

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
UNESP - INSTITUTO DE ARTES “Júlio de Mesquita Filho”

FINALIZAÇÃO EM PROCESSO EM FINALIZAÇÃO

PAULO YOSHIO MOREIRA HANAZUMI

SÃO PAULO
2018

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
UNESP - INSTITUTO DE ARTES “Júlio de Mesquita Filho”

FINALIZAÇÃO EM PROCESSO EM FINALIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido
para e apresentado ao Instituto de Artes,
unidade da UNESP, como requisito parcial para
a graduação de Bacharel em Artes Visuais.

PAULO YOSHIO MOREIRA HANAZUMI

SÃO PAULO

2018

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
UNESP - INSTITUTO DE ARTES “Júlio de Mesquita Filho”

FINALIZAÇÃO EM PROCESSO EM FINALIZAÇÃO

Orientador:

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira
UNESP - Instituto de Artes “Júlio de Mesquita Filho”

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Agnaldo Valente Germano da Silva
UNESP - Instituto de Artes “Júlio de Mesquita Filho”

Aprovado em:

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos com certeza são algo pequeno, visto o efeito que outras pessoas tiveram nesse trabalho, e na possibilidade dele existir.

Agradeço, é claro, por definição, a minha família, que, visto nossos cenários de vida, e os estereótipos em que nos encaixaríamos, foi na contra-mão ao não só aceitar, mas incentivar a ideia de eu cursar Artes Visuais, tolerando e suportando cada momento. Vocês com certeza não mereciam os momentos menos agradáveis, e entendo que nem tudo era fácil ou acessível. Trocamos a estabilidade pela realização, e só posso tentar dar conta.

Agradeço, por natureza, a todas as pessoas que pagam impostos, também. Não conheço a maioria esmagadora delas, mas sabemos que, independentemente de como o dinheiro é usado, alguma parte daquilo nos mantém funcionando como entidade pública estadual.

Agradeço, profundamente, aos/às colegas e amigos/amigas que me acompanharam, fizeram companhia ou simplesmente me toleraram até aqui. Especialmente, sou grato a todos aqueles com quem consegui ter diálogos mais longos ou profundos, mesmo que no fim não tenha dado certo, pois foi uma das parcelas mais importantes da experiência do IA. Vocês sabem quem são, não seria decente jogar tantos nomes de uma vez... Nisso, incluo os docentes do Instituto.

RESUMO

Este breve texto propõe-se a servir de relato sobre uma das experiências de aprendizado, produção e adaptação de um aluno específico de Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNESP (Universidade Estadual Paulista), e, dessa forma, tentar trazer uma pequena, porém significativa reflexão acerca das vivências de um aluno de primeira viagem no Ensino Superior de um curso de caráter subjetivo, e os efeitos que seu ambiente pode ter sobre si.

Acompanhando o texto, um tutorial (neste momento, incompleto) sobre a atuação conjunta de programas de computador para manipulação de ambas as imagens 2D e formas 3D.

Este trabalho também experimenta, de maneira não declarada, com a ideia de estar incompleto.

ABSTRACT

This brief text proposes to serve as a report on one of the experiences of learning, production and adaptation of a specific student of Visual Arts by the Institute of Arts of UNESP (State University of São Paulo), and, thus, try to bring a small, but significant reflection on the experiences of a first-time student in Higher Education of a course of subjective character, and the effects that their environment can have on themselves.

Accompanying the text, a tutorial (at this moment, incomplete) on the joint action of computer programs to manipulate both 2D images and 3D shapes.

This essay also works, in an ambiguous way, with the idea of being incomplete.

Lista de Imagens

IMAGEM 01 - Ícones dos programas de computador Blender e GIMP	Pag. 29
IMAGEM 02 - Interface inicial de Blender, sem alterações	Pag. 30
IMAGEM 03 - O menu de Modos em Blender	Pag. 30
IMAGEM 04 - Cubo ao ser selecionado	Pag. 31
IMAGEM 05 - Exemplo de deformação de Cubo	Pag. 31
IMAGEM 06 - Botões de edição, dentre os quais os de modo de seleção de face	Pag. 31
IMAGEM 07 - Exemplo de menu de Ferramentas do Modo Criação	Pag. 32
IMAGEM 08 - Exemplo de menu de Criação do Modo Criação	Pag. 32
IMAGEM 09 - Opções na aba de Ferramentas do Modo Esculpir	Pag. 32
IMAGEM 10 - Visualização da área de trabalho durante processo	Pag. 33
IMAGEM 11 - Exemplo de montagem de silhueta usando as formas e instruções citadas	Pag. 33
IMAGEM 12 - Depicção de uma Câmera em Blender	Pag. 34
IMAGEM 13 - Demonstração da visão de Câmera Ativa	Pag. 34
IMAGEM 14 - Depicção de uma Fonte de Luz em Blender	Pag. 35
IMAGEM 15 - O botão de tipo de visualização de material	Pag. 35
IMAGEM 16 - Procedimentos finais de salvar a imagem-resultado de um 'render'	Pag. 36
IMAGEM 17 - Interface inicial padrão de GIMP	Pag. 37
IMAGEM 18 - Janela de criação de camada	Pag. 38
IMAGEM 19 - Botões relacionados ao manejo de Camadas	Pag. 38
IMAGEM 20 - Visão da Caixa de Ferramentas de GIMP	Pag. 38
IMAGEM 21 - Demonstração das instruções passadas	Pag. 39

Sumário

1 - INTRODUÇÃO.....	9
2 - DESENVOLVIMENTO	
2.1 - Primeiras conclusões	10
2.2 - Outro inicio	11
2.3 - Entrada, e começo da experiência	13
2.3.2 - Reflexão: sobre como fazer, e como ver ...	14
2.4 - Entrada, e progresso da experiência	18
2.5 - Demolição das Ideias	20
2.6 - E então? O que é ARTE?	23
2.7 - Progresso?	25
2.8 - Progresso? Pt. 2 - Ironia	26
3 - TUTORIAL	
3.1 - Tutorial : Introdução	28
3.2 - Tutorial : Processo	29
4- CONCLUSÃO	40
5 - BIBLIOGRAFIA	41
6 - GLOSSÁRIO.....	42

Introdução

Bom, este texto, em primeiro lugar, está sendo finalizado comigo em estado de poquíssima concentração, e no limite de minutos para entregar.

... É, essa é nossa situação. Minha situação. E foi assim por bastante tempo. Ainda é.

Considere isso minha manifestação artística numa tese de bacharelado. Este texto é, de maneira estranha, uma performance, uma BEM arriscada, quando consideramos do que estamos falando.

Deixarei o corpo do texto falar por si só.

DESENVOLVIMENTO

2.1 - Primeiras conclusões

Um dos grandes requisitos do mundo urbano do começo do Sec. XXI, ao menos no que tange uma carreira profissional, e uma reputação como indivíduo, funcional segundo as convenções e expectativas sociais vigentes, é ter em sua pessoa um diploma de nível superior. Em outra forma de sentença, ter finalizado, com êxito, um curso de nível tecnólogo (que, apesar de funcional, não recebe o mesmo prestígio) ou superior em universidade ou faculdade reduz de maneira significativa grande parte das dificuldades a serem consideradas para perseguir uma carreira de âmbito profissional.

Em parte, por conferir ao então-aluno conhecimentos de caráter teórico e prático (razão que, por vezes, pode variar de acordo com o ofício e área de atuação escolhidas) que o tornarão capaz de realizar, de maneira prudente e consciente, suas funções. Aqueles que já haviam se introduzido a tais capacidades comumente também podem se aprimorar, atualizar ou incrementar conhecimentos e técnicas por via dessa experiência.

Mas, na grande maioria dos casos, o diploma, o certificado, é o que realmente recebe o crédito, por, de forma breve, uma série de razões: além de conferir um certo status de “diferencial” a quem o possui, independentemente de um dado candidato demonstrar as capacidades esperadas, se tornou comum o bastante para que não o tê-lo se torne uma complicação por si só, e, adicionalmente, servir apenas como indicação de quem o candidato em hipótese teve a resolução e a persistência para realizar tais cursos, e portanto, imagina-se, é capaz de atualizar-se e aprender novas funções e necessidades quando for requerido.

Dentre as vastas opções de cursos reconhecidos na fatia maior das nações da Terra, existem os cursos de Artes. Uma observação curiosa, quando é feita a consideração de que, convencionalmente, um curso de nível superior se faz

necessário graças à exposição de minúcias e conhecimentos cujos sem os quais a realização do ofício seria amplamente dificultada, ou mesmo impossibilitada, e que se fazem de difícil acesso sem o feitiço das aulas; um caso que não necessariamente se aplica às Artes.

O que temos, nessa situação, é a emergência de ofícios e atividades que, mesmo dentro de uma natureza considerável como estável, “sistemática”, ou respeitavelmente regrada, necessitam do auxílio das noções e das técnicas comumente associadas ou creditadas à prática de Artes. Práticas da produção visual, domínio espacial-estético considerável acima da média, conhecimento e sensibilidade de causa sonora, todas técnicas associadas às Artes que, por sua vez, podem integrar o currículo de um curso superior, alegadamente tornando seus formandos capazes de operar em tais cenários para fins profissionais.

Feitas essas considerações, temos, neste texto, um breve relato sobre um desses cursos. O que levou isso a acontecer, quais motivações se mantiveram, e que efeitos o curso, e os acontecimentos vizinhos, tiveram e, possivelmente, dados acerca de algumas obras resultantes dessa experiência. Para tal, trocaremos a prosa para primeira pessoa pelo resto do texto.

2.2 - Outro início

A prática de desenho, dentre outras reproduções visuais, sempre foi um objeto de satisfação, de admiração por minha parte. A princípio, quando ainda tinha pouca idade (dentre 1999 e 2003), simplesmente achava “bonito”, era atraente e agradável. E, seja por uma questão extrema de tal admiração, seja por uma afinidade um pouco acima da média com a mídia, acabei tomando parte nessa prática, desenhando e, posteriormente, participando mais ativamente de registros fotográficos; prevalecia o desenho aqui.

Nesse período de juventude, trabalhar com desenhos, ilustrações, e animações, pode-se dizer, era um “sonho” que cultivava. Claramente, eu era ingênuo, não conhecia as condições da atividade e as condições para adentrar tal ambiente, mas não obstante, o conhecimento posterior dessas ‘adversidades’, embora possa ter enfraquecido a vontade, não a eliminou por completo.

Partindo daí, visei por aprimorar (na minha visão daquela época de “aprimorar”) minhas capacidades, que já desde cedo eram consideradas “boas para a idade”. Obviamente, se comparado a padrões de artistas consagrados, ou mesmo a meu nível atual de técnica, tais desenhos eram medíocres em minhas melhores performances perante o papel, com canetas, lapis ou semelhantes.

De qualquer forma, meu desenho era elogiado, pedidos eram feitos, comparações, devido ao meu veículo de aprendizado e referência baseados em estilos de desenhos populares, eram quase inevitáveis; um evento pelo qual, ao menos parte, qualquer criança com ditos “dons artísticos” possivelmente já passou, e cuja recontagem, por inúmeras pessoas, já foi repetida à exaustão e, com o advento da Internet como ferramenta de registro e comunicação, pode ser encontrada em também inúmeros sites. Não é o interesse deste trabalho cuidar de expor e catalogar tais relatos, dos quais o que está sendo feito neste texto já é simplesmente um eco.

Adiante. Em meio a tantas experiências desse caráter, pairava com frequência a ideia, a sugestão, de que talvez eu devesse investir nessa habilidade, seguir em frente com ela e torná-la minha carreira; fazer para mim um “nome” através de minha suposta facilidade com o desenhar, o representar. Uma ideia que, tendo em mente a rápida e aterrorizante aproximação do vestibular, momento na vida de muitos egressos do Ensino Médio brasileiro tido como um de escolha e mudança, se não um de frustração, sustos, e readaptação, que menosprezei até então, acabei por considerar mais seriamente (novamente, até onde ia minha capacidade de fazê-lo) essa opção para meu futuro. O que explica, posteriormente, minha entrada, especificamente, no Instituto de Artes.

Aqui, um momento para descrever o processo: falando de forma mais formal e informativa, o vestibular no Brasil é definido como uma série de provas de conhecimento acadêmicos obtidos, supõe-se, no Ensino Médio, que por si dependem do conhecimento acumulado em todo o Ensino Básico Obrigatório. Essas provas não eram unificadas e/ou universais no momento da produção deste texto, mas existe a obrigatoriedade no ENEM, o conjunto de provas elaborado pelo Estado para avaliar o progresso dos estudantes e de suas respectivas escolas de origem, que viria a ser usado como base de comparação para muitos cursos. Paralelamente ao ENEM, varias universidades e faculdades elaboravam seus próprios vestibulares para filtrar candidatos a seu próprio critério.

Dentro de certas áreas, é feita a inclusão de provas de habilidades específicas separadas, que testam no candidato conhecimentos que as provas regulares não seriam capazes de aferir de maneira precisa. Dentre tais provas, todas as Artes convencionalmente ensinadas tinham seus conjuntos, dentre as quais Artes Visuais incluía-se.

A princípio, por um misto de conhecimento a priori e expectativas por conta da reputação, na verdade, o curso da ECA - USP era considerado como primeira opção: um vestibular até então considerado cruel, mesmo nessa área menor e menos concorrida, tanto que, por decorrência da existência das provas específicas para Artes Visuais, permitia a escolha de um segundo curso para o qual concorrer a vagas. Já na VUNESP, mesmo com Artes Visuais, somente um curso é escolhível, e foi Artes Visuais. Vale notar meu plano de crise na forma da FATEC local, Sistemas para Internet.

2.3 - Entrada, e começo da experiência

Não como previsto, mas como imaginado, não tive essa tal facilidade com qual convivia no Ensino Obrigatório. Na FUVEST, me deparei com uma vastidão que acabou me derrubando (ao menos, é no que sigo crendo). Na VUNESP, visto que as

provas desta aconteceram após as da anteriormente citada, minhas expectativas já eram outras, assim como meu intento. Apesar de todo capricho material que coloquei na prova da FUVEST, a prova prática da VUNESP se mostrou, curiosamente, mais desafiadora em seu tema (novamente apesar de que, em retrospecto, a falta de um pedido específico por parte da FUVEST não facilitou nada, e fui preparado para a VUNESP a partir destas).

Os resultados não foram como imaginado nem como esperado: pela FUVEST, não poderia cursar Artes Visuais, e pela UNESP, conquistei uma posição tão indesejável na lista de aprovados (69º colocado) que era necessário, infelizmente, um golpe de sorte, e não de habilidade, para adentrar o curso. Acabei por cursar o primeiro mês e meio do curso de Sistemas para Internet pela FATEC da minha região. Enquanto eu não via problema com Informática e, na verdade, também tenho admiração pelo assunto, com certeza essa admiração não se traduzia no mesmo talento ou gosto.

Quando já estava me resignando à FATEC, o tal golpe de sorte, na verdade, foi dado. Fui chamado entre Março e Abril para me tornar um aluno de Artes Visuais pela UNESP, na unidade do Instituto de Artes de São Paulo.

2.3.2 - Reflexão: sobre como fazer, e como ver (Chamada Alternativa: como cartoons e mangas podem “arruinar” arte)

Como parte da geração do começo da década de zero, era certo de que havia ao menos uma chance de ser, eu, parte da população de artistas dos anos 2000 a ser influenciada, em peso, pela “indústria do entretenimento” que receberia-nos. Uma que também estava a experimentar: animações, em sua forma presente, ainda estavam evoluindo, e a ideia de usar computadores para realizar processos gráficos, para uso civil, era novidade.

No Brasil, então, o aspecto de “novidade” era exacerbado, pois fora aquilo que era produzido nacionalmente, todo material e obra vinha com um certo “atraso”.

Mais especificamente, uma nova 'onda' (em seu sentido literal) se alastrava nesse período: as produções asiáticas (mais especificamente, as japonesas).

Embora não sejam exatamente uma novidade, com mangás e animes datados de 1951 (ou mesmo do Séc. XIX, dependendo da definição usada), estes sofriam dos efeitos da influência ocidental, e eventualmente “devolveriam o favor” quando exportassem-se para cá.

Isso abre um momento para uma reflexão em específico: o que causa tanta diferenciação entre a mídia desenhada/animada do extremo oriente e a das Américas? (Vale ressaltar que existia, já, sim, material europeu presente, mas seu volume e notoriedade se mostra diminuto comparado aos dois previamente citados)

Infelizmente, nesse momento a resposta será de cunho pessoal, mas, obviamente, o aspecto das diferenças gritantes entre escolhas visuais, designs, e o estilo usado são importantes; as divergências culturais, que por vezes eram tão amplas que os estúdios responsáveis pelas traduções e localizações imaginavam necessárias alterações e intervenções no conteúdo das obras, também entra na conversa. Mas o que provavelmente tornou tudo isso mais impactante foi o quão costumeiro já havia se tornado o conteúdo previamente disponível. Mesmo considerando que ambos os “universos” estilísticos (ocidental e oriental) possuem suas convenções e regras implícitas na produção de suas obras, o fato de termos tido contato abundante com as animações americanas (e, até certo ponto, europeias), com suas convenções e escolhas de narrativa definidas, que, por serem convenções amplamente aceitas, levavam quase TODOS os desenhos e animações a terem ao menos algumas dessas qualidades em comum, amplificou todas as diferenças que a mídia asiática trouxe.

É uma consideração relevante, quando, novamente, lembrarmos que o desenho e animação asiático também está infestado com suas próprias convenções e “regras” homogeneizadoras (que, aliás, conseguem ser mais perversas e presentes que as observadas no lado ocidental, e atualmente se provam um

problema, dado que não há mais a mesma filtragem de conteúdo que havia na época em que dependíamos de distribuidoras para achar produções).

Feitas essas considerações, passamos para a influência. Uma influência que pode ser traduzida melhor como uma “invasão quase total nos hábitos de produção seguido de uma distorção violenta nos paradigmas de estilo visual e narrativo, com alcance monopolizador”, no meu caso. Apesar de animações ocidentais ainda terem sido metade de meu repertório naquele momento, e meu único contato com quadrinhos sair dos jornais e da produção nacional (ex.: Maurício de Souza), o estilo e a dramaticidade presente não só nas animações, mas também nos jogos eletrônicos oriundos de fontes japonesas, tiveram um efeito avassalador na influência que outras obras podiam ou conseguiam ter. Em resumo, seu exotismo foi crucial. Comparações com fontes japonesas sempre que eu fazia algo artístico eram basicamente inevitáveis, e de um ponto de vista das Escolas de Artes que pré-datam o Impressionismo, nada do que eu fazia era arte, apenas um grande e desastroso desperdício de potencial.

Uma ideia que ainda segue viva no ambiente social. Adiantando um pouco do diálogo deste texto, e observando a linha do tempo prematuramente, uma das cenas marcantes da entrada ao Instituto de Artes foi um embate, escandalosamente, feito nas paredes do ateliê sobre como o trabalho algumas pessoas não se enquadrava nos âmbitos do campi, pois, respectivamente, “isso não é arte, é ilustração”, “pintura não é manga”, e “aqui não é lugar de quadrinho”. Todas críticas escritas nas paredes das obras, sem a possibilidade de uma argumentação funcional. Uma ótima primeira impressão, seja lá quem fez isso.

De volta à progressão linear.

Isso tudo leva a escolha de prestar vestibular, dentre tantas opções, na FUVEST e na VUNESP para Artes Visuais um tanto inusitada, e até confusa. Lugares que, até onde ia a reputação, ou eram bastiões das Artes como eram pregadas pré-Sec XX, ou ambientes de experimentação e desconstrução extremas,

que beiravam a destruição de conceitos conhecidos e que fariam o espectador normal, mediano, que não se aprofunda no que se propõe a ser Arte, se perguntar, com uma intensidade e frequência um pouco maior que o normal, “Como raio isso é arte?!” ou um simples e incrédulo “O que é isso...?”. Exageros a parte, claramente não são lugares que aceitariam, com facilidade, qualquer ser vivo que se diga “artista” enquanto se baseia quase exclusivamente em cartoons e animes, sem embasamento teórico (ao menos, não um consciente) das técnicas artísticas, sem nenhum estudo histórico das Artes (nem mesmo das obras a que se submete com tamanha frequência, que em si normalmente são cheias de referências), e sem nenhum ideal de crítica, questionamento ou desconstrução, qualidades do que forma uma das definições mais fortes atualmente do que Arte (ou seja, a de que não se vale mais da técnica ou da estética puramente por si mesmas, mas para fins de explicitamente e claramente desconstruir alguma ideia, questionar um cenário ou criticar uma situação, esta normalmente de caráter sócio-político).

Eu, para todos os fins e intentos, era só mais uma criança recém-saída do Ensino Médio com uma ambição frágil de “tornar-se desenhista” alimentada por desenhos animados feitos respectivamente do outro lado do continente e do outro lado do Oceano Pacífico. Mas, infelizmente, qualquer curso mais próximo desse ideal bobo possui mensalidade (que minha família não seria capaz de bancar) e menos reputação (o que torna o certificado menos competitivo). E, até o momento, existem poucas escolas de BOA qualidade para isso, e, até onde sei, somente uma que vale como Ensino Superior.

Vale ressaltar também que, na época da Internet, qualquer um que realmente, verdadeiramente queira se tornar desenhista e esteja disposto a se empenhar, consegue fazer isso... Desenhando. Wow. E nem precisa ser de maior idade.

Brincadeiras que retiram o crédito e a pose de um trabalho acadêmico à parte, é realmente mais fácil, hoje. Ao menos, mais fácil do que depender de ter uma quantidade de poder divulgador e fundagem/fundação que não cabem a um novato,

ou de se vincular a alguém maior, e com certeza menos complicado do que embarcar no Ensino Superior, com todas as condições e implicações disso, só para praticar algo que já era feito antes do curso.

2.4 - Entrada, e progresso da experiência

Chamada Alternativa: Entrada, e começo da experiência.²

Quando se concretizou a ideia de estar numa universidade de Artes, tudo isso estava pairando em minha mente, junto a problemas graves pessoais e a tarefa de fazer o preparo psicológico para “uma nova etapa”. Claramente me saindo abaixo de qualquer média no Vestibular, passando por uma margem que, sinceramente, afirmava que eu talvez não entrasse, eu esperava estar totalmente deslocado, inencaixável, inadequado quando comparecesse. Vale lembrar, aqui, algumas situações que foram ditas: o efeito em uma GERAÇÃO das animações e jogos, e de um dos aspectos da “arte” “atual” ser a DESCONSTRUÇÃO. Esses detalhes significaram uma entrada muito menos traumática ao Instituto de Artes do que o esperado. Havia, sim, muitas pessoas que referenciavam artistas avançados, históricos ou vanguardistas, muitos destes totalmente alheios para o público popular, e não há dúvidas que existia, em alguns momentos, a sensação de uma aura de “elite”, sendo isso real ou não. Mas a quantidade de pessoas que também tinham ambições ou história prévias mais próximas do cotidiano, ou desse sonho de adentrar a esfera do entretenimento, de alguma forma, não era pouca. Isso, falando de maneira um pouco egoísta, trouxe conforto.

Uma breve pausa, agora. Um aspecto curioso deste trabalho é comentar o progresso dele consigo mesmo. Isso traz à tona o quão fácil é se desconcentrar e perder a fluidez da produção textual ou do desenvolvimento das ideias. Este é um daqueles momentos, onde perdi totalmente o foco. Esta entrada anteriormente era intensamente mais informal que já é, e foi reformatada para que possa ser mantida... Sim, eu vou mantê-la no texto final. E, só para registro, uma parcela do que foi digitado por todo o texto foi feito com um celular. Em alguns momentos,

conectado a um teclado. Foi uma experiência interessante. Enfim, de volta ao assunto;

...

Nada disso apaga as diferenças, algumas que podem ser consideradas, na expressão popular e na gíria, “brutais”, que existem entre um cenário de universidade e um de ensino básico. Tudo isso é ampliado quando se há uma expectativa enviesada absurdamente à abordagem prática e direta de produção. Ponto de vista quase que totalmente na contramão do que foi presenciado. Começar a ver a História da Arte pelo período pré-escrito. Estudar teorias de comunicação fragmentando-as em partes mínimas. Uma aula inteira devotada a pintar quadrados de 5x5 com cores, e outra à “Teoria da Pesquisa”... E, como não podia deixar de ser do cenário acadêmico, a expectativa do aluno de questionar-se, pesquisar e repensar individualmente, com um auxílio do professor que é abismal se comparado ao quase passo-a-passo do Ensino Obrigatório. Obviamente, com o perdão de outra piada, esta de mau gosto, num documento acadêmico, me surpreendi por não estar tendo de copiar Rembrandts e semelhantes no primeiro bimestre de aula. Uma visão ingênua, mesmo um pouco imbecil. Por lastima, eu realmente não esperava nenhum estudo de Filosofia ou História?

Minhas expectativas foram provadas, para não afirmar “preconceituosas” (o que elas eram, não há o que contestar), errôneas, precipitadas. Isso, `na figura maior`, foi bom, pois após a desilusão inicial, veio a reconstrução. Passar a entender o quão importante é rever o básico antes de tentar feitos épicos ou criar “clássicos instantâneos”, observar o efeito da História nas práticas artísticas, e como isso pode nos trazer causa e expressão (mesmo fora do âmbito de produção crítica), e, com o advento do estudo de Comunicação e Semiótica, saber o que pode fazer a obra funcionar, ponto (afinal, uma obra que não consegue expor a ideia desejada pelo autor pode trazer problemas, se não houver uma reflexão ou preparo para essa possibilidade). Realizações dessa natureza, porém, não vem sem alguns choques. Um desses choques foi, pouco surpreendentemente, a quebra total de qualquer

expectativa sobre mim mesmo. Da forma como estava, já não me sentia confiante, mas, na minha ignorância, ao menos podia acreditar num motivo mais material, segregador para a sensação de distanciamento, dúvida. Com essas novas questões postas à mesa, o debate tornava-se quase totalmente de carácter idealístico, psicológico, ou teórico. Não deve ser necessário dizer que não estava preparado para nada disso.

2.5 - Demolição das Ideias

Somado a minha natureza já pouco segura de si, esse ambiente, outrora misterioso e atraente, agora era o palco para um combate que consquistou a fama de árduo, até mesmo perigoso: o contra si mesmo. Me achava questionando quase constantemente porque me considerava um artista, se eu poderia alcançar o nível de meus conviventes e colegas, se eu possuía essa qualidade. Meu trabalho deixava de ser “passável” para simplesmente ser “ruim”, por vezes ruim demais para ser sequer realizado. Que fique claro, não culpo ninguém se não eu mesmo, pelo despreparo, pelo convencimento, pela arrogância (esta que perdura até o presente momento deste texto) e pela ingenuidade (por mais que exista algumas situações, que irei omitir).

Chegava um momento importante para qualquer artista que queira considerar-se como tal. Essa data, em específico, tem uma delimitação: 2015. Esse ano, de todos os outros que cursei (e vivi no período do curso) teve uma repercussão acadêmica importante, um tipo de efeito que não é desejado, mas deve ser, quando desmembrado e analisado em suas partes, mais comum do que gostaríamos que fosse:

Eu falhei nos dois semestres, conscientemente, sem qualquer esforço para impedir isso. Eu repeti o ano de propósito. Joguei todo a atenção e cuidado ao vento, pela janela.

Enfim.

Troquei uma desilusão por outra. Se no ensino fundamental, no ensino médio, me considerava ao menos bom no que fazia, agora, em plena universidade, me considerava a voltar à pré-escola. Dado o momento em que isso aconteceu, acredito que aconteceria em qualquer outro cenário, dadas algumas condições. Mas o resumo da história é tão estranho quanto o que aconteceu: comparecia em aulas sem entregar nada, ou me ausentava por completo, apesar de estar no recinto. É mais surpreendente que eu ainda tenha tido a presença de conseguir ser aprovado em, não exatamente, uma ou duas matérias...

Paradigma. Foi aí que essa palavra adentrou meu léxico, não como palavra conhecida, pois já a era, mas como parte do processo de pensamento. Ao sofrer essa “demolição” interna, ao desafiar meu próprio ponto de vista ao ponto da derrota, meu paradigma anterior foi quebrado. Provado ineficiente. E eu, em minha natureza passiva e derrotista, simplesmente aceitei e, por força de expressão “deitei-me para morrer”. E, de certa maneira, realmente o fiz. Não podia, porém, ficar nesse estado até que alguém me retirasse, me resgatasse, pois isso não era possível: existe somente auxílio em um auto-antagonismo, ninguém pode lutar por você aqui. E não podia permanecer nesse estado exato a longo prazo, não era viável; havia um mundo acontecendo do lado de fora, e não existe a escolha de se abster disso, pois, em primeiro lugar, você já está incluso e participante, e “vivendo” ou não, está vivendo. E nada espera por você, nem você mesmo, por mais que tente.

Deixando de lado o drama, tive de achar outros ideais, mesmo que estes estivessem nos bastidores das mesmas motivações e intentos, e não necessariamente fossem mais fortes. E, como há de ser, o cenário da universidade e aquelas que o habitam foram de auxílio crucial para isso.

Infelizmente, isso eventualmente me trouxe para aquela questão enfadonha, confusa de “o que é arte”. Aquela, cuja vontade de digitar da forma mais patética e imatura possível hei de controlar.

2.6 - E então? O que é ARTE?

Títulos Alternativos incluem:

xd maix u q eh arti??!!/? xD

A R T E

Mas é claro que você não sabe o que é arte. Já leu Gombrich? Já estudou as teorias BÁSICAS de Semiótica? Walter Benjamin, conhece? Quantas exposições você já viu? Já foi à Itália? França? Reino Unido, talvez o Japão? Pois então, fique sabendo que um VERDADEIRO artista é aquele que [...]

(Não me controlei o bastante.)

Se tem uma coisa que o Instituto de Artes mostrou, é que essa pergunta não tem o propósito de ser respondida, no sentido filosófico pelo menos, mas de ser uma impulsionadora. O que quer dizer que buscar esclarecimento através dela, quando se está convencido de que não possui capacidade alguma, é um passo péssimo rumo algum, qualquer tipo de auto-aceitação. Afinal de contas, até meu gato consegue fazer isso. Conhecidos meus o fizeram antes de sair das fraldas, arte. Eu fazia isso aos 3 anos, em 1999. Por que raios nos embolamos com uma pergunta que pode ser respondida tão prontamente?

Claramente, porque as respostas simples e objetivas não são capazes de segurar todas as definições, e várias das respostas completas são insatisfatórias ou desagradáveis. É subjetivo. Arte expressa algo, sim, mas veículos não artísticos também o fazem. Arte demonstra, representa algo, mas novamente, não necessariamente precisa ser, é ou será reconhecido como arte para fazê-lo. Idem para a visualidade e prática, ibidem para narrativa ou crítica, et cetera cetera cetera. Era um questionamento demasiado profundo para o que era desejado. Nesse ponto, descobri:

Não sou um artista.

E isso não é ruim, não significa que estou no lugar errado.

Adotei a definição da arte, pelos trejeitos e pelas condições atuais, como um ato, uma obra, uma manifestação de questionamento, crítica ou desconstrução/destruição, em lugar de qualquer argumentação visual, estrutural ou, em alguns casos, mesmo poética. E, como previamente citado, sempre feito num caráter social ou político, com uma natureza de choque, de impacto. Obviamente, como eu já expus, é uma definição com falhas e brechas; passei a acreditar que isso era bom, ao invés de uma fraqueza, pois é capaz de levantar o debate, a discussão, que, nesse âmbito, é uma forma de evolução.

E, como alguém sem um desejo central, guiador que me levasse a algum questionamento ou desconstrução de qualquer tipo a algum ponto sério ou traumático, me vi como, simplesmente, um ilustrador, talvez com um interesse crescente em música, com certo entusiasmo em ferramentas digitais e vídeos digitais, mas meramente um ilustrador. Bastava, portanto, ter o empenho e as qualidades de alguém que representa visualmente e tem contato, cursorio que fosse, com artes. Podia, enfim, retomar as motivações que vim a chamar de “sonhos idiotas”. Não havia nada de artístico em mim, seguindo essa definição, e aceitei isso. A conclusão parcial disso é, os mesmos questionamentos, exposições e diálogos que “me quebraram”, juntos com a experiência de convivência e interação com outros alunos do Instituto, foi o que me trouxe base e sustento para me reerguer, para melhor ou para pior.

2.7 - Progresso?

O que nos leva à época atual, com um discurso não muito diferente, mas alterado o bastante, e uma visão tão fraturada que pôde ser considerada algo distinto. Admito que me senti um pouco estranho quando repensei o que houve, e me questionei porque não simplesmente tranquei meu curso como outras pessoas nessa posição fazem, e que não é uma transformação direta e completa (vide o título do documento que está a ler nesse momento), mas qualquer tipo de progresso serve de algo em situações como essa. A experiência de recomeçar soou bem forte, pois tive que “trocar” de turma para recuperar as matérias do segundo ano, e acabei decidindo por ficar nisso, de certa forma me repaginando como um membro “invasor” da turma que sucedeu a minha. A taxa de reprovação nas matérias, pelo menos, se aproximou bastante de zero. Outro fator interessante foi, aliado a mudança de paradigmas e algumas outras variáveis, o fato de o segundo ano da graduação em Artes Visuais pelo Instituto de Artes ser pesadamente prático, com quatro matérias ligadas à produção direta de obras. Fiquei devendo, para mim mesmo, apenas a reparação com pessoas que, no período de estupor auto-destrutivo, acabei por afastar. Não há conclusões cabíveis a serem tiradas, nesse aspecto, neste documento. Devo muitos agradecimentos a aqueles que ainda me fizeram companhia, e com certeza devo considerar aqueles que aturaram minha atitude indesejável.

Não há muito que eu consiga comentar a respeito destes últimos cinco anos que já não seja de grande destaque. Dentre as atividades desenvolvidas e ideias exploradas, participei de equipes para registro, fotografia e/ou gravação em vídeo-imagem em duas ocasiões, tive o incentivo da “obrigação” de visitar diversas exposições (tal que foi auto-imposto, visto que é uma matéria opcional) que, afinal, senti que valiam ser vistas sem o peso de uma matéria sobre elas, deixei escapar a oportunidade de ser parte da aula de Aquarela em quatro ocasiões separadas, e pratiquei da edição digital visual em ocasiões diversa. Meu gosto por músicas e

melodias acabou extrapolando ao ponto da prática, em sintetizadores digitais, de composição.

2.8 - Progresso?

Pt. 2 : Ironia

Um detalhe, mas, escapa da normalidade e levanta questões interessantes. Temendo não ter capacidade de lidar com prazos e a (auto-)cobrança, decidi por não trancar, mas cancelar minha Licenciatura, uma ação da qual, aparentemente, não há retorno. Uma das maiores qualidades do curso de Artes Visuais pela UNESP é a capacidade de, numa única rodada de VUNESP, cursar ambos Bacharelado e Licenciatura, e no período de quatro a seis anos, conseguir ambos os Diplomas, e o devido conhecimento teórico e de causa que os acompanham, e eu simplesmente desisti dessa qualidade única. Até hoje me questiono se atos como repetir um ano inteiro de maneira intencional e descartar possibilidades cobiçadas de formação na área são realmente um ato de desafio, de desrespeito, ou só pura ignorância e imbecilidade...

Mas o que torna tudo isso mais curioso foi o que aconteceu a posteriori. Devido a minha presença (até então) constante nos laboratórios de Informática do Instituto, e meu hábito frequente de auxiliar pessoas com dificuldades no que tange a operação dos computadores, foi-me sugerido que eu me tornasse Monitor das salas, o que poderia inclusive trazer um auxílio de custo nas minhas viagens até a universidade (outro detalhe que acabei por omitir até então: a distância de 50km entre minha moradia e o campi). Devido a conflitos um pouco severos nos horários, acabei por não tomar essa vaga, mas a atitude deixou rastros que, passando algum tempo, me levariam a participar de outra Monitoria (uma questionável e imatura, mas ainda assim): a de minha própria aula de Mídia V (matéria ligada à análise e produção de filmes). Não foi uma iniciativa que tomei sozinho (aliás, é duvidoso considerar isso uma “iniciativa”), mas não deixei de acompanhar essa situação... De alguma forma.

Naturalmente, isso se desenrolou em direção a algo ainda mais sério e complicado: foi levantada a hipótese de eu e meus colegas da equipe de monitoria repetirmos nossos cargos com a Turma de Artes Visuais de 2018, nas matérias de Mídia I e II (respectivamente, na definição dos planos de aulas originais, matérias de artes digitais em imagens bidimensionais e espaços tridimensionais), assim como a turma de 2016 com Mídia V (novamente).

Faço questão de deixar claro neste ponto que, como alguém que não compareceu a nenhuma aula da vertente de Licenciatura dos terceiro e quarto anos do curso, a ideia de não só monitorar uma turma novamente, mas monitorar uma menos experiente e diante de passar pelas mesmas desilusões e choques que toda turma do Primeiro Ano passa, era intimidadora. Assombrosa, horrorizante. Eu tinha ideia do que era um docente, num cenário que já enfatiza uma auto-suficiência de ação ausente no Ensino Médio, que não possui a sensibilidade, a base ou a direção de prestar o auxílio necessário. Temia muito que essa experiência resultasse de nós (ou, egoisticamente falando, de mim).

Por pura obra de coincidência, o professor apontado para essa matéria não era um professor habituado ou conhecedor dos meios ligados às matérias. Isso acabou nos dando um espaço que não era previsto, e um cenário inusitado onde sabíamos mais sobre o manejo das ferramentas que o docente principal. Acabamos ganhando uma parte do tempo de aula oficial onde assumíamos a frente na aula, prática que, até o fechamento deste documento, ainda acontece. Foi uma experiência mais positiva que o esperado. Tudo graças ao fato de ter prestado para, e entrado, no Instituto de Artes.

3.1 - Tutorial : Introdução

Todo esse relato, de forma sintetizada e relativamente breve (que considero diluído, e carente de fontes e conteúdo, mas que foi o possível), nos leva a hoje. No momento da produção do texto presente, “hoje” é o dia da entrega do material, o que significa que tal já deveria estar pronto. De fato, não há muito mais o que dizer seguindo a estilística e a natureza deste texto, infelizmente. Mas, seguindo a ideia de que isto é uma Tese de Conclusão para o Bacharelado, minha defesa precisa incluir um processo artístico.

O tutorial (passo-a-passo) que seguirá o final desta seção do documento será tal processo.

Uma das maiores críticas que vim a ter das convenções de ensino dentro do Instituto de Artes, fora a liberdade e aceitação por vezes (levemente) excessiva, foi a inconsistência do teor e do assunto das aulas de Mídia, que sofrem de um problema de ter de contratar docentes numa filosofia de atender a TODAS as etapas de Mídia sem critérios de filtragem ou escolha adicionais. O que significa, dentre muitas outras variáveis, que o ensino de Mídia I e II, ligadas à arte digital e uso de computadores, sofreu muito na mão de professores pouco ou não familiarizados com tal ambiente de trabalho, ao ponto de excluir e substituir por completo tais processos com algo sobre o qual tenha mais domínio. Ou seja, sem ensino de artes digitais.

O procedimento que será descrito neste documento tem como ideia principal unir, mesmo de forma rasa, os processos de ambas matérias, criando uma base em programa de modelagem e manipulação 3D para servir de rascunho, que será então usado para formar uma ilustração 2D feita em software de edição e criação visual digital. Consideremos isso uma leve demonstração de seus usos.

Desde já, obrigado.

TUTORIAL

3.2 - Tutorial : Processo

Etapa 1: Blender

Para esse tutorial, usaremos dois programas (softwares) na plataforma do sistema operacional Windows: Blender 2.79b (programa de manipulação de formas 3D digitais) e GIMP 2.10.4 (programa de edição e manipulação de imagens 2D). Não necessariamente precisam ser essas mesmas versões, mas é bom ficar atento a possíveis mudanças em funções ou na interface.

IMAGEM 1



Ícones dos programas, como visto em Novembro de 2018.
As setas representam a função de atalho dos ícones.

Nosso objetivo aqui é utilizar do Blender para criar um "esboço" tridimensional, com uma base de luz e sombra, para realizarmos, por cima, um desenho/ilustração no GIMP. É interessante notar que as universidades da UNESP, por razões administrativas, tem a obrigação de adotar programas de origem "open source" ("código aberto"), qualidade de ambos os programas a serem utilizados. Seremos diretos aqui, com descrições simples dos passos. Termos unusuais estarão no Glossário. É esperado que o leitor saiba as funções básicas do Windows, e tenha a disposição e capacidade para explorar a interface de todos os programas necessários.

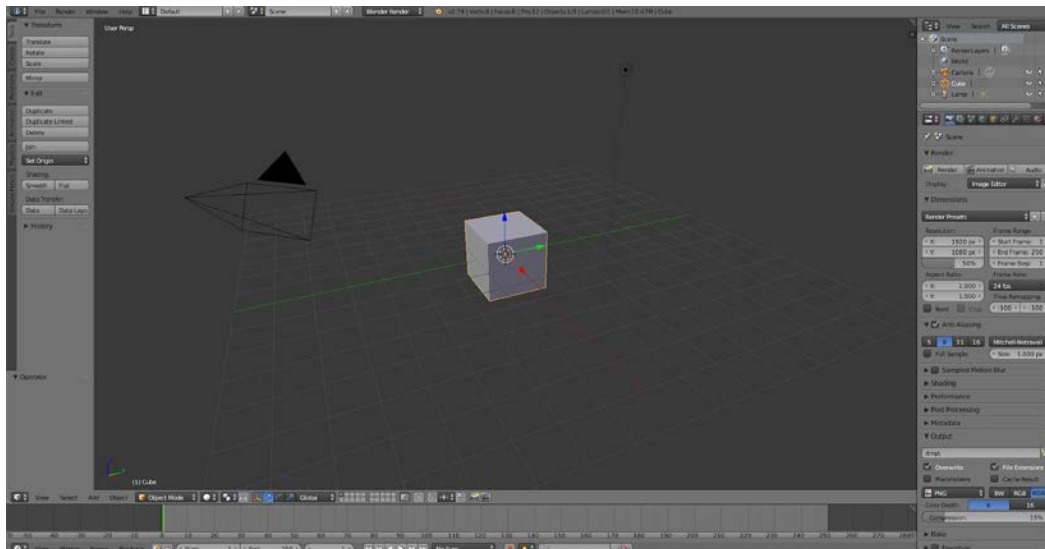
É interessante, aqui, se ater a buscar as fontes oficiais para tais programas. Isso minimiza riscos de segurança e usabilidade. Abaixo estão links para os respectivos responsáveis pelos softwares, revisado em 1/Fev/2019:

G.I.M.P. : <https://www.gimp.org/downloads/>

Blender: <https://www.blender.org/download/>

Iniciando o Blender, temos a tela inicial, com um cubo (Imagem 2). Mover a nossa visão é algo importante aqui, e pode ser feito com a roda do mouse. Outras formas de nos movermos é segurando a tecla [Shift] ou [Control] do teclado enquanto usamos a roda do mouse.

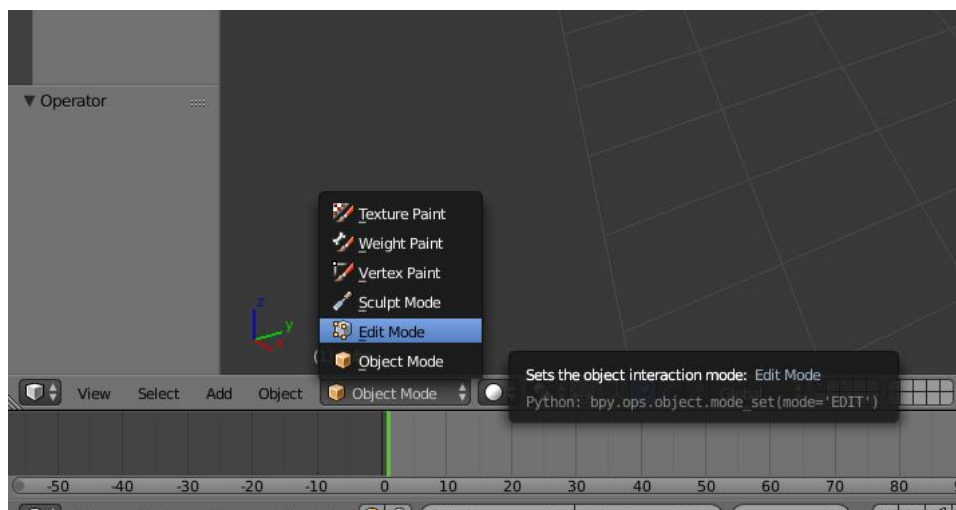
IMAGEM 2



Visão da interface inicial do Blender.

Colocaremos o foco nele clicando com o Botão Direito. Podemos mover objetos no Blender, após selecioná-los, segurando o Botão Direito ou apertando [G] no teclado (referência visual em Imagem 4). Abriremos o Modo de Edição para deformar o cubo. Basta selecionar na lista de Modos (vide Imagem 3). Fique atento a esta lista, ela será usada com bastante frequência neste exercício.

IMAGEM 3



A lista de Modos se encontra no canto inferior esquerdo da área 3D. A partir dela, podemos alterar nosso modo de interação com os polígonos.

Faremos a deformação selecionando uma faces e puxando-a com o Botão Direito (vide Imagem 4). Para selecionar faces inteiras por vez, basta trocar o foco da seleção (Imagem 6). Não é necessário agora utilizar ferramentas, mas preste atenção às abas a esquerda.

IMAGEM 4

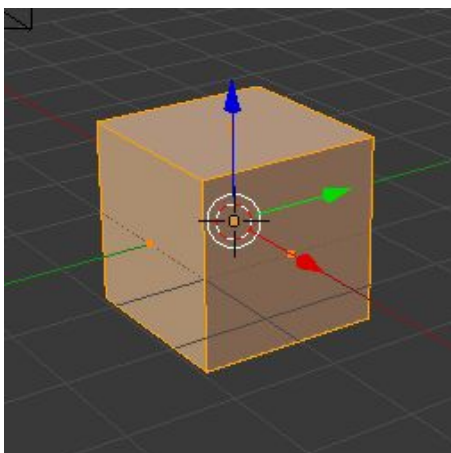
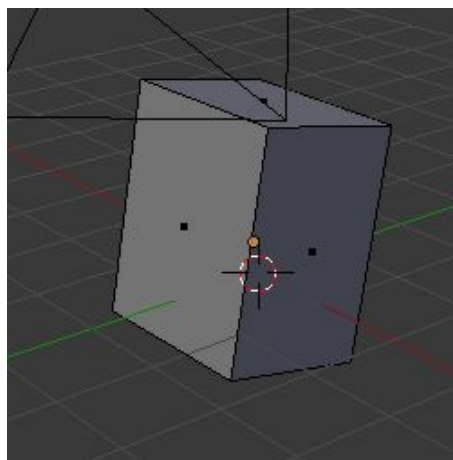
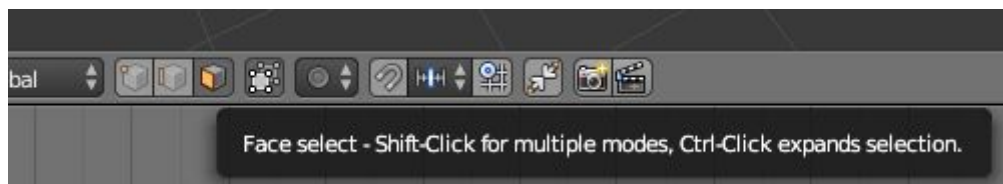


IMAGEM 5



Na Imagem 4, temos um exemplo de forma selecionada, tendo ganho destaque laranja. Os pontos pretos simbolizam locais que podem ser selecionados com o botão direito do mouse. Imagem 5 demonstra um pouco de distorção.

IMAGEM 6



A barra abaixo da área de trabalho possui vários botões. O conjunto de 3 botões conjuntos no Modo de Edição indicam a forma de selecionar elementos dos polígonos.

Faça-o ficar mais fino. Depois, voltaremos ao Modo de Objeto. No menu à esquerda, na aba de Ferramentas, pressionamos "Duplicar". Isso gerará uma cópia do objeto em destaque (no caso, nosso Cubo modificado). Depois, iremos em "Criar" e adicionaremos outro cubo e uma isoesfera (vide imagens 7 e 8).

Coloque o foco no Cubo novo e volte ao Modo de Edição, e repita o processo de selecionar faces e deformar o cubo, mas desta vez até parecerem pilares finos. No menu de Ferramentas, duplique-o 3 vezes.

IMAGEM 7

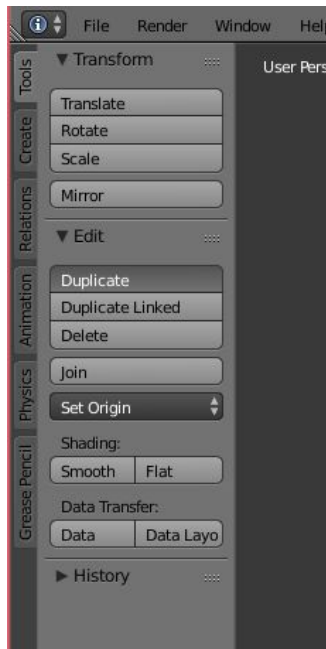
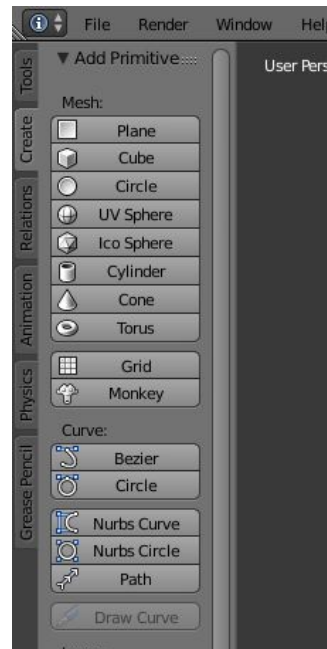


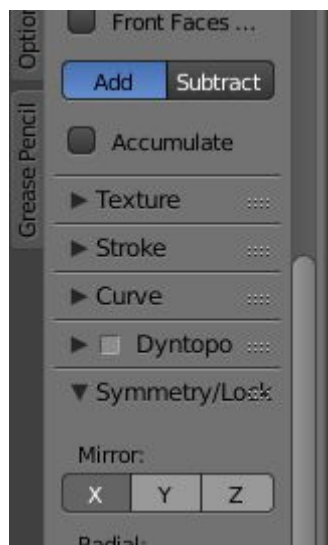
IMAGEM 8



Em ambas Imagens, vemos a aba de Ferramentas, que muda para cada Modo utilizado. No modo de Criação, temos opções como duplicar (7) ou gerar formas (8).

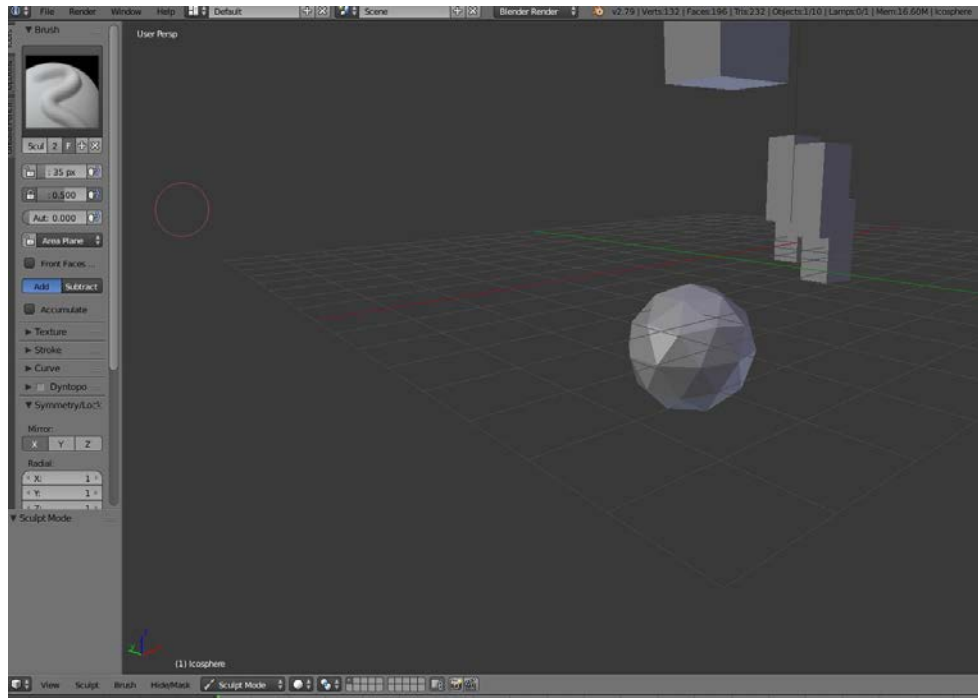
Já para a Isoesfera, após selecionarmos ela, vamos para o Modo de Esculpir. Em "Ferramentas", escolheremos o pincel "SculptDraw" e, alternando entre as funções de "Adicionar" e "Subtrair", com espelhamento no eixo X, tentaremos deixá-la semelhante a uma cabeça (imagem 9).

IMAGEM 9



Na aba de Ferramentas do Modo Esculpir, a chave "Adicionar/Subtrair" alterna entre depressir ou acentuar pontos na forma. A simetria copia o que é feito de um lado em outro, de acordo com o eixo escolhido.

IMAGEM 10

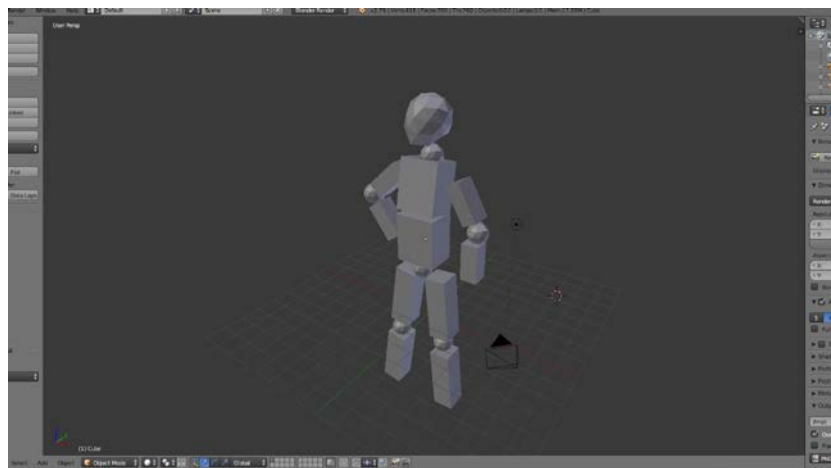


Uma visão da situação após a criação da isoesfera, antes do processo de esculpimento. O desenho maior na aba de Ferramentas sendo nosso pincel escolhido.

Feito isso, voltaremos ao Modo de Objeto. Usando a função de mover objetos, ordenaremos-os até que pareçam vagamente com uma silhueta humana. Mova as peças à vontade, podendo rotacioná-las com [R] no teclado, movê-las com [G] no teclado, e alterando seu tamanho com [S] no teclado.

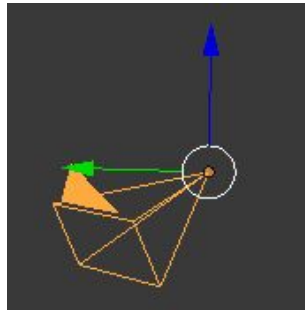
Se for de sua preferência, adicione pernas com os procedimentos supracitados.

IMAGEM 11



Um exemplo das instruções dadas.

IMAGEM 12

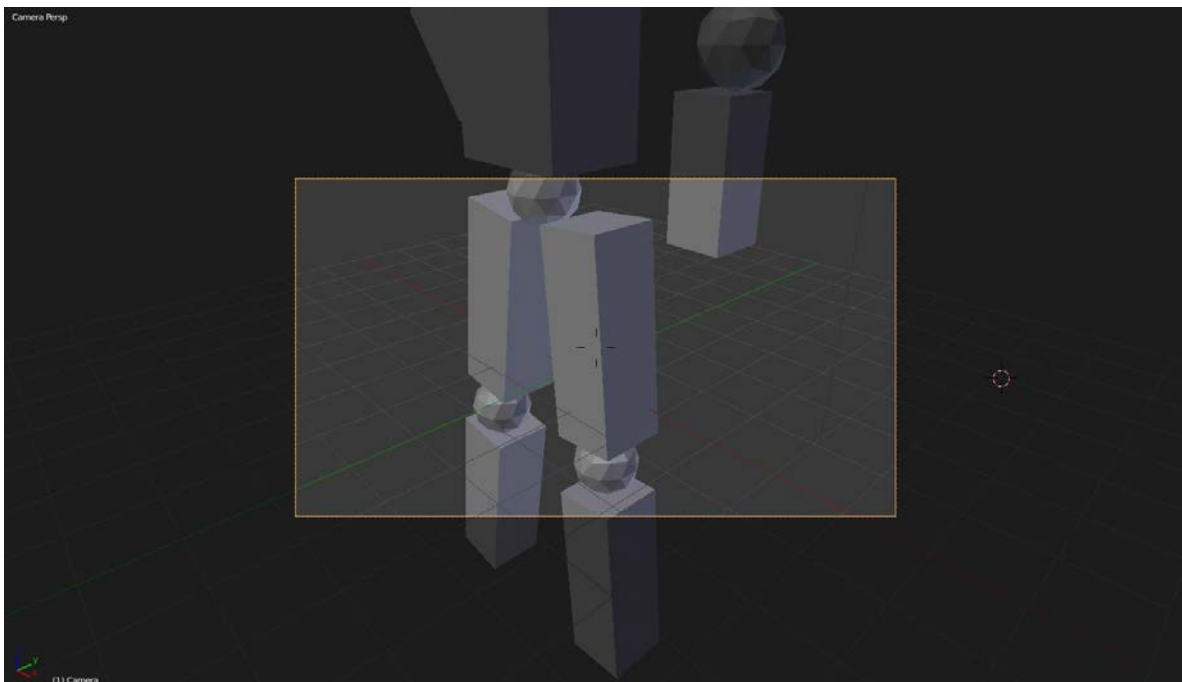


Aparência da câmera do programa, ao ser selecionada (note o enfoque laranja, típico da seleção no Blender).

Agora, selecionamos a câmera (demonstrada na imagem 12) e apertamos [0] no teclado numérico. Na falta deste, vá para "Ver" no menu próximo a lista do Modo de Objeto, depois "Câmera", e então "Câmera Ativa".

Feito isso, aperte [Shift] e [F] juntos para ativar o Modo de Navegação. Mova a câmera à vontade com o mouse, as teclas [W], [S], [A], [D], [Q], [E]. Aperte a roda do mouse quando acabar.

IMAGEM 13



Exemplo visual da interface através da Câmera Ativa. A barra de fundo muda para passar instruções caso ative o Modo de Navegação.

Então, modificaremos a Fonte de Luz (Imagem 14) para que fique de acordo com nossa preferência. Basta selecioná-la e movê-la. Ela iluminará os modelos que criamos. Trocando a visualização dos modelos para "Material" facilita o serviço (Imagem 15).

IMAGEM 14

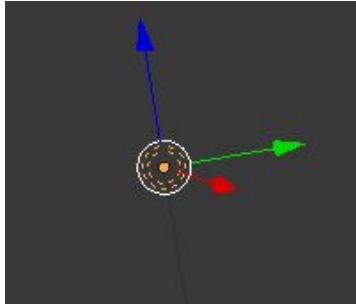
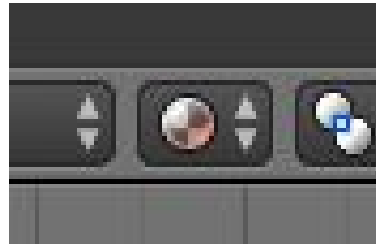


IMAGEM 15



A Imagem 14 demonstra a aparência típica de uma Fonte de Luz em Blender, com traçados. Saiba que Fontes de Luz com propriedades diferentes terão formatos diferentes.

Imagem 15 demonstra o botão de Visualização de Objeto. Ele permite alterar a prioridade visual dos objetos, desde ver somente sua estrutura poligonal, até ver suas texturas e a iluminação aplicada.

A partir deste ponto, sinta-se livre para experimentar e adicionar mais objetos ao modelo. Trocar o "shading"/"Sombreamento" entre "Plano" e "Suave" muda o aspecto dos objetos (isso pode ser encontrado na aba de Ferramentas do Modo de Criação). Após, apertaremos F12 (Imagem 16). Isso gerará uma imagem final do processo, que chamaremos de "render". Iremos para "Imagem" e depois "Salvar como Imagem". Escolhemos o nome e o local onde a imagem será salva.

Isso conclui a etapa um deste exercício.

IMAGEM 16.a

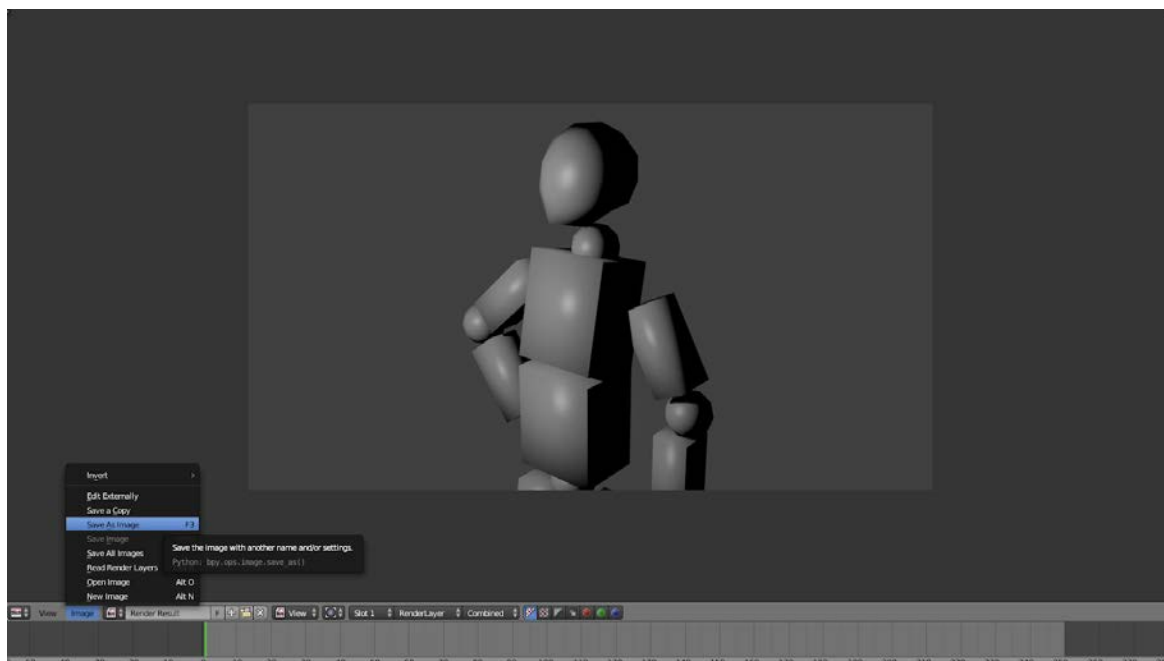
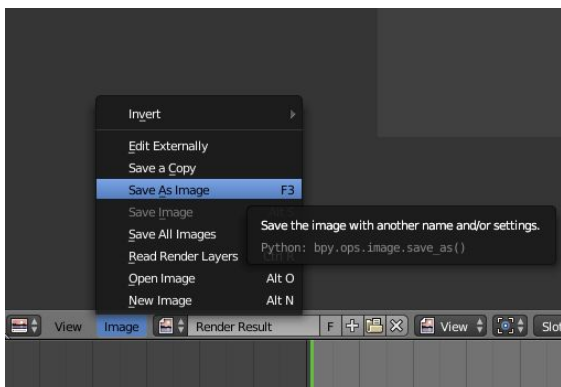


IMAGEM 16.b



O processo de “render” é considerado o final do trabalho em programas de edição 3D, pois processa todas as instruções que enviamos ao programa até agora, transformando-as em um equivalente visual completo.

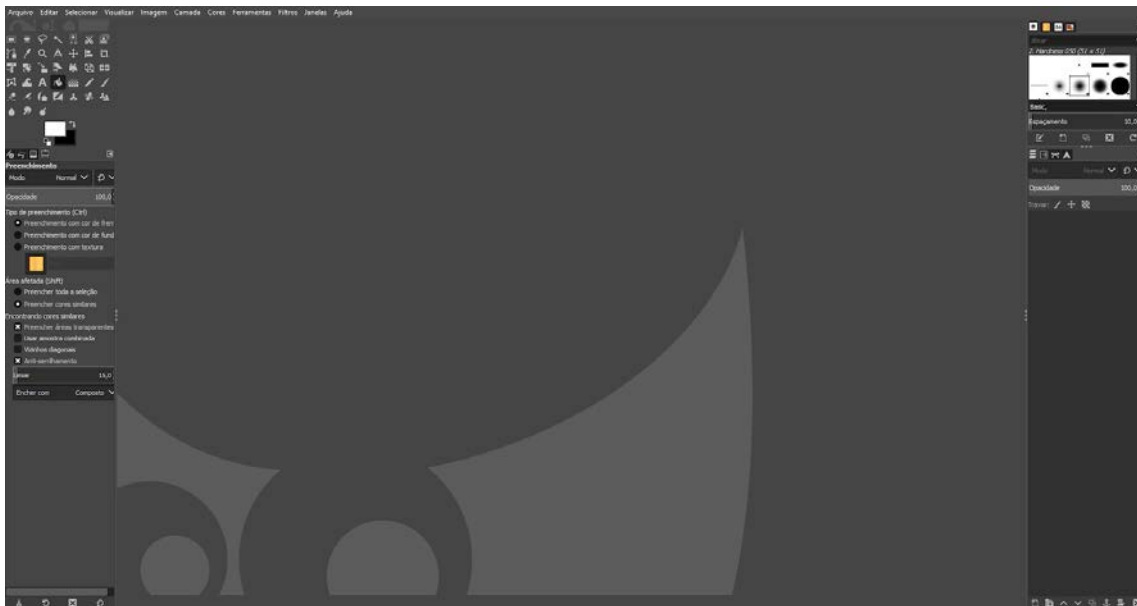
A Imagem 16.b dá uma visão mais detalhada do menu de “Imagem”, através do qual salvamos nosso produto.

A partir deste momento, usaremos a imagem que geramos como base anatômica para nosso desenho, e utilizaremos, em algum poder ou maneira, o balance de luz e sombra que fizemos com o manejo da Fonte de Luz.

3.2 - Tutorial : Processo

Etapa 2: G.I.M.P.

IMAGEM 17



A interface inicial do GIMP, em sua aparência padrão.
No canto esquerdo, temos as ferramentas de edição.
No canto direito, as ferramentas de imagem.

Abriremos agora o programa GIMP e abriremos a imagem que criamos no Blender. Depois, criaremos novas "Camadas" (usando os menus e botões disponíveis à direita da interface, vide o botão de uma folha com um "+" na Imagem 19.b), para desenhar por cima do "render". Faremos uma em branco, que ficará como intermediária entre a base e nosso desenho, e pelo menos uma transparente (ambas a partir do menu visualizável na Imagem 18), que fica no topo e será onde trabalharemos, mas crie quantas desejar.

Para enxergar através da camada branca, modifique a Opacidade da camada. É possível mover as camadas arrastando-as com o Botão Esquerdo do mouse.

A ideia aqui é utilizar a referência de luz e sombra criada no Blender, além do formato do modelo, para criar um desenho. A partir daí, caberá ao usuário decidir como fará seu desenho, com as ferramentas do menu esquerdo. Mantenha a camada branca intacta.

IMAGEM 18

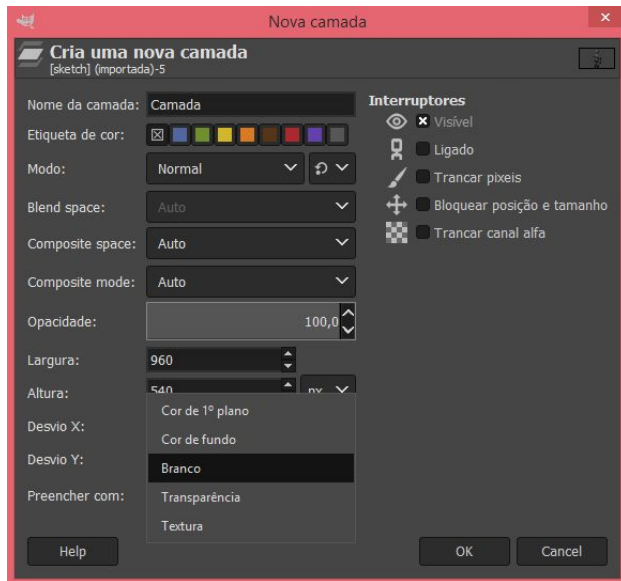


IMAGEM 19.a

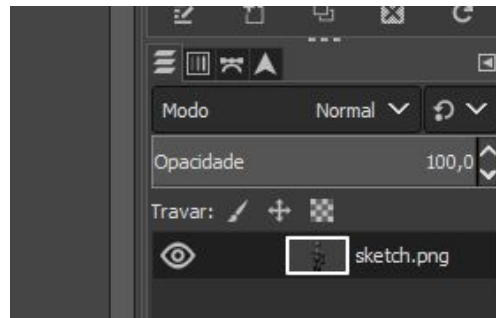


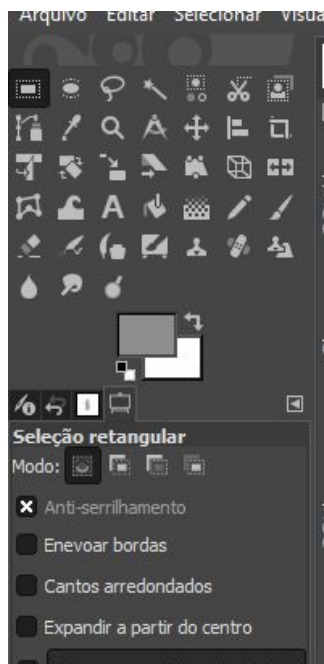
IMAGEM 19.b



A Imagem 18 demonstra a janela de criação de camada, e as alterações disponíveis. As Imagens 19.a e 19.b, respectivamente, nos mostram as formas de alterar o comportamento das camadas, e botões para interagir com elas.

Algumas ferramentas interessantes para começar são o Lápis, o Pincel, e a Borracha. Configurações importantes incluem "Tamanho", "Opacidade" e "Pincel". É interessante neste ponto que se faça certa exploração da interface por conta própria.

IMAGEM 20

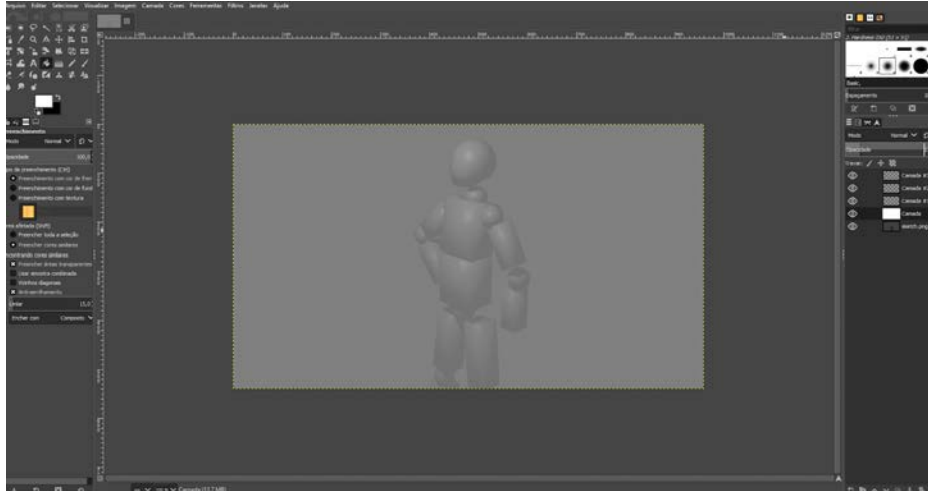


A Caixa de Ferramentas. A partir dela é que se faz a maioria das operações diretas sobre a imagem, escolhendo funções e efeitos, normalmente a serem ativadas através do mouse.

Mais opções existem para cada ferramenta, na lista abaixo dos botões.
As cores ativas também são visíveis nessa imagem.

Quando acabarmos, coloque a opacidade da camada em branco de volta em 100% para ter seu desenho direto, sem interferências das camadas de baixo.

IMAGEM 21



Um exemplo da configuração feita. O “render” foi aberto, e uma camada branca o sobrepõe. Camadas transparentes foram colocadas para que se possa desenhar sobre elas sem danificar a imagem original.

É possível recortar o produto final, usando as ferramentas de Seleção para relevar as partes que se planeja manter.. Para salvar uma imagem do produto final, em "Arquivo", clicamos em "Exportar como...", dando um novo nome à imagem.

Neste caso, é uma imagem bem simples, mas é uma boa introdução.

CONCLUSÃO

... Tirar alguma conclusão aqui é estranho, se olharmos novamente para a situação do texto, a ausência de imagens no Tutorial, e o próprio título deste trabalho. Mas podemos tentar.

Fizemos várias considerações inconclusivas: os significados de arte, a aceitação de métodos e visualidades muito distantes da arte tradicional dentre os Séc. XIII e XVIII, e mesmo quanto da minha experiência.

Mas é um fato que é sempre bom estar em movimento. Não necessariamente num âmbito físico, mas mental, espiritual, psicológico. Conversar, presenciar, buscar, tudo adiciona.

Também acontece, às vezes, que parecerá que o caminho a estar sendo seguido é errado. Mas isso não precisa ser ruim, desde que seja possível recuperar-se disso.

Arte pode ter um final, um desfecho, ou um estado de finalização, de estar completa. Mas o indivíduo por trás da arte, clichês à parte, é uma viagem que não se beneficia especificamente de resultados, mas das etapas e das características.

... De fato, a melhor conclusão que posso tirar disso tudo, visto que meu curso sequer acabou ainda, é que trocar de temas com frequência e tentar acabar este texto em uma semana foi uma péssima ideia. Não faça isso.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 1993.

GLOSSÁRIO

Atalho - Como jargão de computador, um atalho normalmente é um comando ou ícone que facilita ou encurta processos, como abrir programas ou ativar códigos.

GIMP - Sigla para um editor de imagem “open-source”. Significa GNU Image Manipulation Program, ou “Programa de Manipulação de Imagem GNU”.

GNU - GNU é um sistema operacional baseado em Linux, assim como uma ideia de liberdade de código e de usuário associada a ele.

Essa ideia gira em torno de dar controle, ou liberdade, total ao usuário acerca de seu computador, sem a necessidade ou uso de programas que não abram seu código ao público.

Interface - O conjunto de símbolos gráficos, botões, indicadores e mensagens que serve de intermediário entre o usuário do computador e o programa.

Mouse - Aparato usado para mover o cursor que aparece na tela do computador, arrastando-o por uma superfície. Possui botões para interação.

Opacidade - Na edição de imagens digitais, a opacidade é um valor que define a transparência de uma imagem com relação a outras, ou com relação à interface.

“Open-Source” - “Open-Source” é um termo em inglês que pode ser traduzido literalmente como “fonte-aberta”.

Como jargão de informática, “open-source” indica que um software, individual ou em conjuntos, abre acesso a outros usuários aos códigos e comandos do qual o programa é feito, ou que permitem que ele funcione. Isso permite que outras pessoas possam estudar o funcionamento de um programa sem ter de desfazê-lo ou imitá-lo, ou mesmo reaproveitar o código já pronto para outras experimentações.

É comum associar programas “open-source” com programas gratuitos, dada a natureza do ambiente de desenvolvimento aberto, mas isso não é um requisito.

Polígono - Dentro do ambiente de formas 3Ds digitais, o polígono é um conjunto de vetores dispostos e conectados em três eixos (X, Y e Z), significando o volume e forma de um dado polígono. Em teoria, é possível gerar polígonos em computador que são fisicamente impossíveis.

“Render” - Para fins deste documento, a definição de “render” usada é a do termo em inglês, que significa o processo de um computador processar as instruções geradas e técnicas usadas em programas de edição visual, e gerar um produto completo aplicando todos os comandos exigidos. Na edição 3D, a geração do “render” envolve simulações de física a fim de gerar movimento ou iluminação o quão convincentes possíveis.

Software - Um programa de computador, projetado para uma dada função. Em teoria, tudo num computador que não é uma peça ou componente físico pode ser considerado software.

Teclado - Objeto com vários botões, ou teclas, que servem a alguma função no computador. Normalmente usado para digitar e escrever.

Vetor - Em se falando de imagens e gráficos, uma peça de informação gerada quando se conecta dois pontos ou mais pontos, gerando-se coordenadas, ou uma representação visual, como pontos num mapa.