

COMPUTAÇÃO GRÁFICA: IMPRESSÕES INVESTIGATIVAS

MORAES, Sérgio Antônio Penna¹ ; **CLÍMACO**, José César Teatini de Souza².
Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG.
sergio-a-penna@uol.com.br
jotace@cultura.com.br

Palavras-chave: imagem numérica, computação gráfica e gravura.

1. INTRODUÇÃO (justificativa e objetivos)

A pesquisa, *Computação gráfica: impressões investigativas* ocorre na área das Ciências Humanas, em nível de Pós-Graduação e está em desenvolvimento na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás no curso de Mestrado em Cultura Visual na área de concentração, Processos e Sistemas Visuais, na linha de pesquisa Processos contemporâneos de produção de imagens visuais. A pesquisa é realizada pelo mestrando, Sérgio Antonio Penna de Moraes com orientação do Prof. Dr. José César Teatini de Souza Clímaco.

No campo de conhecimento das Artes Visuais o foco de reflexão desta pesquisa em arte incide sobre a gravura. A justificativa para esta investigação em gravura é fundamentada na experiência artística do pesquisador Moraes, que realiza produções gráficas há vários anos, constatado nos dados coletados através do método de história de vida.

Dentro do universo da gravura, o tema escolhido para a pesquisa é gravura contemporânea. A escolha do tema, gravura contemporânea é justificada por se tratar de uma produção artística importante no âmbito da cultura visual veiculada nos meios de comunicação de massa, desde meados do século XX, através de técnicas gráficas como a serigrafia, entre outras.

Atualmente a gravura contemporânea continua a ampliar seu espaço de penetração na sociedade com o desenvolvimento tecnológico na área da informática. O computador abre caminho para novas experimentações no campo da produção gráfica seja comercial ou artística e por sua vez, instaura a polêmica entre pesquisadores e artistas, se é ou não gravura os novos procedimentos de impressão digital. Para os gravadores que se orientam pela definição tradicional de gravura que se refere à Arte de formar imagens por meio de incisões e talhos, ou fixar por meios químicos, em metal, madeira, pedra e outros, não é gravura.

Entretanto, um dos pressupostos teóricos dessa pesquisa é a definição proposta pelo Prof. Dr. José César Teatini de Souza Clímaco (2005) da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, na qual gravura na contemporaneidade é qualquer imagem gráfica impressa sobre um suporte físico. Partindo deste ponto de vista, são incorporados no conceito de gravura a xerografia, a monotipia e a computação gráfica entre outras técnicas contemporâneas.

Além disso, mesmo as técnicas tradicionais de gravura (xilografura, gravura em metal e litografia) estão presentes na concepção de obras de arte contemporâneas. Alguns artistas e estudiosos utilizam as técnicas tradicionais de gravura explorando suas possibilidades estéticas, não mais apenas do ponto de vista expressivo, mimético ou formal, mas também conceitual.

Assim, nesse momento em que a produção gráfica se destaca nas Artes Visuais por sua versatilidade e capacidade de incorporar as novas tecnologias

digitais, entre outras, torna-se necessário que mais pesquisadores se debrucem sobre o tema da gravura contemporânea para refletir sobre estética, técnica, comunicação, história, educação, investigação de processos de criação, entre outros, para complementar a compreensão do tempo e da cultura em que vivemos.

Desse modo, a gravura contemporânea revela-se um tema amplo, que abriga diferentes possibilidades de investigação, tanto no campo teórico desenvolvida por historiadores da arte, críticos, arte-educadores entre outros, quanto no campo da produção poética (*poien-poiética*, termo utilizado por Aristóteles para designar o processo de criação) realizada por artistas-pesquisadores e estudiosos, que refletem sobre a prática. A designação artista-pesquisador se refere ao artista que também se assume como pesquisador e busca com essa dupla face, obter trabalhos artísticos como resultado de sua pesquisa.

Estabelecendo um recorte nas possibilidades de estudo que recai sobre o tema escolhido, a pesquisa, *Computação gráfica: impressões investigativas* visa ser uma reflexão sobre gravura contemporânea, no campo da produção poética. A pesquisa é realizada pelo artista-pesquisador, Sérgio Antônio Penna de Moraes, que assume um duplo papel neste estudo. Ele é o artista que cria as gravuras e também o pesquisador que reflete sobre o seu próprio processo de criação, visando obter respostas para as perguntas sobre a produção dessas imagens gráficas.

Os objetivos específicos do estudo, *Computação gráfica: impressões investigativas* são, por um lado, contribuir com a ampliação de conhecimento qualitativo com enfoque prático-reflexivo em Artes Visuais sobre a produção de gravuras contemporâneas através da computação gráfica, e por outro, encontrar uma solução para o problema estético da pergunta que direciona a investigação: *Qual seria uma solução estética, por meio da criação de gravuras através da computação gráfica, que articule graficamente os conceitos de múltiplo e processual que caracterizam a imagem numérica?* Essa pergunta é formulada a partir da hipótese que os conceitos de processual e múltipla da imagem numérica ou infográfica (imagem gerada no computador) possam conjuntamente encontrar uma solução estética num suporte impresso. A produção gráfica obtida ao final desta pesquisa em poética tentará responder esta questão e poderá ou não validar a hipótese formulada. O objetivo geral, por sua vez é contribuir com a ampliação de conhecimento prático-reflexivo sobre cultura visual contemporânea.

Os objetivos traçados por esta pesquisa se justificam na medida em que contribuir para a ampliação de conhecimento prático-reflexivo sobre gravura através da computação gráfica pode complementar o estudo de artistas, de arte-educadores, de historiadores, de professores entre outros profissionais que se interessam pelas Artes Visuais e desejam uma melhor compreensão da complexa produção cultural visual do nosso tempo.

2. METODOLOGIA

2.1 – Pressupostos teóricos.

Dentro do levantamento bibliográfico os principais autores que estruturam os pressupostos teóricos desta pesquisa são: Edmond Couchot (imagem numérica), Rudolf Arnheim (percepção visual – teoria da Gestalt), Maurice Merleau-Ponty (compreensão fenomenológica da relação entre sujeito e objeto), José César Teatini de Souza Clímaco (definição e técnicas de gravura), Walter Benjamin

(reprodutibilidade técnica da imagem), Lucia Santaella (paradigmas da produção da imagem), Giulio Carlo Argan, Clement Greenberg e Ernest Gombrich (história da arte), Sandra Rey (metodologia de pesquisa em Poéticas Visuais) e Vilém Flusser (filosofia da fotografia – caminhos para atuar com liberdade criativa na manipulação de aparelhos).

2.2 – Foco.

Foram selecionados os conceitos de múltiplo, processual, para problematizar a produção poética desta pesquisa, pois estes conceitos da imagem infográfica parecem permitir a criação de uma solução estética num suporte impresso. A noção de tempo parece ser o ponto de interseção. O processual (compreendido nesta pesquisa como manipulação) e a multiplicação da imagem ocorrem no tempo. A imagem digital pode ser manipulada pelo programador, produzindo uma modificação atrás da outra, ou ser multiplicada várias vezes. É importante ressaltar que não se pretende realizar uma investigação estética que vise ilustrar os conceitos mencionados, mas desenvolver uma visualidade que expresse plasticamente, um pensamento crítico em relação à multiplicação e a manipulação da imagem na contemporaneidade.

2.3 – Metodologia qualitativa - Diário de campo.

A metodologia para a coleta de dados empregada nesta pesquisa qualitativa é o diário de campo (neste estudo denominado diário de ateliê, local onde se desenvolve o processo de criação). Com o auxílio deste documento que contém anotações, registros, fotos e gravações, o artista-pesquisador realiza uma reflexão sobre sua prática e busca compreender o intrincado percurso da produção das imagens.

2.4 – Objeto em processo.

O objeto dessa pesquisa, gravuras através da computação gráfica está em processo. A pesquisa em arte, ênfase em Poéticas Visuais, necessita de uma metodologia diferenciada de outros campos de estudo, pois entre outras características específicas, o objeto dessa modalidade de investigação, isto é, a obra, não está acabada. Nesse sentido, a metodologia da pesquisa em artes não pressupõe a aplicação de um método estabelecido a priori, mas a instauração de um que se desenvolve à medida que a pesquisa avança, tornando-se conhecido apenas ao final da investigação. Assim poderíamos dizer de forma simplificada que existem tantas metodologias quanto artistas e ou obras.

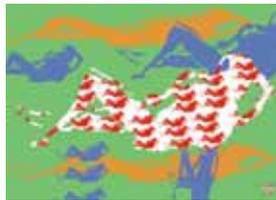
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ainda está em desenvolvimento. Foram escritos artigos que abordam os referenciais teóricos da investigação. Foi apresentado no VII SIPEC – Simpósio Regional de Pesquisa em Comunicação que ocorreu em Goiânia na Faculdade de Educação da UFG, no mês de junho de 2005, o artigo *A desmaterialização da imagem*. Foi apresentado o artigo, *A ausência da imagem matriz no paradigma pós-fotográfico*, no XIV Encontro Nacional da ANPAP que foi realizado em Goiânia, na Universidade Federal de Goiás, nos dias 05, 06, 07 e 08

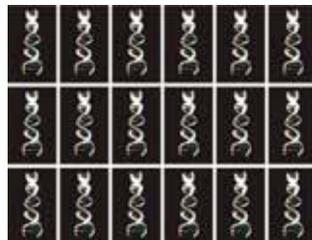
de outubro de 2005. Além disso, será apresentado o artigo *O paradigma da imagem múltipla* no XV Encontro Nacional da ANPAP, que será realizado em Salvador no mês de setembro de 2006. Outro artigo *Impressões investigativas: objeto em processo* será apresentado no VII Seminário de Pesquisa da Faculdade de Artes Visuais - FAV/UFG, no mês de outubro de 2006. Foram realizados também experimentos para alcançar uma solução estética a partir da problemática dos conceitos de múltiplo e manipulação. Os experimentos realizados parecem confirmar a hipótese da pesquisa.



Sérgio Penna – *Sistema*, 2005,
Computação Gráfica - 20,0 X 20,0 cm.



Sérgio Penna - *Mulher Deitada*, 2005
Computação Gráfica – 21,0 x 29,7 cm.



Sérgio Penna – *Sem título*, 2006,
Computação Gráfica – 84,7 X 66,7 cm.



Sérgio Penna – *Sem título*, 2006,
Computação Gráfica – 84,7 X 46,4 cm.



4. CONCLUSÃO

A pesquisa ainda está em desenvolvimento tanto no campo teórico quanto prático, não sendo possível uma conclusão neste momento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1992.

BENJAMIN. W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 165 – 196.

CLÍMACO, José César Teatini de Souza. **Definição de gravura**. XIV Encontro Nacional da ANPAP. Goiânia: FAV/UFG, 2005. Debate

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Ed.34, 1996, p. 37-48.

DUBOIS, Philippe. Máquinas de imagens: uma questão de linha geral. IN: **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução por Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 31-67.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. **Porto Arte**, Porto Alegre, v.7, n.13, p.81-95, nov. 1996.

REZENDE, R. Os desdobramentos da gravura contemporânea. In: **Gravura: arte brasileira do século XX**. São Paulo, Cosac Naify/ Itaú Cultural, 2000.

SANTAELLA, Lucia, NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

¹ Bolsista do CNPq do curso de Mestrado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais/UFG,

² Orientador – curso de Mestrado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais/UFG,