

## Anatomias híbridas: experimentações de pintura digital com o uso de *tablets*

Fernanda S. Prado<sup>1</sup>

João H. L. Agreli<sup>2</sup>

### Resumo

A partir das atividades desenvolvidas no “Grupo de Pintura Digital” da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, com apoio da FAPEMIG e PROPP-UFU, foram realizadas experimentações de pintura digital com o uso de *tablets* em *softwares* de imagens *bitmaps* e vetoriais. O resultado são propostas de desenhos anatômicos híbridos de humanos com estruturas de diversos organismos encontrados na natureza. O artigo apresenta reflexões sobre os processos empregados na realização desses desenhos anatômicos, que são inspirados pela ideia da Quimera, ser híbrido e fantástico da mitologia grega. A poética do trabalho realizado se baseia nas aproximações entre algumas características híbridas da imagem digital, da apropriação de técnicas tradicionais da pintura, com a hibridização da representação da anatomia humana com outros organismos.

Palavras chave: arte e tecnologia, pintura digital, imagem híbrida.

### Abstract

*From the activities in the "Group of Digital Painting" at the Federal University of Uberlândia-UFU, with support from FAPEMIG and PROPP-UFU, were performed experiments with digital painting using tablets in software bitmap and vector images. The proposals are a result of anatomical drawings of hybrid humans with structures of various organisms found in nature. The article presents reflections on the processes employed in achieving these anatomical drawings, which are inspired by the idea of the Chimera, an animal of Greek mythology, hybrid and fantastic. The poetics of the work is based on similarities between some hybrid characteristics of the digital image, the appropriation of traditional painting techniques, with the hybridization of the representation of the human anatomy with other organisms.*

*Keywords: Art and technology, digital painting, hybrid image.*

### Introdução

Em nossa atualidade é possível constatar que a produção de linguagens visuais mediadas pela tecnologia vem crescendo cada vez mais, devido tanto a facilidade ao acesso tecnológico quanto o contato midiático, predominantemente visual, que tem chegado cada vez mais cedo as novas gerações. Ou seja, com o avanço

---

<sup>1</sup>Graduanda em Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia - UFU.  
fernandexbatista@hotmail.com - 34 91456463

<sup>2</sup>Doutor em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília - UnB, professor no curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU. agreli@hotmail.com - 34 99413066

tecnológico se produzem mais revistas em quadrinhos, desenhos animados, filmes, programas para TV, videogames, que, com a internet, se propagam com facilidade, possibilitando o acesso rápido para o seu consumo. A partir deste panorama não é estranho afirmar que o contato intensificado com essa cultura midiática tem influenciado fortemente a produção visual contemporânea, encampando a arte nesse aspecto.

Segundo Lemos (2010, p.178), a espinha dorsal da contemporaneidade é constituída pelo paradigma digital e a circulação de informações em rede e, conseqüentemente, a arte contemporânea deve ser pensada a partir desse contexto. Para o autor, a arte eletrônica toca no cerne do que nossa época está passando: "a desmaterialização do mundo pelas tecnologias do virtual, a interatividade e as possibilidades hipertextuais, a circulação (virótica) de informações por redes telemáticas", o que faz com que a arte eletrônica adentre no processo global de virtualização do mundo e busque compreender o imaginário da cibercultura.

Arlindo Machado (2007, p.7) aponta que um dos caminhos que a arte vem tomando é para uma convergência com os meios de comunicação, utilizando o termo arte e mídia para designar esse tipo de expressão artística, que usa os recursos tecnológicos, antes próprios a comunicação de massa e a indústria do entretenimento em função de alternativas qualitativas.

Atento a essas mudanças no tocante as novas possibilidades da criação artística, advindas com o surgimento dos aparatos digitais, foi criado dentro do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia um grupo de estudos de pintura digital onde alunos, ex-alunos e professores trocam presencialmente no laboratório de arte computacional e virtualmente em uma página no *facebook*, experiências relativas a técnicas de pintura utilizando programas como o *photoshop* e aparatos como as *tablets*.

O grupo de pintura digital faz parte das ações do GEART - Grupo de estudos em arte e tecnologia, que é cadastrado como grupo de pesquisa na base de dados do CNPq. Como recorte da produção realizada no grupo de pintura digital, para uma reflexão enquanto método de trabalho articulado as teorias emergentes na área de arte e tecnologia, foi escolhido uma série de desenhos anatômicos de autoria de Fernanda Prado, que justapõem anatomias humanas com as de outros organismos existentes e inventados, se tornando ao mesmo tempo anatomia e imagem híbridos.

A intenção ao se refletir sobre a produção dessas imagens é antes de tudo sair de uma situação empírica no uso das ferramentas digitais, apresentando um processo de trabalho que tenta contextualizar as escolhas técnicas e plásticas em função da criação artística, caracterizando desta forma o trabalho de arte como forma de pesquisa.

### **Processo utilizado para pintura digital**

É usual antes da experiência com o uso de ferramentas digitais no desenho e pintura, que tenhamos experiências com materiais analógicos. Essa experiência, como exemplo do raciocínio para a composição ou dos resultados plásticos do

grafite, aquarela e giz, é utilizada quando escolhemos migrar para programas que simulam os processos tradicionais em sua interface.

As interfaces gráficas dos programas de pintura digital baseados nos processos históricos de pintura tradicional é um dos fatores de seu sucesso, enquanto acessibilidade e uso por parte dos artistas segundo Lev Manovich (2001), porém ainda segundo o autor, quando esses programas passam a incorporar essas ferramentas ligadas a tradição das artes plásticas, eles as transformam em um novo paradigma.

Não foi diferente no caso das anatomias híbridas, seu planejamento foi sendo realizado de forma gradativa e por meio tradicional, utilizando processos e materiais analógicos, como as impressões de gravura em metal, onde um rosto feminino mais detalhado, gravado com uma linha mais rasa, era encoberto pelo desenho de um crânio de pássaro com uma linha mais grossa e gravada mais profundamente no metal dando um relevo branco na folha impressa. Essa experiência serviu de base para a criação das imagens digitais.

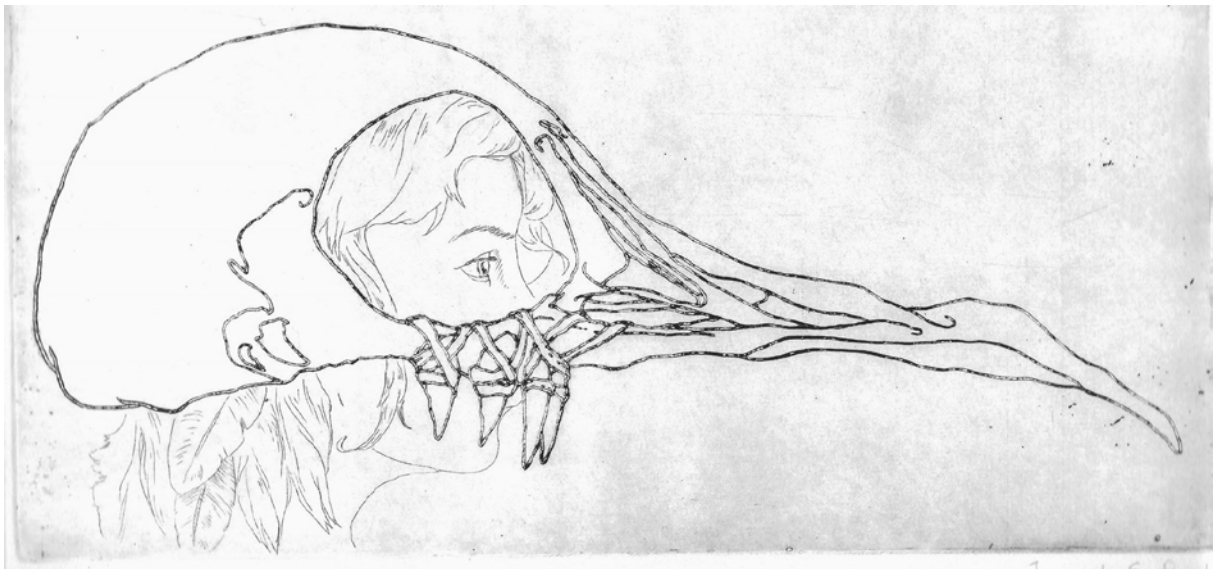


Figura 01: Gravura em Metal, Fernanda Prado, 2012.

Fonte: Arquivo dos autores.

O que podemos destacar a partir dessa experiência é que quando estamos trabalhando com ferramentas digitais não precisamos ficar totalmente atrelados a elas, podendo incorporar durante todo o processo de criação artístico o uso de ferramentas analógicas, ficando livre para combiná-los da forma que acharmos mais pertinente a poética idealizada.

Na criação dos desenhos anatômicos, foram realizadas duas abordagens devido a uma relação entre o corpo humano representado de forma realista, como nas ilustrações científicas, com o desenho de estruturas biológicas imaginadas, como uma Quimera, que se apresenta velada em um desenho de linhas mais expressivas e dinâmicas que não obedecem ao realismo do outro.

A técnica utilizada nas representações realistas de figuras de anatomias humanas se utilizou do programa *photoshop* e do uso de mesa digitalizadora, simulando a forma mais tradicional de pintura objetivando a representação realista. Como suporte plástico para esse desenho anatômico humano foi planejado a impressão em adesivo. Para os desenhos mais imaginativos de estruturas baseadas em outras estruturas biológicas existentes porém sem um compromisso de representação realista, foi utilizado um software vetorial e o suporte foi a escolha por adesivo de cor branca, para ser aplicado sobre parede branca, funcionando quase como um fantasma do primeiro desenho.

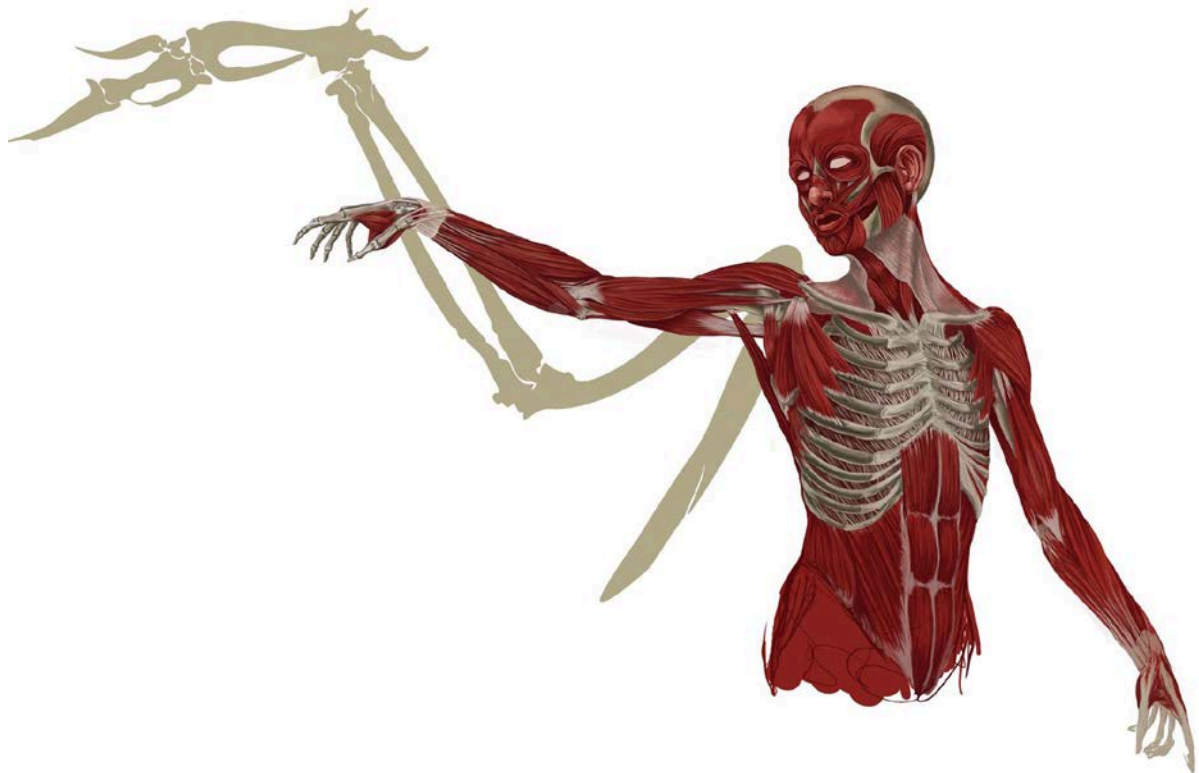


Figura 02: Pintura digital, Fernanda Prado, 2014.

Fonte: Arquivo dos autores.

Dentre pesquisas de referências para as pinturas procurou-se em livros de anatomia artística e sites onde era possível de se encontrar um banco de imagens de ilustrações científicas de diversas partes do corpo humano. Além da anatomia artística realizou-se pesquisa em livros de anatomia medica. O mesmo método de pesquisa foi feito para a parte de criação da quimera, imagens de esqueletos e crânios de diversos animais.

Inicialmente foi planejada uma exposição individual com pelo menos três pinturas. O desenvolvimento das pinturas não foi linear seguindo um plano exato de produção, enquanto se desenhava o projeto de uma pintura escolhendo as poses era pesquisado referencias, sempre voltando e retocando algo que ainda faltava.

## A pintura digital como uma quimera

A Quimera, entidade da mitologia grega, constituída por pedaços de vários animais, cabeça de leão, corpo de cabra, cauda de serpente, existindo diversas variações e combinações dos animais e suas partes, mas que, no final, resultam em um animal híbrido e fantástico, pode servir de metáfora para alguns dos processos digitais utilizados atualmente na criação da imagem, que também são híbridos, junções de diversas fontes, fotografia, desenho, gravura ou gerações matemáticas de códigos internos a própria máquina computacional.

Esse tipo de imagem construída, utilizando *softwares* de edição como o *photoshop*, que são junções de outras imagens e que passam por um tratamento ou filtro, acaba por se transformar em uma nova imagem, totalmente diferente das que foram utilizadas. A Quimera, animal mitológico, também formado por partes de outros animais, reafirma a sua simbologia como algo da imaginação, do sonho e do fantástico, as imagens digitais, também podem servir para esse fim, na criação de um repertório da imaginação criado a partir de um novo tipo de ferramenta estética.

Essa possibilidade combinatória, advinda com os processos digitais, é citada por Lev Manovich (2001), que a aponta como característica da cultura do computador que vem se inserindo no processo criativo que constrói a estética do digital. O que Manovich conceitua como “lógica da seleção” é o que vem acontecendo dentro do universo digital quando da utilização da colagem de imagens já existentes, como fotos, desenhos, gravuras, ou mesmo outras imagens digitais, para a criação de uma imagem nova.

O processo de seleção no computador se tornou uma forma de iniciar a criação a partir de diferentes opções lógicas de metodologia. A própria cultura digital vem facilitando esse modelo de autoria, quando disponibiliza uma série de banco de imagens na internet. “O que antes envolvia tesoura e cola, agora envolve um simples clique de “corte” e “cole”(MANOVICH, 2001, p. 130).

Porém, a seleção feita pelo computador não se realiza apenas de modo passivo, os *softwares* gráficos disponibilizam vários recursos que modificam a imagem, como a maneira com que podem se combinar, fazendo com que as possibilidades criativas sejam inúmeras sobre o repertório visual com relação a como fazer esse “corte e cole”. Dessa forma, além das facilidades combinatórias entre imagens pré-adquiridas, elas ainda passaram por diversas modificações durante essas recombinações. Com o computador, é inocência pensar que a analogia do corte e cole fica apenas resumida a esse processo, existe uma variedade muita extensa de se intervir no resultado, o que faz com que maleabilidade se torne variedade.

## Conclusão

Todos os trabalhos sobre os desenhos anatômicos foram inicialmente estudados em cadernos de desenho exaustivamente para depois serem escaneados e servirem de base para os o uso de programas computacionais, reafirmando essa maleabilidade dos processos digitais. No desenho anatômico humano, a pintura digital estabelece uma estreita relação com a pintura tradicional, elas compartilham técnicas como luz e sombra, mistura de cores, escala cromática, formas do pincel, texturas dentre varias outras. A pintura digital porém oferece

opções mais avançadas do que a pintura tradicional, no programa *photoshop* é possível cortar e colar imagens, dividir a pintura em camadas proporcionando voltar em uma parte específica do trabalho e refazê-lo através do comando *Ctrl+z*, desfazer e refazer os erros com a facilidade e rapidez que seriam impossíveis em técnicas tradicionais, possibilidades presentes apenas do digital.

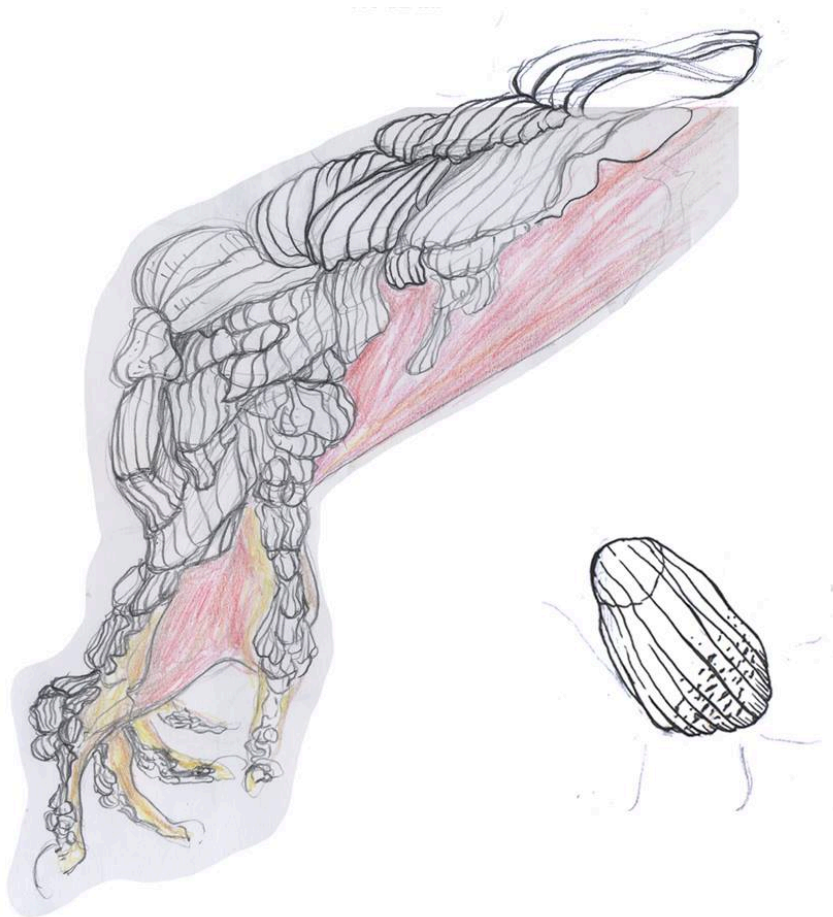


Figura 03: Rascunhos em grafite, nanquim e lápis de cor, Fernanda Prado, 2014.

Fonte: Arquivo dos autores.

O desenho da quimera é vetorizado no programa *coreldraw* e depois cortado em adesivo por meio de uma *plotter*. Assim como a pintura digital é possível estabelecer relação com outra técnica tradicional, a *gravura*. A pintura do corpo humano e o desenho em vetor da quimera, podem ser impresso quantas vezes se desejar, o computador assim com a placa de cobre e a madeira se torna uma matriz.

A cibercultura está cada vez mais presente, principalmente no cotidiano dos jovens e adolescentes que já nasceram nesta era do computador e internet, do qual cada vez mais vem construindo uma cultura estética baseada em imagens produzidas pelo computador, Nesse sentido, se faz necessário, dentro do contexto dos cursos de artes visuais, o estudo e pesquisa do uso de técnicas, processos e aparatos tecnológicos destinados a criações poéticas.

O uso de periféricos que simulam ferramentas tradicionais, como as *tablets* e canetas digitais, que simulam o ato de desenhar e pintar em superfícies analógicas para a tela do computador, transforma drasticamente o ambiente e o modo como artistas estão acostumados a desenvolver seus trabalhos, tornando-se emergenciais estudos aprofundados sobre métodos e processos que utilizem desses aparatos.

### **Bibliografia**

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: ed. 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London: The MIT Press, 2001.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço\_tempo\_imagem*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.