

Paradigmas da Imagem: ilustração no campo expandido

Paradigms of the Image: illustration
in the expanded field

Ivan Litenski¹

¹ Graduado em Arte-Educação UNICENTRO. Foi membro do grupo de pesquisa Arte, Tecnologia e Design da Unicentro. Especialista em Gestão Cultural: Cultura, Desenvolvimento e Mercado, pelo Senac-SP.
<http://lattes.cnpq.br/3019026874048305>
<https://orcid.org/0000-0003-4926-9089>

Resumo

Este artigo apresenta a relação entre a arte e a tecnologia na formação de um novo paradigma da imagem. Tem como objeto a reflexão crítica às transformações ocorridas na produção de imagens, especificamente nas imagens híbridas das atuais ilustrações advindas do diálogo entre as áreas de arte e de design gráfico. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico com proposição de trabalho empírico, tendo como objetivo final a produção de um trabalho de ilustração no campo expandido.

Palavras-chave

Arte e Tecnologia; Campo Expandido; Design Gráfico; Ilustração; Paradigma da Imagem.

Abstract

This article presents the relationship between art and technology in the formation of a new image paradigm. Its object is the critical reflection of the transformations that occurred in the production of images, specifically in the hybrid images of the current illustrations arising from the dialogue between the areas of art and graphic design. This is a qualitative research of a bibliographic nature with the proposition of empirical work, with the ultimate goal of producing an illustration work in the expanded field.

Keywords

Art and Technology; Expanded Field; Graphic Design; Illustration; Image Paradigm.

Introdução

No percurso histórico das artes visuais é possível observar mudanças nas características do papel do artista na produção, armazenamento e transmissão de imagens, as quais, por sua vez, estão divididas em quatro grupos: imagens artesanais, reproduzíveis, digitais e híbridas. Ao observarmos essas transformações na área da arte, é notável uma renovação nos seus ideais, influenciados pelos fatores sociais, tecnológicos e econômicos vigentes em seu tempo, o que naturalmente implica na ampliação das possibilidades técnicas usadas por cada artista, e ainda na definição de sua poética e estética (RUSH, 2006).

Dentro deste pensamento, sobre as transformações na produção de imagens na história da arte, Santaella (2003) define três paradigmas da imagem: o pré-fotográfico (gravura, pintura, escultura); o fotográfico (fotografia) e o pós-fotográfico (imagens criadas somente por computadores). No entanto, atualmente, com o desenvolvimento e rápida expansão das tecnologias disponíveis na área de conhecimento da comunicação visual, discute-se a necessidade da definição de um novo paradigma da imagem. Neste contexto, Santaella propõe o quarto paradigma: o hibridismo entre os três primeiros paradigmas observados em um campo expandido.

Esta pesquisa propõe investigar as transformações ocorridas na produção de imagens, especificamente o quarto paradigma, observadas nas imagens das ilustrações advindas do diálogo entre as áreas de arte, de comunicação e de design gráfico. A ilustração é uma prática presente em todos os períodos, cujas características são fortemente determinadas conforme as técnicas disponíveis. Foi chamada assim “ilustração”, há séculos, produzida para enfatizar textos e poemas, e é chamada “ilustração” ainda hoje, feita através de uma mistura de técnicas que podem usufruir de meios tecnológicos para sua construção.

Além disso, por meio da experimentação de possibilidades de técnicas artesanais, reproduzíveis e digitais, o ilustrador contemporâneo tem a liberdade de misturar desenhos manuais, fotomontagens e elementos vetorizados ou criados nos computadores a partir de códigos, o que nos permite identificar com maior compreensão o quarto paradigma da imagem, proposto por Santaella. Este diz respeito a uma pesquisa qualitativa com proposição de trabalho empírico, e tem como foco de discussão a arte e a tecnologia, com relação às possibilidades técnicas para criação de imagem híbrida. Serão discutidos no presente trabalho alguns autores que abordam o assunto, como Santaella (2003, 2013), Benjamim (1994), Meggs (2010), Domingues (1999), Plaza e Tavares (1998).

Inicialmente, abordaremos o processo de construção da imagem visual, para entender como se dá essa construção em seu processo no ambiente artístico, de forma a observar a ilustração feita a partir de diferentes técnicas, bem como de sua mistura. Serão também investigadas formas de produzir ilustração no campo expandido, para compreender melhor não só a ilustração, mas o processo e as ferramentas usufruídas pela produção artística atual. Assim, após a investigação da mistura de técnicas de ilustração, será realizada uma produção artística, inserida no campo expandido da ilustração, a qual teve a finalidade de exposição após sua conclusão.

Paradigmas da imagem: um caminho percorrido pela ilustração.

Como é sabido, com a rápida expansão e desenvolvimento da revolução tecnológica, é possível pontuarmos enormes influências da tecnologia em todos os campos da atividade humana. Isto, considerando que a vida seja inerente às tecnologias, quando a pensamos, atualmente, intrinsecamente ligada à indústria, a ciência e às ferramentas de educação. Nesse sentido é que ponderamos as possíveis facilidades que as novas tecnologias, como a informática, por exemplo, podem vir a oferecer no desenvolvimento de atividades as mais diversas.

Na arte, os reflexos dessa revolução surgem através de novas produções artísticas que podem apresentar como característica dominante o uso de máquinas. Referimo-nos, a exemplo, câmeras, projetores, impressoras, satélites, entre outras capazes de reproduzir, gravar, editar, replicar, manipular, disseminar imagens e informações de uma maneira que, comparada a um passado não muito longínquo, pode ser considerada, até certo ponto, economicamente vantajosa; de fácil acesso e de reprodutibilidade seriada; além de veloz distribuição (DOMINGUES, 1999).

No decorrer da história da humanidade, a partir de novas descobertas científicas e do avanço tecnológico, passam a existir mudanças implicadas a um parcial abandono de técnicas mais tradicionais, como a pintura, o desenho e a escultura para a reflexão das novas formas de apropriação dessas técnicas aliadas às novas tecnologias. O que, conseqüentemente, dá espaço para novas formas de produção de arte, com outros aspectos estéticos e conceituais, os quais podem ser abordados em diferentes épocas e lugares. No entanto, como exemplos que nos interessam (especialmente pelo caráter de atualidade), citamos a fotografia (analógica ou digital), o videoarte, a videoinstalação, a instalação multimídia, dentre outras linguagens híbridas.

Com esse avanço tecnológico e as novas possibilidades de produzir arte, há, naturalmente, uma influência sobre o artista, seu atelier se transforma, bem como suas técnicas e ferramentas, tal como Domingues (1999) depreende, afirmando que

nestas condições, o artista troca sua "torre de marfim", seus ateliers e oficinas por laboratórios ligados à informática em criações com recursos computacionais e multimídia, conecta-se com núcleos de processamentos de dados onde servidores da rede Internet distribuem suas idéias, produz em oficinas e laboratórios da mecânica, da eletrônica próprios dos sistemas de automação industrial, frequenta centros de produção de imagens científicas das ciências médicas, da biologia, do sensoriamento remoto, da astrofísica e, assim, discute e executa seus projetos definindo o comportamento dos sistemas, variáveis possíveis e problemas técnicos de execução, funcionamento e manutenção dos diferentes aparatos tecnológicos para suas criações (DOMINGUES, 1999, s/p.).

Ainda se tratando deste processo de evolução tecnológica, Santaella

apresenta os paradigmas da imagem, como uma forma de esquematizar e abordar objetivamente o desenvolvimento da história das imagens e a relação entre suas técnicas de produção. Atenhamo-nos a eles, neste momento. No chamado “primeiro paradigma da imagem”, Santaella (2003) aborda o pré-fotográfico; designação que nomeia todas as imagens produzidas artesanalmente, como imagens que acabam por depender principalmente de uma habilidade manual do indivíduo ao operar a obra-prima. Além disso, neste mesmo paradigma, que segundo Plaza e Tavares (1998) podemos chamar de imagem artesanal, enquadram-se também as imagens obtidas através de técnicas como a gravura, a escultura e a pintura o que torna a arte única, adquirindo um caráter de mágica religiosa.

Ao passarmos para o segundo paradigma, agora referente ao “fotográfico”, Santaella alude a imagens “que são produzidas por conexões dinâmicas e captação física de fragmentos do mundo visível [...]” (2003, p. 157), ou seja, são imagens que dependem de uma máquina para ser registrada, que implica a existência de objetos reais. Ao passo que, em seu turno, Plaza e Tavares (1998) nomeiam esse paradigma de “imagem industrial”, por possibilitar assim que se discuta o ato reprodutível na arte. É importante frisarmos, inclusive, que, a medida que a arte se multiplica na reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. Esse processo traz como resultado, segundo Benjamim (1994, p.02), “um violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade”.

Com a reprodutibilidade técnica a obra de arte se emancipa do seu uso ritual, com isso sua autenticidade perde o sentido, nesse momento toda a função da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política (BENJAMIN, 1994). Conforme assevera Benjamin, percebemos que

com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história de arte, sua existência parasitária, destacando-se do ritual: A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser produzida (BENJAMIN, 1994, p. 03).

Como apreendemos, se no segundo paradigma da imagem a reprodutibilidade já era possibilitada pela fotografia, chegamos então ao que Santaella chama de “terceiro paradigma da imagem”; o pós-fotográfico, que respeita às imagens sintéticas ou infográficas¹. Estas são inteiramente calculadas por computação, “são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora” (SANTAELLA, 2003, p. 157). Dito isso, observamos uma nova ferramenta de produção de imagem e também de cada vez maior facilidade de reprodução e compartilhamento de imagem através de meios tecnológicos, conforme também discorrem Plaza e Tavares ao afirmarem que “essas tecnologias, além de novas obras produzem novas artes” (1998, p. 21).

Atualmente, ao tratarmos da sistematização e divisão do mundo das imagens

1 Infografia é a apresentação impressa de um binômio + texto (bl + T), qualquer que seja o suporte onde se apresenta essa união informativa: tela, papel, plástico, barro, pergaminho, papiro, pedra.(DE PLABOS, 1999, pg. 19).

em três paradigmas, sendo o último o pós-fotográfico, advindo de uma ruptura da representação de registros de um mundo visível, é notável que a produção de imagens que nos rodeiam hoje têm de certo modo ultrapassado o limite estabelecido pelos pixels, o que as torna, por sua vez, numa grande mistura de visualidades.

Tendo em vista, inclusive, uma expansão e um aprimoramento cada vez maior da tecnologia, Santaella (2013) define um quarto paradigma da imagem: aquele que irrompe ao se observar a tênue linha entre foto, cinema e vídeo, e, não obstante, o compartilhamento de dados através de mídias e linguagens. Nesta esteira, as imagens não apenas se misturam, mas já se criam interligadas. É uma mistura que origina a imagem e a imagem que interliga diferentes modos de produzi-la, o que faz o quarto paradigma consistir em transformar e absorver os paradigmas anteriores por caracterizar um espaço intermediário de instabilidades, multiplicidades e hibridismos.

Santaella (2013) alega que a base que proporcionou subsídios para que se criassem os paradigmas da imagem foram os modos e seus submodos de como a imagem é produzida. Fato que, por consequência, também permitiu que se identificasse a transição de um paradigma para o outro. Interessa-nos, então, notar que o principal meio de produção que faz a transição do pré-fotográfico para o fotográfico é a gravura, justamente por sua capacidade de reprodução.

É válido também inspecionarmos a gravura como uma das técnicas de produção presentes no primeiro paradigma, para oportunizar um traço paralelo à ilustração, visto que é a partir da técnica de produção de gravura que as primeiras ilustrações foram feitas para os poemas de Públio Vígilio Maro, trabalhos datados do final do século IV em Roma. A ilustração em seu surgimento teve um propósito em sua representação de imagem em gravura, comunicar além das palavras de um texto, de forma a explicar, sintetizar ou simplesmente decorar esse texto (MEGGS, 2010).

Se procurarmos o significado da palavra ilustração no dicionário, encontramos em suas definições que esta palavra deriva do latim *illustrare*, que, por sua vez, significa iluminar uma ideia ou um texto, ornar ou elucidar um texto por meio de figuras. Portanto, ilustrar algo requer a estruturação de alguns elementos visuais que decorrem a partir de uma ideia que envolve imagens mentais evocadas por palavras. Já para Paiva, a

fotografia, a pintura, o desenho de formas e figuras, colagens, tipografias, texturas, cores, pinceladas e todas as formas de representação visual podem vir a ser ilustrativas se carregam em si a função de ilustrar uma ideia ou um texto [...] uma imagem sem uma ideia ou propósito definido dificilmente pode ser pensada como ilustração (PAIVA, 2012, p. 18).

Historicamente, os ilustradores posteriores à Segunda Guerra Mundial começaram a tratar a ilustração como imagem mais conceitual. Essas imagens não mais transmitiam, assim, meras informações narrativas, mas ideias e conceitos. Como conceitua Philip Meggs acerca da ilustração, as

ideias associaram-se ao conteúdo percebido, que passou a ser tematizado. O ilustrador que simplesmente interpretava o texto de um escritor deu lugar

a um profissional preocupado com o projeto total espaço, que trata palavra e imagem de forma integrada e, sobretudo, cria suas próprias afirmações (MEGGS, 2010, p. 547).

Para Santaella (2009), no que tange os paradigmas da imagem, a ilustração difere-se principalmente em seus suportes de reprodução, pois esses podem ser matérico, químico ou eletromagnético e imatérico. O suporte matérico é a produção de imagem manual. Já quando o suporte precisa de reagentes químicos ou eletromagnéticos, a produção é referente à fotografia, e por fim, o chamado de suporte imatérico “é aquele em que o ilustrador não age sobre o real, mas transmuta-o através de uma máquina” (PAIVA, 2012, p.19), ou seja, são as imagens referentes à computação gráfica.

Para elucidar cada paradigma da imagem, no campo da ilustração, podemos tomar como exemplo de artista que atribuiria à sua produção imagética características as quais a inserem no primeiro paradigma da imagem (o pré-fotográfico), apresentamos Toulouse-Lautrec. Toulouse foi frequentador assíduo de cabarés. Fato que implica no que é apresentado fortemente em suas obras através da representação desses ambientes bastante característicos. Toulouse reinventa seus trabalhos ilustrativos com o exagero das cores fortes nos cartazes, como podemos observar com clareza no cartaz La Goulue au Moulin Rouge (Figura I), de 1891. No que Philip Meggs discorre sobre o cartaz, enfatiza seu

padrão dinâmico de planos chapados – silhuetas dos espectadores em preto, ovais amarelas para as luminárias e as roupas de baixo totalmente brancas da famosa dançarina de cançã [...] Nesse marco do design de cartazes, formas simbólicas simplificadas e relações espaciais dinâmicas compõem imagens expressivas e comunicativas (MEGGS, 2010, p.258)

Os cartazes de Toulouse-Lautrec estiveram presentes em diversos salões de festas de Paris, pois se tratavam tanto de trabalhos artísticos como também de uma forma de propaganda do ambiente. A técnica que Toulouse-Lautrec utilizava para seus cartazes era a do desenho diretamente na pedra litográfica. Para elucidar, nota-se sua obra chamada La Goulue au Moulin Rouge² de 1891.

Visto que Toulouse fazia ilustrações inteiramente manuais, sua produção de imagens pode ser inserida no primeiro paradigma (o pré-fotográfico). No segundo paradigma (o fotográfico), a ferramenta do processo criativo é a câmera fotográfica. Porém a câmera escura em primeiro momento veio como uma ferramenta que auxiliava o desenvolvimento de ilustrações xilográficas.

A fotografia por si própria já é considerada uma ilustração, uma vez que, ao tirá-la, o fotógrafo registra um momento, um objeto, ou seja, ele “mata” uma cena, e essa fotografia conta algo, pois foi captada em certo momento. E, se ela conta

² Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/moulin-rouge-la-goulue/HwHWsv1o7adJ3A?hl=pt-BR&avm=3>

algo, ela é ilustrativa (SANTAELLA, 2009). A primeira fotografia ilustrativa, jornalística, foi publicada em 1886 no *Le Journal Illustré*³, por Paul Nadar, a qual retrata uma entrevista de um cientista. São claros os gestos expressivos do idoso, registrados em um momento de conversa (MEGGS, 2010).

A capacidade da fotografia de fornecer registro histórico e fixar a história humana para as gerações a torna uma importante ferramenta ilustrativa e artística. Podemos observar isto no trabalho de Mathew Brady, intitulado *A igreja de Dunker e os mortos*⁴, de 1862, no qual se ilustra a Batalha de Antietam, a mais sangrenta da Guerra de Secessão, ocasião que deixa claramente a fotografia como documentação visual, assumindo, portanto, um novo patamar de autenticidade (MEGGS, 2010).

Como se sabe, a fotografia foi também um passo para as tecnologias digitais. Ao aproximá-la do paradigma pós-fotográfico, a fotografia é considerada como nova ferramenta de trabalho, bem como são os computadores; uma tecnologia que a cada dia vem se desenvolvendo velozmente, a pensar que

durante o último quartel do século XX, a tecnologia eletrônica e a informática avançaram a um ritmo extraordinário, revolucionando muitas áreas da atividade humana. O design gráfico foi irrevogavelmente transformado pelo hardware e software dos microcomputadores e pelo crescimento explosivo da internet (MEGGS, 2010, p.626).

Essas tecnologias possibilitaram aos ilustradores, a partir dos softwares gráficos de edição de imagens, expandirem seu potencial criativo. Estes possibilitaram a manipulação inédita de cor, forma, espaço e imagens, as quais agora podiam ser esticadas, curvadas, tornadas transparentes, estratificadas ou ainda combinadas de maneiras inéditas.

Assim dito, as possibilidades que as tecnologias digitais nos fornecem hoje mostram um imenso manancial para a criatividade ilustrativa. Max Kisman, holandês que se dedica a arte e a tipografia, é um exemplo claro do trabalho ilustrativo criado inteiramente por uma máquina, ou seja, pelo computador através de um software gráfico. Em um de seus cartazes, Kisman revive características dos cartazes de Toulouse, como cores e formas chapadas. Em seu trabalho de 2001, que celebra o centenário de Toulouse⁵, Kisman exibe a mesma estética de Toulouse, porém criada a partir de uma técnica diferente, neste caso, com uma prancheta digitalizadora (tablet).

Observamos também que nos anos de 1990, os ilustradores, designers e artistas incorporam reiteradamente o processo digital em complexas combinações visuais de arquitetura, mídia, tecnologia e cultura da informação. Outro designer que mostra a ilustração inteiramente digital é Erik Adigard, que em 1994 combinou desenhos de cédulas estrangeiras convertidas para cor vermelha, listagem de dados financeiros,

3 Disponível em: http://www.artnet.com/artists/paul-nadar/lentretien-de-m-nadar-avec-m-chevreul-le-jour-de-cFaCpkvHtzQ4U_HL9ZMciQ2

4 Disponível em: <https://www.loc.gov/item/2012647801/>

5 Disponível em: <https://a-g-i.org/design/bounjour-toulouse-lautrec>

imagens e padrões vernaculares e gradações digitais, criando montagens densamente compactadas que remetem aos efeitos das novas tecnologias, pode-se notar na obra de 1994, intitulada *Money is Just a Type of Information*⁶ (Dinheiro é apenas um tipo de informação).

A partir do momento em que se cria uma ilustração manualmente, e posteriormente esta se digitaliza através do escaneamento ou fotografia (de forma a tornar a imagem apta a ser vetorizada⁷ no computador), o processo de construção caminha através dos dois primeiros paradigmas, pois a imagem passa a ser, além de uma ilustração manual feita em papel, uma imagem digitalizada. Assim também é possível engendrar essas formas de produzir a imagem por um caminho que pode ser o inverso. A ilustração pode ser previamente originalizada a partir de vetores em computação, e posteriormente impressa em papel e modificada manualmente, com o uso de materiais como tintas, por exemplo.

Produzir imagens de forma a misturar técnicas e passear dentre os paradigmas descritos por Santaella nos faz chegar justamente ao paradigma da hibridização, no qual se referindo à ilustração chamaremos de “ilustração no campo expandido”. Segundo Krauss (2007), a definição de campo expandido configura-se a um campo que reflete a oposição original e ao mesmo tempo a alarga. Ou seja, o

conceito de “campo expandido” tem sido utilizado quando se pretende designar processos artísticos que procuram esbater fronteiras entre disciplinas ou alargar os limites de determinadas práticas artísticas. Embora esta noção tivesse sido formalizada por Krauss, em 1978, a ideia de “campo expandido” nas Artes era já praticada desde os anos sessenta tendo sido o adjetivo “expandido” aplicado a vários eventos. O conceito foi também utilizado para legitimar entre outras coisas, o vídeo como arte. (ELIAS e VASCONSELOS, 2006, p. 1189).

Ora, pois na ilustração contemporânea, por meio da experimentação de todas as possibilidades das técnicas artesanais, reprodutíveis e digitais, o ilustrador contemporâneo mistura desenhos manuais, fotomontagens, juntamente com elementos vetorizados e criados nos computadores a partir de códigos. (PAIVA, 2012). A partir das considerações feitas a respeito da ilustração no campo expandido, temos como resultado do processo experimental artístico que pode caracterizar o quarto paradigma da imagem proposto por Santaella; o trabalho de ilustração realizado. Apresentamos, nesse passo, seu processo:

⁶ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/491947959277218268/>

⁷ Imagem vetorizada é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas, normalmente é composta por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos paramétricos, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição no computador.



Figura VI: Ivan Litenski e Tatiane Sabrina Sila, Processo criativo experimental I, 2013, Técnica Mista, Dimensão: 60cm x 30cm. Fonte: <https://www.pinterest.com/ivanlitenski>

A primeira parte do processo de criação foi no paradigma fotográfico (Figura VI), o qual recorreu ao uso de uma máquina para reproduzir uma imagem já existente. Outro momento da criação se situa no terceiro paradigma, o qual compete à criação visual inteiramente feita por um computador, que, no caso, refere-se ao uso de um software gráfico de edição de imagens, chamado Illustrator ai6, da Adobe, utilizado para a criação da ilustração presente na imagem (Figura VII). Nesta etapa, também foi realizado o tratamento da imagem, bem como sua edição através do software photoshop cs6, também da Adobe.



Figura VII: Ivan Litenski e Tatiane Sabrina Sila, Processo criativo experimental II, 2013, Técnica Mista, Dimensão: 60cm x 30cm. Fonte: <https://www.pinterest.com/ivanlitenski>

Por fim, realizamos a impressão da imagem acima (Figura VIII) e a editamos manualmente com o uso de uma caneta de tinta molhada preta, formando novas linhas sobre a ilustração já impressa. Esta etapa do processo se encaixa no paradigma pré-fotográfico, denominado por Santaella, o qual consiste em imagens feitas de maneira manual.



Figura VII: Ivan Litenski e Tatiane Sabrina Sila, Processo criativo experimental III, 2013, Técnica Mista, Dimensão: 60cm x 30cm. Fonte: <https://www.pinterest.com/ivanlitenski>

Com o resultado final apresentado, notamos que as ilustrações atuais podem caminhar por outros paradigmas da imagem, que denominamos aqui “ilustração no campo expandido”, pois justamente nela se concentra o uso e transição de várias técnicas, podendo assim se expandir em outras formas de produção e de visualidades. Seguindo com o processo de criação, trilhando o caminho dos paradigmas da imagem, apresentamos um segundo trabalho (Figura IX) também como resultado deste processo criativo:



Figura IX: Ivan Litenski e Tatiane Sabrina Sila, Processo criativo experimental IV, 2013, Técnica Mista, Dimensão: 60cm x 30cm. Fonte: <https://www.pinterest.com/ivanlitenski>

Com ambos os trabalhos apresentados, demonstramos uma possibilidade de criação de ilustração trabalhada através dos processos manual; digital e fotográfico; ou seja, obra de diferentes possibilidades comunicativas. O trabalho exposto procurou evidenciar, claramente, a existência da ilustração vetorial criada a partir de um software, bem como a fotografia digital, e também a manipulação manual, para deixar o processo criativo da ilustração no campo expandido. Outra proposta em que aplicamos o conceito de ilustração no campo expandido, resultou em um vídeo arte⁸ (Figura X). Sobre este processo, foram realizados recortes e ilustrações digitais (e manuais) no suporte da fotografia, ou seja, a raiz do processo criativo que se desenvolveu a partir do paradigma fotográfico.

Na última obra, notamos que a hibridização dos paradigmas se efetiva de tal forma com que se torne imperceptível identificar aquilo que foi realizado manualmente ou digitalmente. A proposta técnica em dar movimento à ilustração na arte, ao permear os paradigmas da imagem, efetiva, portanto, uma possibilidade de produção de arte contemporânea. No referido vídeo-arte, as edições digitais e ilustração foram realizadas no adobe illustrator cs6; o vídeo foi editado no adobe effects cs6; e a trilha sonora foi criada no software Pure Date.

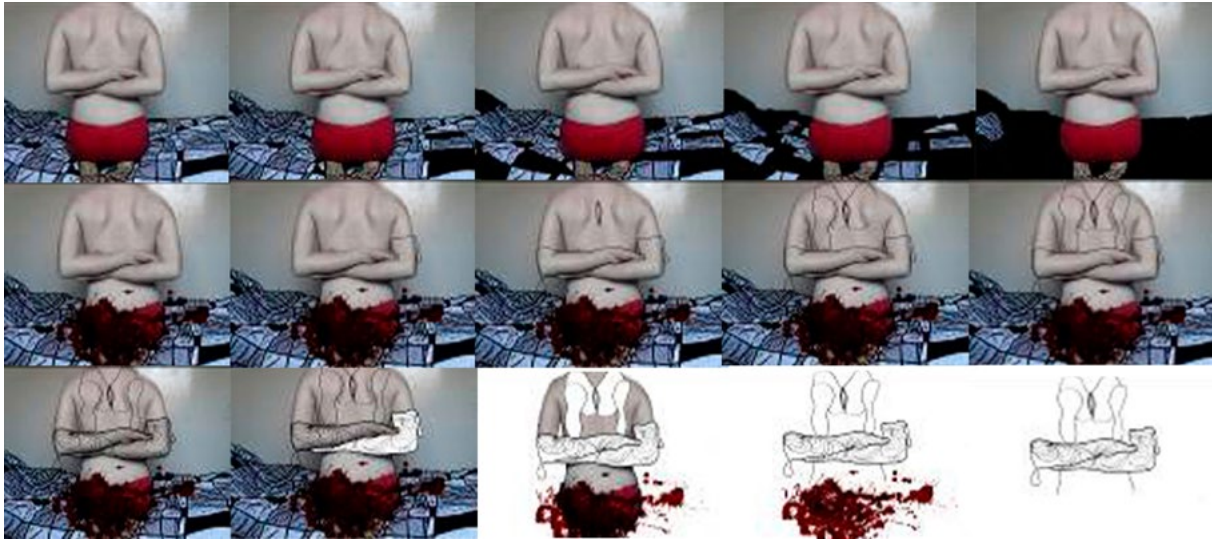


Figura X: Ivan Litenski, Frame do vídeo arte, *Identidade III – Diluição II*. 2013

Fontel: <https://www.youtube.com/watch?v=PcQIRTSR7Fs>

Considerações Finais

A partir da articulação entre uma revisão bibliográfica e o desenvolvimento de uma prática artística sobre as implicações e desdobramentos das transformações na tecnologia de produção de imagens analisadas nas ilustrações, pudemos observar que a ilustração contemporânea é um objeto de estudo, capaz de possibilitar a investigação das mudanças ocorridas na imagem; isto por permitir traçar um percurso da história da comunicação visual, bem como por atualizar a forma de produzi-la.

Além disto, pudemos verificar como as inovações e as descobertas tecnológicas interferiram na maneira do artista contemporâneo trabalhar, simbolizar e atuar, de forma geral, sobre suas possibilidades de representação do mundo real e o imaginário. Pudemos assim percebê-las junto ao que Santaella denomina de paradigmas das imagens; definidos como pré-fotográfica (imagem artesanal), fotográfica (imagem reprodutível), pós-fotográfica (imagem digital). Contudo, pontuamos que, na contemporaneidade, os três paradigmas não suprem de forma absoluta os trabalhos artísticos, tal como Santaella explana acerca do quarto paradigma, no tocante à hibridização entre os três primeiros paradigmas e a outras áreas de conhecimento.

Ressaltamos também que a ilustração no campo expandido apresenta várias possibilidades de execução, como pudemos demonstrar. Para tanto, no presente artigo, o caminho tomado foi a mistura das técnicas, de modo a transformar a imagem inicialmente fotográfica. Evidente que outros percursos poderiam ser explorados durante a execução do processo criativo exposto, inclusive outra ordem na utilização das técnicas, por exemplo. Como pudemos expor, na contemporaneidade, novas tecnologias fazem cada vez mais parte do cotidiano. A ilustração que antes era totalmente feita manualmente, hoje pode ser vetorizada, até mesmo transformada

em vídeo, tendo seu suporte também diversificado, tanto em impressões, como projeções, além de sua disseminação via internet.

Concluindo, gostaríamos de dizer que a maneira de ilustração no campo expandido não é a “correta” nem a única, mas sim uma outra possibilidade de produção artística. O hibridismo que o campo expandido nos oferece favorece inúmeras possibilidades de criação, e isso se dá graças aos avanços das novas tecnologias que influenciaram tanto no campo da arte quanto no da comunicação visual, do design, e, principalmente no que concerne às práticas de ilustração, visto que esta é também comunicativa.

Referências

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7 ed. (obras escolhidas, v.1) São Paulo: Brasiliense, 1994.

DOMINGUES, D. **Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos**. In: PILLAR, A. D. (Org.). A educação do olhar no ensino das artes. Porto Alegre: Mediação, 1999.

ELIAS, H.; VASCONSELOS, M. **O campo expandido do desenho**. Revista Caleidoscópio, 1º semestre, 2006, ULHT.

KRAUSS, R. **A escultura no campo ampliado**. In: **Caminhos da escultura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

MEGGS, P. B. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

PAIVA, J. **O design da ilustração no livro ilustrado brasileiro contemporâneo**. Dissertação de Mestrado em Design – Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo: Anhembi, 2012.

PLAZA, J.; TAVARES, M. **Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais**. In: PLAZA, J.; TAVARES. **Processos criativos com meios eletrônicos**. São Paulo: Hucitec, 1998.

RUSH, M. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Quarto paradigma da imagem. Campo Expandido: a convergência das imagens**. Londrina: UEL, 2013. Anotações de palestra.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

www.a-g-i.org/design/bounjour-toulouse-lautrec

www.artnet.com/artists/paul-nadar/lentretien-de-m-nadar-avec-m-chevreul-le-jour-de-

cFaCpkvHtzQ4U_HL9ZMciQ2

www.artsandculture.google.com/asset/moulin-rouge-la-goulue/HwHWsv1o7adJ3A?hl=pt-BR&avm=3

www.br.pinterest.com/pin/491947959277218268/

www.loc.gov/item/2012647801

Submissão: **03/12/20**

Aceitação: **01/03/21**