



A Presença das Tecnologias no Processo Artístico e um Olhar Aproximado Sobre a Produção do Artista Josinaldo Mattos¹

Idevan Almeida de SOUZA²
Universidade Federal do Amazonas, Parintins – AM

Resumo

Este estudo, fruto de monografia de TCC, visa explicar como as tecnologias digitais participam do processo criativo de artistas visuais. A justificativa está no pouco material disponível sobre o assunto tecnologias e processo de criação artística, sobretudo quando se considera o cenário parintinense. A pesquisa, de abordagem qualitativa, tem como estudo de caso o artista plástico Josinaldo Mattos, cujo processo artístico envolve ferramental tecnológico digital. O estudo estrutura-se em três tópicos, discorrendo sobre a tecnologia na arte, o processo artístico de criação e tecnologias digitais e sobre o processo do artista Mattos. Os principais autores que embasam este trabalho são Michael Rush, Arlindo Machado, Paulo Bernardino Bastos, Júlio Plaza, Mônica Tavares e Fayga Ostrower, que possuem obras comentando as relações entre arte e tecnologia no processo artístico.

Palavras-chave: Artes Visuais; processo artístico; tecnologia; criação;

No ano de 2018, em entrevista concedida para produção de um artigo no curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Amazonas, o artista plástico Josinaldo Mattos afirmou que embora o artista mude de estilo, experimente uma técnica ou uma ferramenta nova para ele ou abandone por completo o estilo ou linguagem que sempre usou em suas criações, a sua alma de artista permanece inalterada. A “alma” aqui é entendida como sendo o corpo do conjunto de experiências que guiam a produção artística de alguém, sua poética. Este fato ilustra uma das justificativas para este estudo, cujo objetivo é compreender como as tecnologias digitais participam do processo do artista visual, partindo de revisão bibliográfica sobre o assunto e de um estudo de caso, no contexto artístico parintinense.

¹ Trabalho apresentado no GT 02 Visualidades Amazônicas do I Simpósio de Comunicação, Cultura e Amazônia.

² Professor no Curso de Artes Visuais da UFAM campus Parintins, e-mail: devan.artes@gmail.com



1 Tecnologias e Arte

Arlindo Machado (2008) sublinha que a arte se apropria dos meios mais inovadores existentes em cada época e subverte sua funcionalidade em prol da produção artística. As produções de arte que usam tecnologias digitais, sejam como meio ou suporte, estão constantemente processando nossa percepção de mundo, fazendo uma transformação cultural. A arte contemporânea, é marcada por experimentações em várias linguagens, instrumentos e tecnologias, bem como inúmeros materiais do cotidiano, e constantemente propõe a revisão/expansão de todos os limites possíveis em termos de processo de criação.

Dentro desse contexto, esta pesquisa compreenderá o termo Tecnologias Digitais como conjunto de instrumentos, dispositivos, meios e métodos tecnológicos digitais, que possam ser usados direta e indiretamente segundo as intenções e necessidades do artista, no seu processo de criação. A tecnologia enquadra todo o saber, técnica, instrumento e método que se usa para resolver um problema ou suprir uma necessidade e assim, ela vai além da internet, computadores e celulares, sendo cada invenção específica que supre uma necessidade específica. Flusser (2002), define-a como texto científico aplicado, as técnicas e aparelhos tecnológicos resultam do conhecimento transformado em meios para solucionar problemas.

Paulo Bernardino (2010), ao discorrer sobre a desenvolvimento das tecnologias, aponta que estas transformaram e aumentaram a percepção harmoniosa do homem com o mundo, ocasionando com isso inexoráveis reformas sociais e mais inovações em tecnologias. Pode-se dizer que foi com o trabalho de artistas que investigaram e experimentaram novos meios de comunicação em massa em suas obras, que muitos avanços tecnológicos se tornaram possíveis. (RUSH, 2006), e isso demonstra a relação de cooperação e mútua transformação entre arte e tecnologia.

Um exemplo curioso citado por Arlindo Machado (2008), é a pianola, aparelho que consistia em uma fita longa com furos capaz de ‘armazenar melodias’ e tocá-las quando acopladas ao piano. Esta engenhosa tecnologia substituía a figura do pianista em locais públicos e comerciais, por tocar por mais tempo e repetidamente, além de ser mais



rentável e não se cansar. A pianola é um exemplo de tecnologia que é criada para solucionar algum problema encontrado nas atividades humanas. Enquanto aparelho, a pianola não trabalha: os “aparelhos não trabalham. Sua intenção não é ‘modificar o mundo’. Visam modificar a vida dos homens.” (FLUSSER, 2002, p.22). Para o autor, os aparelhos são instrumentos que têm funções pré-programadas.

Após um século da invenção desse aparelho, o artista Conlon NanCarrow (1912 - 1997) subverteu sua funcionalidade ao configurar manualmente as fitas que gravavam as melodias. Ao juntar, cortar, prolongar e ‘remixar’ músicas, conseguiu sequencias que não eram possíveis nem mesmo para um pianista humano executar. Portanto, NanCarrow conseguiu reprogramá-la em função de sua vontade, para expressar, para informar. Isso comprova a afirmação de Arlindo Machado, sobre a apropriação das tecnologias pela arte.

A fotografia, é outro exemplar de como a necessidade muda os meios de se fazer e pensar a arte, pois esta passou por adaptações e melhorias ao longo do tempo, com a contribuição de artistas, transformando profundamente o contexto social em que estava inserida:

“A fotografia, [...] teria papel fundamental enquanto possibilidade inovadora de informação e conhecimento, instrumento de apoio à pesquisa nos diferentes campos da ciência e também como forma de expressão artística.” (KOSSOY, 2001, p;.35).

A primeira câmera fotográfica causou um impacto enorme na sociedade, na arte, e principalmente na pintura, pois copiava a natureza com mais precisão, se aproximando do campo científico, “ a fotografia, em outras palavras, encarna a forma híbrida de uma arte exata, e ao mesmo tempo, de uma ciência artística, o que não tem equivalentes na história.” (FABRIS, 2018, p. 173).

Com a criação das tecnologias digitais o entrelaçamento entre arte e tecnologias se torna mais explícito, o que é personalizado na arte digital e tecnologias de comunicação em massa. O desenvolvimento de tecnologia digital, por sua vez, está ligado à criação do computador e sua capacidade de virtualizar elementos da realidade (em maior ou menor grau), inclusive expressões e linguagens artísticas, como afirma Michael Rush: “A tecnologia digital, cuja ferramenta básica é o computador, abrange todas as áreas de arte



contemporânea tecnologicamente envolvida, de filmes a fotografia, música sintetizada, CD-ROMs e muito mais. ” (Rush, 2006, p. 164).

Com isso, Michael Rush enfatiza o uso das tecnologias digitais no processo artístico contemporâneo, como produto final ou como arte a ser iniciada e completada pelo usuário espectador, novas formas de usar o aparato tecnológico foram sendo descobertas, sempre a partir do uso do computador e seus derivados. Da relação de artistas e técnicos, ainda nos anos 1950 – 70, surge a arte digital, arte feita com intermédio de tecnologias digitais.

Nesse contexto, segundo Bernardinho (2010) uma dicotomia entre objeto de arte tradicional e o que é gerado com tecnologias digitais no processo é criada: pois enquanto no primeiro o espectador é levado a contemplar e refletir para desvendar o objeto de arte, no segundo o espectador é participante da obra, completando seu conteúdo e criando ele próprio o seu significado.

As constantes hibridações entre tecnologias digitais e as diversas áreas do campo da arte, geraram novas linguagens multimídias e intermídia e, uma nova arte, diferente de tudo que foi feito na história, começa a surgir. As manifestações de artes digitais representam o ápice das imbricações entre arte e tecnologia e possui os maiores exemplos de uso de tecnologias no processo artístico, seja como instrumento, seja como suporte.

A arte produzida com ferramentas digitais redimensiona não só o campo da estética e da tecnologia, produzindo múltiplas linguagens, mas produz novos modos de subjetividade e de apreensão da realidade que modificam as relações consigo mesmo e com o mundo. (SPOHR E BIAZUS, 2014).

Progressivamente essa busca pelo novo na arte afasta a obra final da necessidade de somente ser contemplada, o que é fruto da pesquisa aprofundada de imersão e interatividade dos artistas em meio eletrônicos. Martins (2007, p. 630) acentua a tendência dos artistas para desbravar “as possibilidades oferecidas por esse ferramental, propondo experimentos estéticos que resultam da interação com as máquinas [...]”. Esta mudança no fazer arte e a presença de tecnologias digitais, condiciona toda a geração de artistas atuais a usarem os auxílios do ferramental tecnológico no seu processo de criação, em um nível mais íntimo ou mais superficial, ou seja, podemos afirmar que incontestavelmente



as ferramentas tecnológicas digitais participam ativamente dos processos de criação dos artistas.

2 Processo de Criação na Arte

O ato criador motiva a sequência de ações intuitivas e racionais que resultam em um algo novo, a obra artística, e é a esse conjunto de etapas que nomeia-se processo artístico de criação. Bernardino (2010) esclarece que na arte a intenção e a descoberta do artista durante o processo de criação, são reunidas sob a tutela da realização. Fazer, então, é o elemento essencial que reúne a vontade do artista, os conhecimentos, as formas, o material e o modo pessoal subjetivo de processamento destes até a obra finalizada.

Fayga Ostrower (1981) nos diz que criação, principalmente na arte, incita transformação, pois quando o artista molda a matéria, transforma-a. Mas esta transformação da matéria gera nele também uma transformação, pois este ao ganhar a experiência sobre a matéria, muda, cresce de alguma forma e esclarece algo dentro de si, e, portanto, se transforma. No texto intitulado Processos de Criação na Arte, Mônica Tavares (2011, p. 37) afirma que “pode-se entender o ato de criar como uma construção em movimento”, sempre algo em criação, mas nunca criado, não finalizado. Bernardino (2010) assinala que a criatividade é uma necessidade obsessiva do fazer.

Continuando esse pensamento, o autor Plaza (2011) diz que “a criação artística é um fazer, um trabalho, uma atividade artesanal que se desenvolve segundo regras que podem ser aprendidas” e neste sentido, a obra de arte pode ser entendida como resultado da imaginação criativa voltada para o fazer (TAVARES, 2011). É estimulado pelos desafios de necessidades a satisfazer (externas-internas), tarefas a cumprir a fim de viver melhor que o homem imagina soluções e cria (OSTROWER, 1981).

Podemos entender que há uma necessidade intrínseca ao ato de criar, que moverá o homem comum ou o artista a ordenar pensamentos e instrumentos através da realização, a fim de suprir essa necessidade. Assim, com a criação intelectual no contexto das artes, o processo de criar algo se dá pela reorganização de percepção do artista em uma nova ideia a partir dos dados já conhecidos que resulte em um novo com certa originalidade (TAVARES, 2011, p. 39). Aqui, tanto a intuição do artista quanto seu pensamento



intelectual atuam juntos, com os seus processos cognitivos, intelectuais, tomada de decisões e depois modos de operar os instrumentos, tudo gerenciado por suas particularidades.

Em Bernardino (2010) encontra-se outra proposta de divisão de criação de objetos de arte pelo artista. Seria na convergência de três mundos que a criação se realizaria, a saber: o mundo da realidade, em que o artista recolhe os elementos, da realidade exterior ou intelectual; o mundo da plástica, em que a matéria começa a ser trabalhada e o mundo dos pensamentos e sentimentos, no qual o artista mistura esses elementos para concluir a obra.

Outros aspectos desse processo são intrínsecos a cada artista, são as particularidades que influenciam no objeto final, as experiências do artista, os instrumentais e como ele os manipula para chegar a um resultado. Neste sentido, “as leis da mente dialogam com os dispositivos técnicos e tecnológicos, no propósito de unir o sensível e o inteligível. E isto se faz, transpondo os limites do meio e pelo uso material dos suportes” (Plaza & Tavares, 1998, p.123). Portanto, o processo de criação em arte pode ser entendido como o diálogo entre a vontade criadora e a realização técnica de uma obra, sem concretizar ainda um resultado final.

2.1 Tecnologias no processo artístico

Relacionando isso à presença das tecnologias digitais no processo do artista, recorreremos ao autor Michael Rush, que afirma que o artista se apoia em fontes e materiais diversos na hora de produzir arte, após a revolução tecnológica, cada vez mais tecnologias digitais entraram no espaço de criação do artista, eles se entusiasmam com as possibilidades da tecnologia, sem se alienar por elas (RUSH, 2006).

Logicamente, o fato de cada vez mais tecnologias inovadoras adentrarem na arte ocasiona mudanças tanto na obra quanto no artista que a produz, e conseqüentemente na arte e na sociedade. A fotografia influenciou e modificou a composição de pinturas em telas a partir dos artistas impressionistas. Esses vanguardistas a usavam como método de



pesquisa de efeitos ópticos, composição de cores e a percepção destas no olhar humano, conseguindo reproduzir estes efeitos na tela. Ao basear a pintura na fotografia, esses artistas seguiram o caminho inverso das primeiras fotografias, que se baseavam em composições pictóricas. (FABRIS, 2008).

As mudanças resultantes desse progressivo abandono de métodos e instrumentos tradicionais de fazer arte, bem como a reavaliação de conceitos artísticos consagrados, assim como das instituições artísticas, deixam lugar para novas formas de produção em arte (DOMINGUESS, 1997). Essa lacuna, que surgiu a partir das tecnologias digitais, foi preenchida continuamente na mesma velocidade com que se atualizaram os meios e tecnologias, impulsionadas pelo experimentalismo artístico do início do século XX.

No Brasil, o nosso maior representante de arte com tecnologia, denominada aqui como arte eletrônica, foi Waldemar Cordeiro, que ainda em 1969, de forma pioneira inaugura a arte tecnológica com a obra '*As derivadas de uma imagem*', que são três cópias de uma mesma imagem com diferentes graus de transformação feitas com auxílio de computador, o resultado era a percepção de uma imagem pela junção de inúmeros caracteres menores. Cordeiro foi um artista visionário que cedo compreendeu o impacto das novas tecnologias no campo das artes, principalmente as digitais mediadas por computador. (MACHADO, 2015, p. 28).

Para Schuch; Axt e Tarouco (2003), “as relações que o artista desenvolve com as tecnologias ao seu dispor partem das expressões das ideologias circulantes na sociedade em que ele próprio se descobre participando e interferindo[...]”, gerando obras que põem o seu espectador a repensar e refletir sobre o mundo que o circunda.

Júlio Plaza (2003) afirma que “os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e abertas, [...]”, o que impulsiona uma busca por meios pelo qual o artista possa manifestar sua arte. A arte é mutável, absorvendo informações e incorporando meios da sua contemporaneidade, mas nesses tempos de revolução e reinvenção tecnológica, de acordo com (Rush, 2006) a arte nascida do casamento com a tecnologia talvez seja a mais efêmera de todas. Neste sentido,



concorda Domingues (1997) ao afirmar que essas produções artísticas não são estanques, mas permanecem em contínua mutação e reinvenção.

3 Tecnologias Digitais no Processo do Artista Josinaldo Mattos

Josinaldo de Souza Mattos nasceu em 07 de janeiro de 1974 na cidade de Parintins no Estado do Amazonas. Artista visual, aos 15 anos iniciou suas primeiras pinturas como aluno da Escolinha de Artes de Irmão Miguel de Pascalle, onde adquiriu novas técnicas enriquecendo suas criações artísticas. Se formou no ano de 2007 em Expressão Visual pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e desde 2013 atua com instrutor do curso de iniciação ao desenho e à pintura do Liceu de Artes e Ofícios Claudio Santoro - Unidade Parintins. Participa de inúmeros eventos artísticos municipais e regionais, dentre os quais exposições, galerias, salões entre outros ao longo de sua carreira artística.

Sobre Mattos, esta pesquisa terá enfoque mais especificamente em suas obras cujo processo de produção englobe o uso de tecnologias digitais, no sentido anteriormente explicado. Nota-se no artista uma intuição investigadora e um interesse por experimentações que o levam a pesquisar continuamente, além de uma autocritica e uma reflexão sobre o mundo apurada. Essas características, próprias de quem vivencia a arte, mostra que a reflexão e crítica social sempre esteve presente nas obras de Josinaldo Matos, desde quando começou pintando paisagens em tela.

A câmera fotográfica, em sua versão analógica, era utilizada pelo artista para captar cenas durante passeios na sua cidade, porém, apenas uma pequena porcentagem da foto era usada como referência para pintura em tela, a outra parte era fruto da observação criteriosa que ele sempre realizava nos locais fotografados (apesar da fotografia).

Usar a fotografia como referência para uma pintura em tela, era uma prática muito usada pelos artistas autodenominados pré-rafaelistas, participantes da Confraria Pré-Rafaelista Fundada em 1848. Como o caráter científico da fotografia foi o que primeiro sobressaiu sendo considerada uma arte, ainda que arte-baixa, os pré-rafaelistas, querendo elevar a fidedignidade nos detalhes pictóricos proposto pelo seu movimento, usaram a fotografia como “auxílio na captação de detalhes”, e informações posteriores sugerem



que, em alguns casos, fotografias tenham substituído a observação da natureza. Conforme esclarece Fabris (2008, p.244-250):

[...] Estas informações mostram que os pré-rafaelistas estavam habituados a olhar fotografias e nos sugerem que estas talvez tenham servido [...] como cópia direta, substituindo a observação da natureza, ou até mesmo como fonte de inspiração para a composição.

A despeito disso, era o artista, que com sua sensibilidade selecionava os elementos para a composição final e garantia o título de ‘arte alta’ para as pinturas do grupo nesse período. Levando em consideração essa questão de a fotografia ser entendida como instrumento de arte ou não, percebe-se que Mattos também se absteve no início de sua carreira de usar a máquina fotográfica para substituir seu processo de observação. A sua obra “Espelho” de 2018, que retrata um filho vigiando seu pai embriagado, o jovem tornado adulto pela inversão de responsabilidades, foi produzida com uso de várias fotos (do local, do homem embriagado e do garoto). As fotos referências foram remodeladas e unidas em uma única imagem na tela, a obra final, o que denota montagem de elementos diferentes para criar uma narrativa gráfica.

Esse tipo de montagem é potencializado com a capacidade do computador de digitalizar imagens. Ao transferi-las para o âmbito digital, se torna possível criar composições e narrativas praticamente impossíveis de outro modo, a exemplo do artista canadense Jeff Wall que usou a edição digital para criar uma composição incrível chamada de *Uma Súbita Rajada de Vento* (1993). Através de montagens de elementos no computador, o artista toma como ponto de partida uma das obras da série *As trinta e seis vistas do monte Fuji*, do artista japonês *Katsushika Hokusai*, para expandir sua possibilidade de narrativa visual (RUSH, 2006, p.182) e criar uma fotografia que parece capturar o ‘instante decisivo na foto’, um conceito da fotografia.

As facilidades para produções artísticas que as tecnologias digitais proporcionam acontecem por que uma das funções mais importantes da arte é de tornar a capacidade humana livre de limites da vida prática diária (BERNARDINO, 2010) e, uma vez que não há separação entre arte e as outras atividades humanas, nem de suas respectivas criações, o artista aproveita o que tem ao seu dispor, para aumentar sua capacidade de produção, e



assim, transpor limites. As tecnologias digitais, neste sentido, são usadas como uma lente de aumento de possibilidades de criação para a arte que delas se apropria.

Este aprimoramento do próprio processo não interfere na poética do artista, mas coloca-o em contínua descoberta: “O artista, às voltas com o processo de instauração da obra, acaba por processar-se a si mesmo...” (REY, 1996). Portanto, ao pesquisar e agregar as tecnologias no seu processo, Mattos está seguindo o caminho natural do artista em aprimorar sua poética.

Para Mattos, a inserção de tecnologia digital, cujo elemento base é o computador, no seu processo de produção em arte veio com a capacidade de continuar produzindo obras em um tempo mais hábil, pois alguns dos processos de pintura manual foram substituídos por processo digital, com auxílio de softwares de edição de imagens.

As imagens quando manipuladas pelo artista através de ferramentas digitais no computador, tornam-se não somente produção, mas também “re-produção” (BERNARDINO, 2010) que podem sempre ser reeditadas segundo os propósitos que o artista impor. Mattos fez essa descoberta em pesquisas sobre modos de fazer pinturas que lhe poupassem o longo tempo de realização para pintar uma tela no estilo realismo-figurativo comumente usado por ele.

Essa solução procurada e encontrada está de acordo com o que Ostrower (1981), afirma sobre a criação artística, que aconteceria segundo uma “necessidade a se satisfazer e problemas a solucionar”. A resposta à dificuldade do artista estava presente dentro do Software *Gimp*, muito utilizado por grafiteiros e outros praticantes de arte urbana. O *Gimp* é um software de código aberto, criado para trabalhos gráficos com imagens *bitmaps* (mapa de bits). A ferramenta específica encontrada e aprendida pelo artista é a ‘Posterizar’, que torna possível alterar nos níveis de cor da imagem a fim de ressaltar uma ou outra, reduz também a quantidade de cores para um limite cromático, deixando a imagem com apenas cinco cores. O resultado se assemelha muito a uma pintura feita sobrepondo cores chapadas em áreas que delineiam uma figura.

Figura 1 - Obra em processo: ferramenta Posterizar do software Gimp.



Fonte: Registro no ateliê do artista

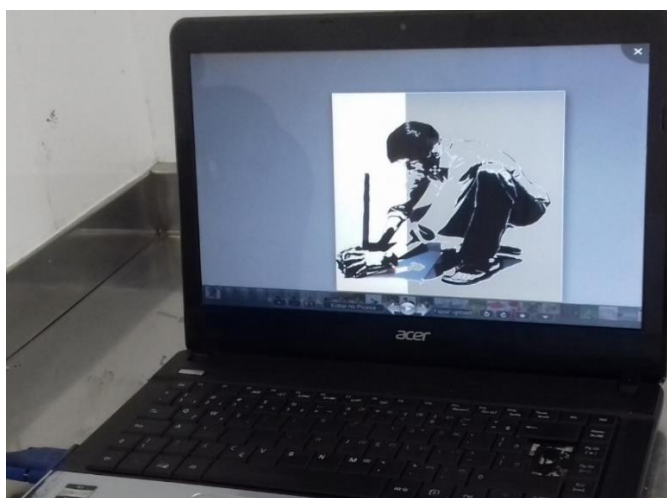
Deste modo, a imagem fica à mercê de várias interpretações de brilhos, contraste, tonalidade de cor conforme a intenção do artista. Após esta edição inicial, o artista usa o projetor multimídia para projetar a imagem diretamente na tela ou papel de stêncil e vai contornando com o lápis todos os limites, desse processo resulta um esboço pronto para receber as pinceladas que são feitas do modo tradicional de pintura. No caso do estêncil, é projetada a imagem em um papel de tamanho condizente com o estêncil a ser realizado no muro, portanto, vemos aqui que o artista articula em sua produção processos tradicionais de arte com mediações por softwares de computador.

Uma outra ‘ferramenta’ no software Gimp encontrada pelo artista nas suas experimentações, foi a ‘limiar’. Esta ferramenta, entendida aqui como limite ou fronteira, estabelece limites entre áreas escuras e claras da imagem, aumentando o contraste e brilho da imagem, dando possibilidades de preparar imagens digitalmente para criar obras em estêncil posteriormente aplicadas em muros pela cidade de Parintins. O processo que a ferramenta gera na imagem consiste em aumentar o contraste até transformá-la em preto e branco, ou melhor, em áreas pretas e áreas brancas bastante definidas entre si.

Ao usar essa ferramenta do software para tratar as imagens, o artista consegue ter uma pré-visualização do resultado a ser exibido no muro como estêncil. Sobre as fotografias alteradas digitalmente, Michael Rush (2006), explica como ocorre esse processo: a fonte (fotos) é passada para o computador, ou seja, interpretada na linguagem

binária em que a máquina funciona, para se tornar manipulável por que agora consiste apenas em dados numéricos.

Figura 2 - Obra em processo: ferramenta Posterizar do software Gimp.



Fonte: Foto no Ateliê do Artista

Bernardino (2010) diz que editar e combinar imagens diferentes no computador cria outras imagens que, já não podem ser entendidas apenas como produção, mas sim como ‘re-produção’. Essas ‘re-produções’ foram inseridas no programa Gimp para passaram pela ferramenta Limiar/posterizar, que retornou uma última ‘re-produção’, esta que foi projetada no papel, desenhada, recortada e impressa no muro ou tela.

As imagens ‘re-produções’, perdem sua unicidade assim que são inseridas no computador, pois tornam-se suscetíveis a edições e reedições quase infinitas, não fosse o limite humano. Walter Benjamin (1994) já predizia as reproduções em série que a arte poderia sofrer no contexto de avanços tecnológicos, fato este que é aceito e amplamente explorado na arte contemporânea. O computador, enquanto fruto de revolução tecnológica e ciência aplicada, é como a junção de inúmeros instrumentos em um só, portanto, passa a ser instrumento técnico. “Torna-se destarte, ainda mais poderosos, mas também maiores e mais caros, produzindo obras mais baratas e mais numerosas. Passam a chamar-se ‘máquinas’.” (FLUSSER, 2002, p. 21) no sentido de conseguir serializar as produções.

Na Obra “Índia Marubo”, um mural stêncil de 2,5 x 3 observa-se um exemplo prático das influências dos instrumentos e técnicas na poética do artista, ou melhor, das tecnologias digitais no artista. De acordo com Rey (1996), no processo de instauração da obra, há um mútuo processamento entre artista e obra, enquanto é produzida, ou seja, o artista descobre coisas enquanto produz uma obra, que alteram seus parâmetros, seus pensamentos, descobre novos caminhos. Para Mattos, essa transformação veio na forma de um “pontilhismo diferenciado” que ele passou a desenvolver durante suas pinturas. Essa técnica consiste em dispor pequenos pontos pela superfície da tela, agrupando-os de forma a criar uma imagem por unificação. O artista, em suas produções com tecnologias digitais no processo logo relacionou o pontilhismo aos pixels que constituem a imagem digital, representando-os em suas produções como rastro do instrumental usado para criação.

Figura 3 – Mattos, *Índia Marubo*. 2018. Estêncil sobre muro. 2,5x3 m.



. Fonte: Acervo do artista.

Por ser essencialmente pixels, as imagens digitais são passíveis de serem desconstruídas e reconstruídas, montadas, recortadas e combinadas desde que o usuário manipule seus pixels. Paulo Bernardino (2010) explica que a palavra pixel surge da contração das palavras *pictures* e *element* (pi-x-el), definindo o menor elemento da imagem.

Figura 4- Detalhe da obra *Índia Marubo*.



Fonte: Acervo do artista.

Este tracejado aponta as principais mudanças que o artista obteve e continua tendo no seu percurso artístico. São alterações não planejadas, mas bem-vindas, possíveis graças a uma mente aberta e desejo de descobrir presentes no pensamento do artista, que o levam a amadurecer na arte.

Considerações finais

As informações expostas evidenciam a importância de análise da relação das tecnologias digitais com o processo artístico, visto que muitas transformações ocorrem da imbricação de ambas. Evidencia-se neste estudo que no processo de Josinaldo Mattos, a gradativa aproximação do artista com as tecnologias, ocorreu pela necessidade de maior expressividade artística, que o levou a procurar e encontrar as tecnologias e pela presença constante das tecnologias na sua poética.

Percebe-se que o uso das tecnologias não fez com que Josinaldo Mattos se desviasse em sua poética. Ao contrário de outros artistas apresentados neste estudo, que migraram para a arte digital, buscando um maior grau de interatividade auxiliados por computador, Mattos continuou nas mesmas linguagens artísticas que praticava, agora com muito mais possibilidades criativas e expressividade, que se tornaram possíveis graças aos softwares de computador, o uso de celular e fotografia digital usados em cooperação com sua sensibilidade artística de criação.



Referências bibliográficas

- BERNARDINO, Paulo. Arte e tecnologia: Intersecções. **ARS**, v. 8, n 16, São Paulo: 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1678-53202010000200004/>.
- Benjamim, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Vol.1. São Paulo – SP: Brasiliense, 1994.
- FABRÍCIO, Hivo Mauricio Navarro; GOMES, Rogério Zanetti; LOPES, Marcelo Silvio. Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis). **Visualidades**. V.9, n.1, p 77-91. Goiânia: 2011. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18370/>.
- FABRIS, Annateresa. A invenção da fotografia: repercussões sociais. In: FABRIS, Annateresa (org.). **Fotografia: usos e funções no século XIX**. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Editora Relume Dumará, 2002.
- KOSSOY, Boris. **Fotografia & história**. 2 ed.. São Paulo – SP: Ateliê editorial, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **A máquina e o imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 2 ed. São Paulo: Editora Edusp, 1993.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computadores**. Revista EcoPós., v. 18, n.1, p. 27-35. São Paulo – SP, 2015. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2392.
- MARTINS, Alice Fátima. Novas Tecnologias e o Ensino de Artes Visuais: algumas considerações. **16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas**. p. 627-633. Florianópolis, 2007.
- OSTROWER, Fayga. A criatividade na educação. In: PEREIRA, Maria de Lourdes Mader (coord.). **Arte como processo na educação**. Rio de Janeiro: Funarte, 1981.
- OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro-RJ: Editora Campus, 1990.
- PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**. ARS (São Paulo), v. 1, n.2,p. 09-29, São Paulo: 2003. Disponível em: www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909.
- Rush, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo- SP: Martins Fontes, 2006.
- SPOHR, Fúlvia da Silva; BIAZUS, Maria Cristina Villanova. Paisagens *informação*: o efeito das tecnologias digitais na arte contemporânea. **Informática na educação: teoria & prática**. V 17, n 1, p. 77-90. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://ser.ufrgs.br/infeucteoriapratica/article/viewfile/28043/29973&ved=2ahukewjtijpck5zmahuji7kghewr4oqfjjaegqiarac&usq/>.