



# As imagens do futuro

*O fotógrafo Carlos Fadon Vicente, partindo de originais fotográficos em preto e branco, desenvolveu um arrojado trabalho com os recursos da computação gráfica, cujos resultados evocam imagens de um futuro cada vez mais próximo.*

**ROBERTO AMADO**

**N**ão há como negar: a fotografia está conquistando novos limites. Utilizando os recursos inesgotáveis da computação gráfica, a arte de fotografar, mesmo que ainda timidamente, começa a ocupar espaços antes inimagináveis, transformando a ficção científica em realidade. Não é mágica, embora pareça. A prova disto é o trabalho realizado por Milton Montenegro (veja *Revista Fotoptica* n.º 127) em que, a partir de imagens geradas em vídeo e transformadas através de um micro computador,

ele obteve resultados fotográficos inéditos. Seguindo essa linha de trabalho, com algumas variações, Carlos Fadon Vicente, outro fotógrafo de trabalho reconhecido, começa a se aventurar por este caminho. A diferença é que ele parte de imagens fotográficas, inserindo nelas os recursos gráficos do computador para alcançar um novo tipo de arte.

Trata-se de uma primeira tentativa, ainda com feições de experiência. A partir de um trabalho fotográfico já pronto — "Avenida Paulista",

publicado na *Revista Fotoptica* n.º 118 — Carlos Fadon Vicente produziu uma série de imagens que denominou "Passagem", procurando retratar a transição da fotografia para o computador, com o objetivo de ampliar sua linguagem. Esse objetivo, aliás, não é novo para ele: fotógrafo com forte formação artística, Fadon sempre se interessou em extravar os limites da linguagem fotográfica e a prova disto é o trabalho feito com justaposição de imagens que apresentou na última Quadrienal de fotografia, realizada no MAM de São Paulo, o



O "efeito zoom", no detalhe da foto à esquerda.

ano passado. A grande novidade foi o uso da computação gráfica e de seus recursos de processamento e manipulação da imagem. "Eu poderia usar ecoline, por exemplo, para pintar as fotos, ou até mesmo fazer colagens, mas não estaria mexendo com um recurso contemporâneo e extremamente gráfico como é o computador", afirma Fadon.

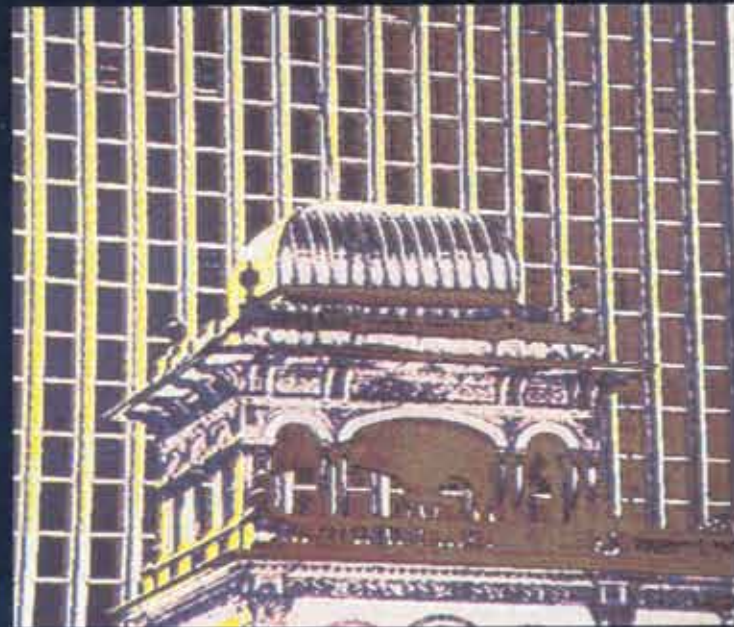
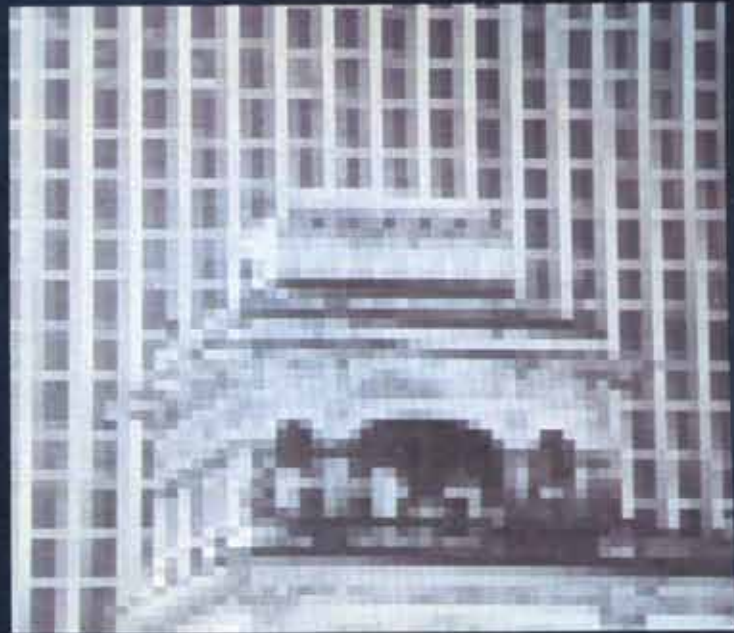
A idéia de partir de fotos prontas, e não produzir uma série nova, também foi importante porque, sendo um trabalho acabado, permitiu conclusões mais ricas: "Era um conjunto coerente de imagens, uma base homogênea, o que permitiu um uso mais criterioso do computador. Além disso, a própria característica das fotos possibilitou a utilização de certos efeitos mais gráficos". No computador ele tinha, inclusive, a possibilidade de dispensar a fotografia e usar apenas sua capacidade de "fabricar", ou sintetizar, imagens. "Mas desta forma", explica Fadon, "eu não estaria dando continuidade ao trabalho fotográfico que venho realizando como artista e profissional".

### Trabalho em equipe

Assim, definidos esses parâmetros básicos, Fadon aproveitou uma oportunidade que surgiu em janeiro deste ano na Palette Imagem Eletrônica — uma produtora interessada justamente em saber como explorar os recursos da computação gráfica sobre imagens fotográficas, criando assim mais uma opção a seus clientes. Especializada em trabalhos nesta área, a produtora possui equipamento especial para isso, sobre o qual ainda pesquisa suas enormes possibilidades.

Para iniciar um trabalho destes, porém, não basta o computador — é preciso também ter ao lado a equipe especializada que permite o funcionamento de uma estação gráfica. Indicar o equipamento a ser utilizado é uma função que cabe a um técnico, assim como também a criação dos programas, e a operação do computador. Junto com Fadon, estava toda a equipe da Palette Imagem Eletrônica, composta por um pessoal auto-didata, com formação não só técnica mas também artística: Carlos Freitas, 29 anos, formado em teatro e computação; Richieri Pazetti, 27 anos, diretor de arte e um dos poucos profissionais do país preparado para trabalhos nesta área; e Klaus Koster, 27 anos, físico e programador. Eles desenvolveram e integraram um conjunto de cinco programas que permitiu dotar o micro de 16 bits (compatível com o PC da IBM) de uma série de recursos gráficos que suprissem as necessidades do trabalho.

Começa a operação. A primeira fase é a de captação: a fotografia é captada por uma câmara de vídeo e colocada à disposição na tela do





*Um exemplo dos recursos da computação gráfica utilizados sobre um original. As duas primeiras imagens sofreram interferências escultóricas, com suas sombras delineadas destacando a composição dos elementos. Na última foto a luz foi mascarada, revelando-se as regiões mais escuras.*

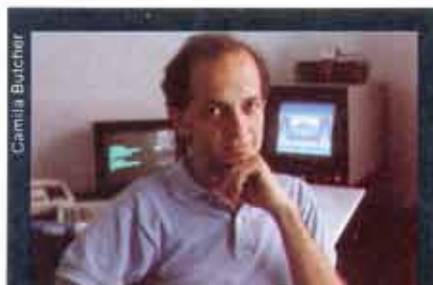
monitor. A segunda fase é a de produção: mandando instruções ao operador (já que operar o computador não é simples, exige uma prática específica) Fadon começa a trabalhar suas idéias. Neste momento, ele está diante de 16 milhões de cores, podendo usá-las simultaneamente em grupos de 256 cores, chamados de paletes. Cada paleta é elaborada de acordo com o que se deseja. Pode ser tanto uma extensa variação de tons de uma mesma cor, quanto uma combinação de cores totalmente diferentes. No caso, foram desenvolvidas 20 paletes diferentes, para um trabalho que previa a utilização de apenas 13 imagens fotográficas.

### Recursos imprevisíveis

Além da grande variedade de cores, Fadon e equipe estavam também diante dos inúmeros truques de um paint system. Isso quer dizer que tinham à disposição os recursos da caneta, da borracha, do aerógrafo, da tesoura e do carimbo — podendo empregá-los em razão de segundos. Através deles, poderiam fazer traços e apagá-los, incluir esferas e degradês, reticular a imagem,

ampliar e reduzir detalhes, tudo isso apenas acionando controles que oferecem grande rapidez de resposta.

"A computação gráfica é extraordinária", diz



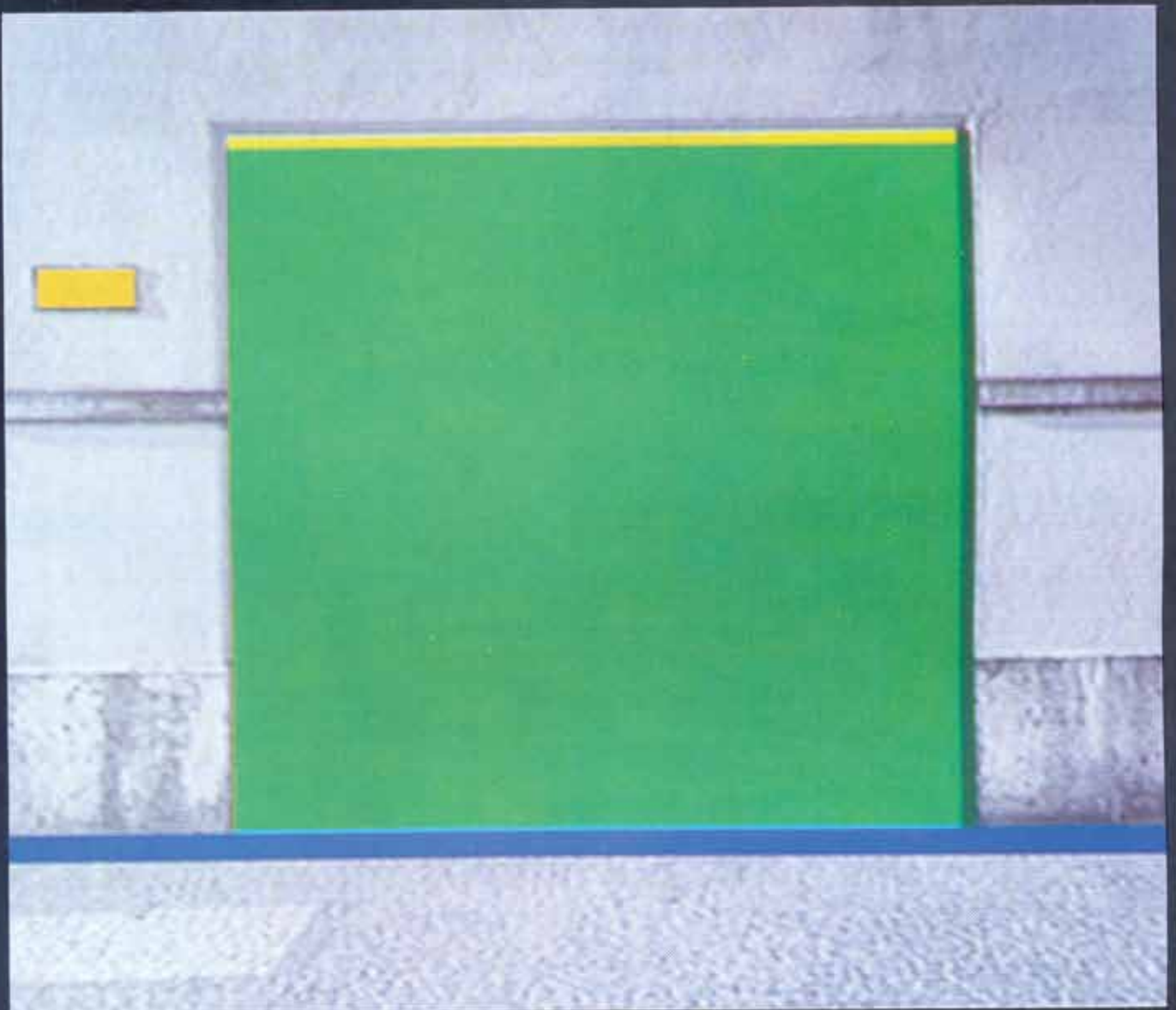
*Fadon: "A computação gráfica é extraordinária, tanto pelos seus recursos quanto pela facilidade em utilizá-los".*

Fadon, "tanto pela quantidade de recursos quanto pela facilidade de utilizá-los". Por isso, o problema da criação é em parte transferido para o processo de escolha: é preciso definir critérios para utilizar os inúmeros recursos, do contrário o trabalho é

improdutivo. Os critérios adotados por Fadon foram subjetivos como qualquer processo criativo e certas definições prévias foram modificadas e até abandonadas à medida em que a ferramenta de trabalho foi sendo usada.

Por outro lado, durante as operações, surgiram, até por acidente, outros recursos não previstos, como o efeito de solarização que foi obtido sobre uma das fotos. "Você nunca sabe tudo o que é capaz de fazer num computador", explica Carlos Freitas, um dos operadores.

O operador — aquele que mexe nos controles do aparelho — trabalha com um monitor à sua frente onde está projetada a imagem. Sobre uma mesa digitalizadora, conhecida como tablet, ele aciona uma espécie de caneta com a qual comanda os recursos do computador, interferindo diretamente na imagem. À esquerda, ele tem outro monitor onde escolhe, acionando o teclado, os programas que deseja. Introduzida a imagem é feito um histograma através do qual se saberá com que cores e tons ela é composta. Sobre esse histograma, é possível fazer interferências fundamentais, ou alterando a cor, luminosidade e saturação da imagem, ou alterando a relação



Produção: Palette. Imagem Eletrônica

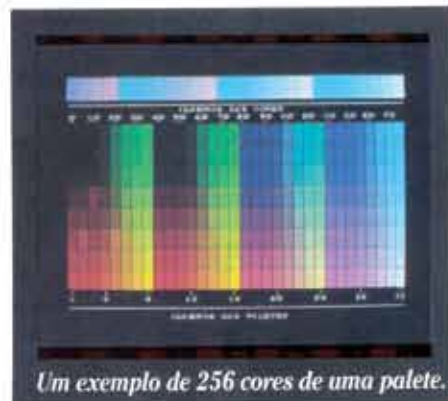
entre as três cores primárias que a compõem: o vermelho, o verde e o azul.

Todos esses aparelhos e recursos impõem um ritmo e uma dinâmica de trabalho totalmente desconhecidos do artista convencional. "Como todas as alterações e interferências na imagem são obtidas em segundos, o trabalho exige uma acuidade visual extraordinária, além de forçar decisões rápidas", diz Fadon. Este tipo de relação com a maneira de se realizar o trabalho pode, muitas vezes, inibir o artista. Fadon, no entanto, afirma não ter encontrado maiores dificuldades: "Tive um aculturamento muito rápido graças inclusive a um certo nível de informação tecnológica que já possuía", diz ele, lembrando sua formação em engenharia. Seu desembaraço permitiu que ele, em pouco tempo, fizesse as operações mais elementares, assim como os estudos e esboços preliminares.

### Dificuldades para fotografar

Feitas todas as alterações na foto, entra, finalmente, uma terceira etapa no processo: a fase de finalização. Isso significa transportar a imagem

do vídeo para o filme fotográfico. Já existem aparelhos fabricados especialmente para esse fim que permitem acoplar a câmara diretamente ao vídeo, obtendo fotografias ideais, sem



Um exemplo de 256 cores de uma paleta.

interferências externas. No entanto, este aparelho ainda não é usado no Brasil. Houve então a necessidade de descobrir as condições ideais para se fotografar o vídeo — um trabalho aparentemente simples, mas que exige uma técnica pouco

desenvolvida e muito específica. Não raro, as fotografias obtidas desta maneira sofrem deformações devido ao formato do monitor e à maneira com que a imagem é composta nele — além do problema específico de medição da luz. Para conseguir fotos ideais, foram necessários cerca de três meses de testes, através dos quais chegou-se a índices precisos de obturação e abertura de diafragma, além do tipo de lente mais adequada. O resultado é segredo: "Isso já faz parte de um conhecimento obtido com muito esforço", justifica-se Fadon. "Acho que quem se interessar deve ter a chance de descobrir sozinho". Apesar de toda técnica e tecnologia envolvidas nesse trabalho, a impressão final de Carlos Fadon Vicente é de que se trata fundamentalmente de um trabalho artesanal, onde "a mão do homem está sempre presente". Feito em 60 horas de trabalho, "Passagem" é um conjunto de 50 imagens diferentes, obtidas de 13 fotografias iniciais. O resultado pode ser considerado ainda fotografia? "Num sentido, ainda é", diz Fadon, "porque tem como origem e como fim a imagem fotográfica. Mas já não é mais apenas um recorte da realidade".