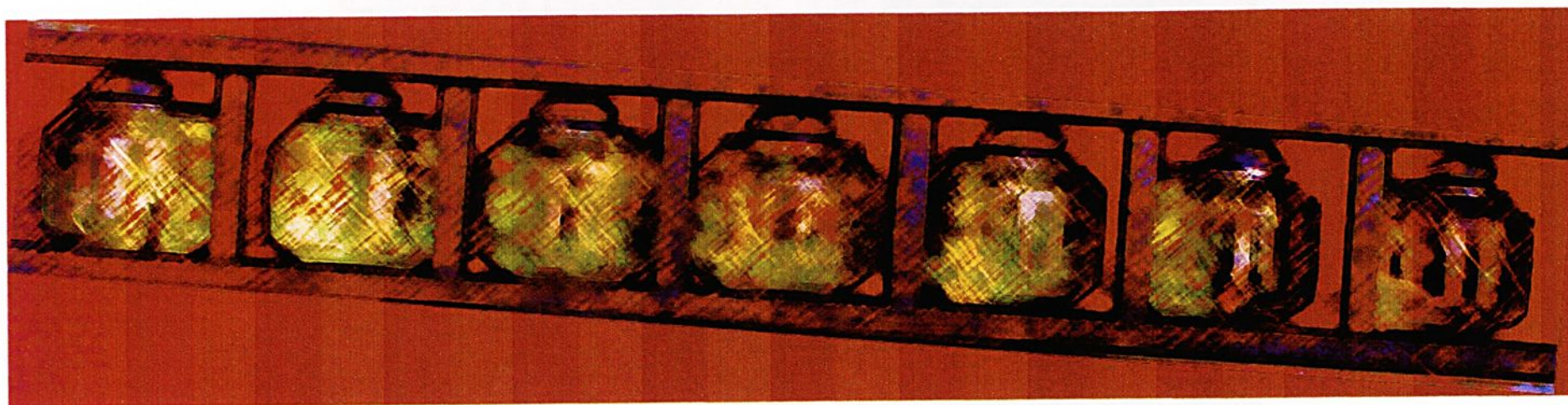


Título: Essência 1
Técnica: Infografia
Ano: 2003



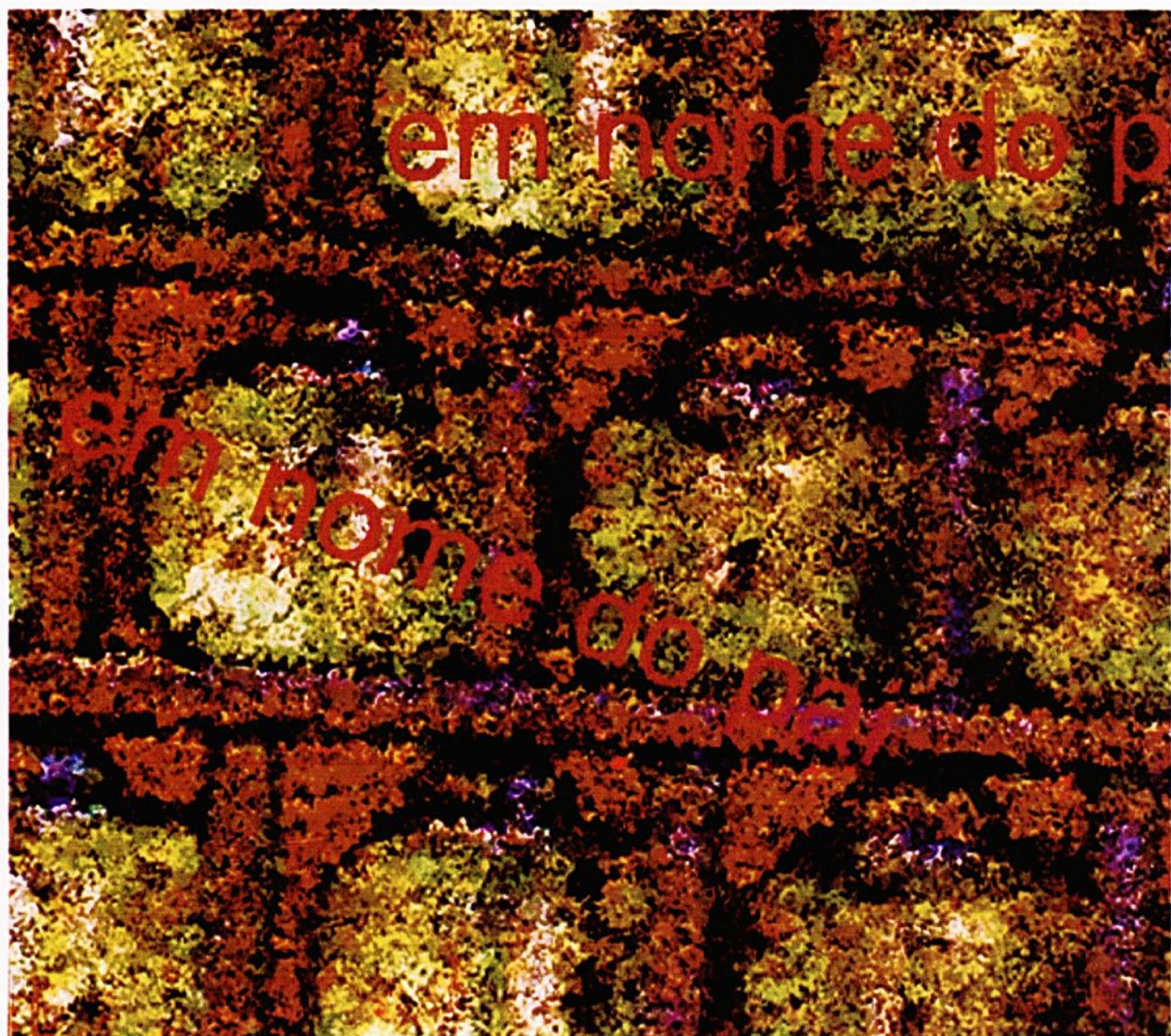


Título: Essência 2
Técnica: Infografia
Ano: 2003



Título: Essência 3
Técnica: Infografia
Ano: 2003

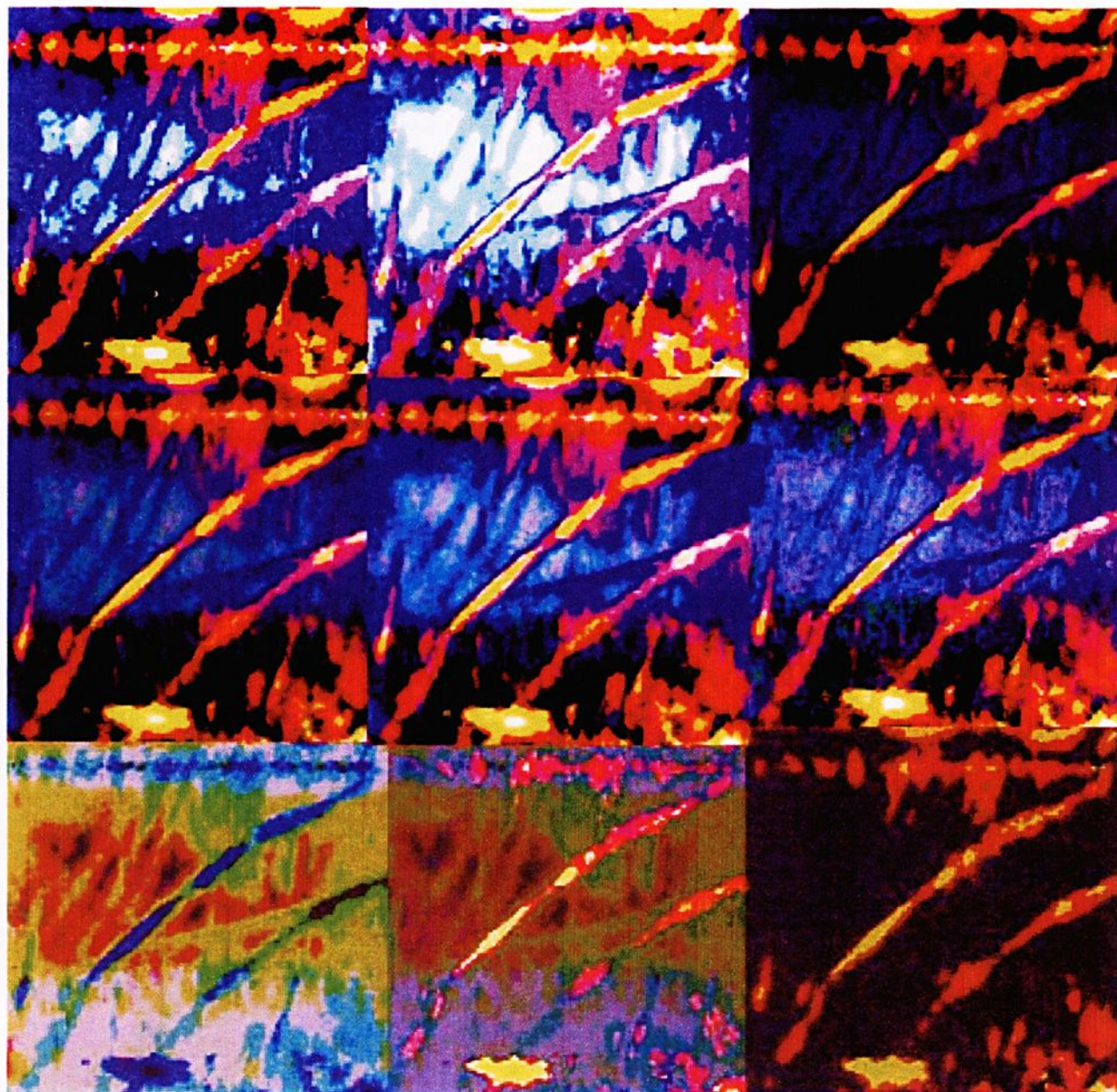






Título: Essência 4
Técnica: Infografia
Ano: 2003







Título: Essência 5
Técnica: Infografia
Ano: 2003

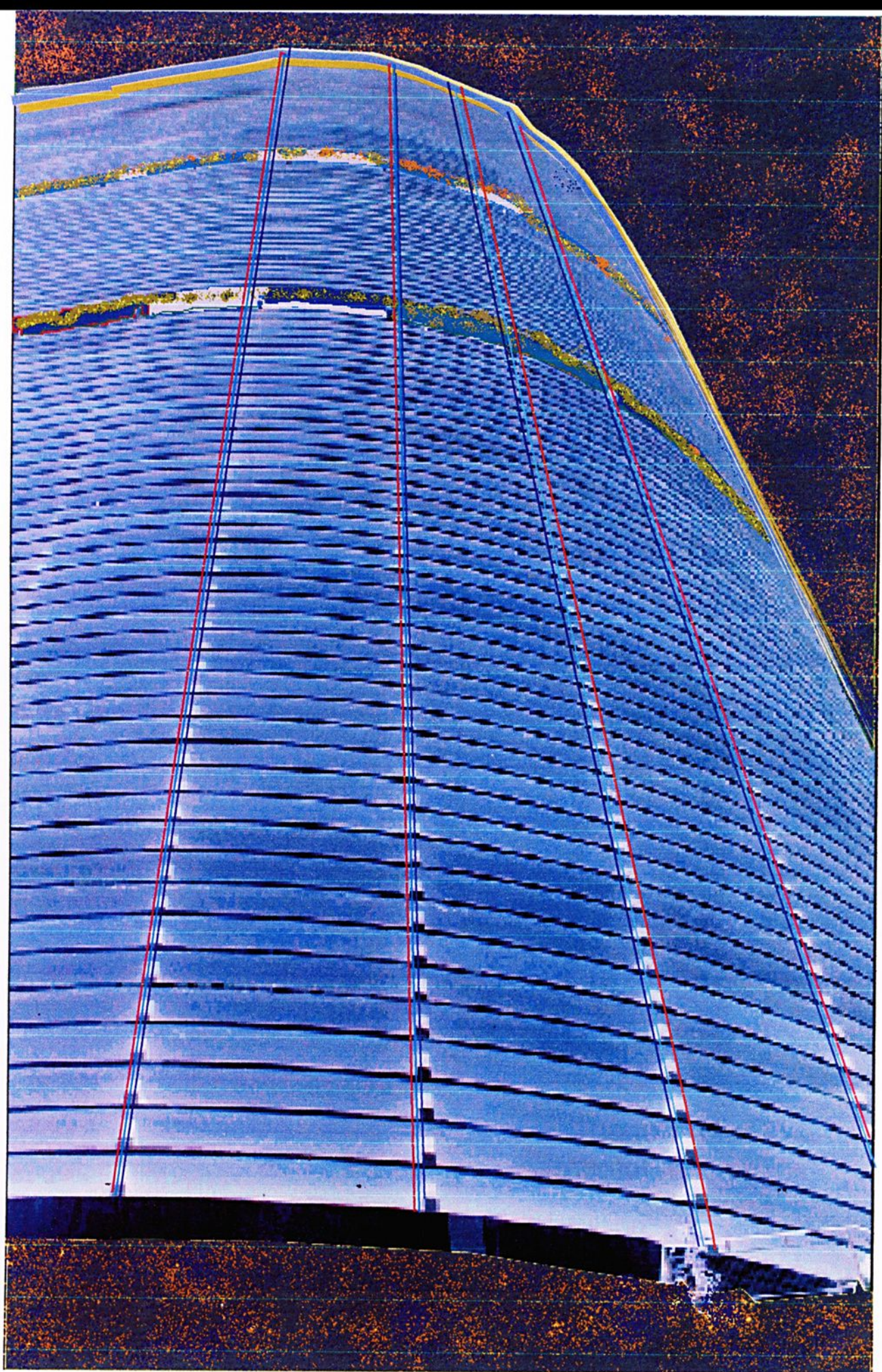




Título: A festa junina

Técnica: Infografia

Ano: 2003



Título: Copan
Técnica: Infografia
Ano: 2003





Título: Viaduto do Chá
Técnica: Infografia
Ano: 2003



