

ESTUDO PICTÓRICO DAS TÉCNICAS DE AQUARELA E AS DIFERENÇAS DE APLICAÇÃO TRADICIONAL E DIGITAL A PARTIR DE “GRIS”

Ana Carolina de Lima Losnak, Kamila Alves Cassal,
Luiza Figueiredo Porto, Jéssica Monteiro Pinto.

Universidade do Vale do Paraíba/Faculdade de Educação e Artes, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, anacarolinalima678@gmail.com, kamicassal@gmail.com, luiza.figueiredo.porto@gmail.com, jessica@univap.br.

Resumo

Este artigo teve como objetivo realizar estudos pictóricos comparando uma técnica tradicional de pintura aquarela sobre papel e técnica digital de pintura aquarela, ambos aplicados em reproduções de cenas do jogo Gris. Para isso, realizou-se uma pesquisa experimental, passando pelas etapas metodológicas de: Brainstorming, Pesquisa sobre as escolhas estéticas do jogo Gris, Testes experimentais em tinta aquarela e meio digital, Reprodução de diferentes cenários por meio das duas técnicas (manual e digital), Pós produção e Análise de resultados. Como Resultados foram produzidas 8 ilustrações em tinta aquarela, 1 ilustração digital e 1 ilustração mista, além de 12 edições cromáticas realizadas com o Photoshop. A partir da pesquisa realizada foi possível compreender a diferença entre a pintura em aquarela de tubo e a aquarela líquida, também foi possível destacar as vantagens e dificuldades da pintura digital visando esse aspecto da aquarela, e traçar um comparativo entre as duas técnicas e compreender a complexidade e escolhas aplicados aos cenários do jogo Gris.

Palavras-chave: Gris. Processos Pictóricos. Aquarela. Pintura Digital.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas. Linguística, Letras e Artes.

Introdução

No decorrer da disciplina de Processos Pictóricos e Teoria da Cor, cursada no primeiro semestre de 2024, na Univap de São José dos Campos, foram apresentados diversos materiais e técnicas de pintura, que em conjunto de teorias cromáticas, permitiram ter um entendimento mais amplo das propriedades de cada material. A partir dessa disciplina, as integrantes deste artigo optaram por realizar um projeto de pesquisa exploratória envolvendo um estudo da técnica de pintura a aquarela e compará-la aos resultados visuais das técnicas de pintura aquarela digital. O estudo foi realizado sobre o jogo “Gris”, reproduzindo cenas deste nos dois formatos, à tinta e digital.

“Gris” é um jogo independente criado pela desenvolvedora espanhola de jogos digitais, Nomada (2016), em parceria com o artista plástico Conrad Roset, que transformou seu estilo artístico em uma narrativa interativa na qual cores e elementos visuais são utilizados de modo a retratar a jornada de um personagem através das fases do luto. Tornou-se muito popular por sua arte majestosa, que usa os efeitos de aquarela de forma a transmitir leveza mesmo em momentos mais tensos do jogo (WEBSTER, 2018; BOOTH, 2019).

De acordo com o teórico Ralph Meyer, a técnica da pintura a aquarela é baseada num sistema de pigmentação transparente em que o branco da pintura é feito apropriando-se o branco do papel, as tintas em aquarela são basicamente compostas de pigmentos transparentes triturados até adquirirem uma textura extremamente fina numa solução aquosa de goma de consulta, e que os artigos sejam preparados diretamente sobre o modelo, com a substituição dos textos de cada seção e gravados em disco com outro nome (MEYER, 1996).

A aquarela digital pode ser realizada a partir de diferentes ferramentas. No caso, utilizou-se a Adobe photoshop®, que como o próprio site afirma, possibilita que o usuário “Desenhe, pinte, rabisque e experimente pincéis digitais que funcionam como os de verdade. Aplique tinta spray em uma parede, dê vida à sua arte com aquarelas e crie borrões com tintas a óleo” (ADOBE, 2024).

Buscou-se portanto compreender os processos da produção de Gris, a escolha de técnicas e o uso de elementos visuais como forma de auxiliar a narrativa. E a partir disso, realizar produções experimentais para compreender os conceitos práticos da aplicação da aquarela e as diferentes

possibilidades de uso desse material, que englobam não só o meio analógico (aplicação tradicional com tinta), como também o digital.

Metodologia

Inicialmente foi realizado um brainstorming, com possíveis assuntos a serem abordados, levando em consideração os materiais e teorias cromáticas introduzidos durante as aulas. Após essa discussão inicial, foi decidido realizar um estudo sobre o uso da aquarela no jogo Gris.

A partir do tema escolhido, iniciou-se a etapa de pesquisa com o objetivo de compreender a produção do jogo, as referências e técnicas usadas para sua elaboração e como os elementos visuais escolhidos agregaram significado para a narrativa.

Feita a pesquisa, foram realizados testes experimentais tanto no meio físico, usando a tinta aquarela tradicional (tinta em tubo escolar da Pentel© e a tinta em pastilha escolar da Giotto©) e líquida (tinta Ecoline da Talens©), quanto no meio digital, visando assim, aprofundar o conhecimento do uso da aquarela, suas aplicações e diferentes efeitos; ao mesmo tempo entendendo melhor as decisões criativas do jogo e o porquê de terem sido tomadas.

Foram reproduzidos vários cenários do jogo por meio da pintura com tinta (tradicional) para compreender melhor o comportamento desta sobre o papel. Também realizou-se a reprodução de um mesmo cenário no papel e no Photoshop, a fim de comparar o resultado e o processo de execução. O software ainda foi utilizado para complementar digitalmente, com o cenário, uma aplicação de aquarela tradicional.

Após as produções, houve uma pós-produção onde cada cenário foi escaneado e teve sua cor modificada, com o intuito de comparar as sensações visuais transmitidas e se haveria uma mudança no entendimento entre as cenas originais e as recoloridas.

Por fim, foram realizadas as análises de resultados, comparando cada cena.

Resultados

Como resultados, foram realizadas 10 ilustrações, sendo 8 em aquarela e papel, uma feita somente no digital e uma feita utilizando ambos os meios. A partir dessas ilustrações iniciais, foram modificadas digitalmente 6 delas para análise cromática, totalizando 22 ilustrações. Cada uma dessas pinturas exerceu um papel fundamental para o entendimento da manipulação de aquarela em diferentes meios e da união de aplicações clássicas desse material.

Figura 1 – Ilustração da personagem.



Fonte: As autoras.

Figura 2 - Cena a.



Fonte: As autoras.

Figura 3 - Cena b.



Fonte: As autoras.

Figura 4 – Cena c.

Figura 5 – Cena c modificada para azul.

Figura 6 – Cena c modificada.



Fonte: As autoras.

Figura 7 – Cena d.



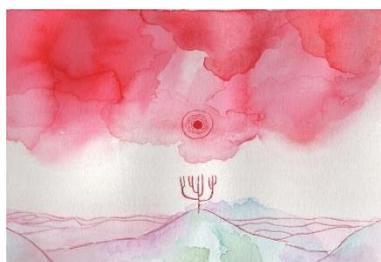
Fonte: As autoras.

Figura 8 – Cena d, modificada para azul.



Fonte: As autoras.

Figura 9 – Cena d, modificada para verde.



Fonte: As autoras.

Figura 10 – Cena e (técnica mista).



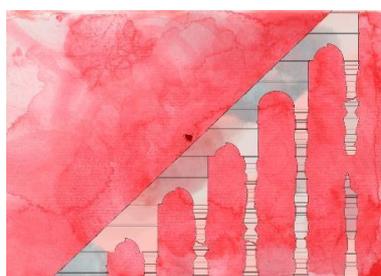
Fonte: As autoras.

Figura 11 – Cena e, modificada para azul.



Fonte: As autoras.

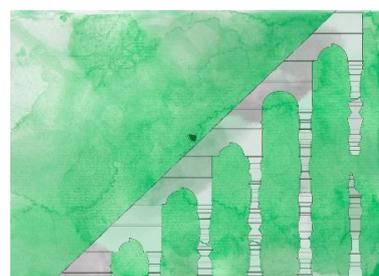
Figura 12 – Cena e, modificada para verde.



Fonte: As autoras.



Fonte: As autoras.



Fonte: As autoras.

Discussão

Foram observadas certas dificuldades na aplicação da aquarela tradicional, principalmente tendo-se em consideração a complexidade e o nível de detalhes presentes no jogo. A forma como ela expande, que a princípio é um efeito visual característico e esperado, também se torna um empecilho quando se trabalha em larga escala com cenários com partes muito pequenas.

Sobre os testes com a Ecoline (a aquarela líquida), observou-se como diferença principal sua pigmentação alta que permite uma gama mais variada de efeitos e de tonalidades do que a aquarela comum. Ao ser colocada em papel coberto com água, o efeito de expansão da tinta lembra muito os efeitos gráficos do jogo.

Com relação à pintura digital, houve dificuldades devido a falta de costume e conhecimento da técnica. Ainda assim, é notável a facilidade que os recursos tecnológicos apresentam ao fazer cenas

mais detalhadas e complexas. A possibilidade de apagar determinadas partes e ampliar a tela enquanto realiza a pintura, já facilita quando se trata de representações tão minuciosas como o jogo apresenta.

Outro ponto a destacar é a reprodução de efeitos de luz nos cenários (Figuras 13 e 14), isso porque uma vez que a aquarela é uma tinta translúcida, as cores escuras sobrepõem e ocultam as claras, o que fica muito evidente no papel. No digital esse problema é resolvido pela presença de camadas, que permitem essa representação de partes mais iluminadas sobre elementos escuros, além de possibilitarem deslocar e reposicionar diferentes componentes. Esse efeito fica bem nítido no cenário abaixo feito em ambos os meios.

Figura 13 – Cena f (Reprodução Digital).



Fonte: As autoras.

Figura 14 – Cena f (Reprodução Tradicional).



Fonte: As autoras.

Partindo para a análise cromática, é importante frisar que apesar do jogo ter suas cores diretamente relacionadas às fases do luto e os sentimentos presenciados nelas, a definição de cada uma não se baseia em estudos sobre a psicologia das cores, mas em um entendimento próprio do artista (ACM SIGCHI, 2020). Da mesma forma, as seguintes comparações têm como base as percepções visuais dos próprios pesquisadores, para fins didáticos, não se tratando de uma generalização.

Ao comparar as cores originais de cada produção com aquelas que foram modificadas, foi perceptível que na maioria delas o vermelho imprimia uma sensação mais pesada e tensa; o azul, mais leve e calma, e o verde dava a impressão de se tratar de um momento que envolvia mais a natureza e a misticidade. Também foi perceptível que em grande parte das análises, a mudança de cor trouxe uma sensação de estranheza em relação aos elementos visuais retratados, sendo o verde a cor que menos se encaixava na maioria dos cenários, exceto naqueles em que não aparecia sozinho.

Figura 15 – Cena f.



Fonte: As autoras.

Figura 16 – Cena f, modificada para verde.



Fonte: As autoras.

Figura 17 – Cena f, modificada para vermelho.



Fonte: As autoras.

Figura 18 – Cena g.

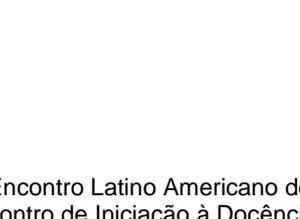


Figura 19 – Cena g, modificada para verde.

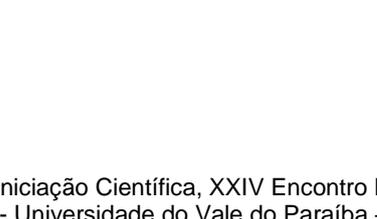
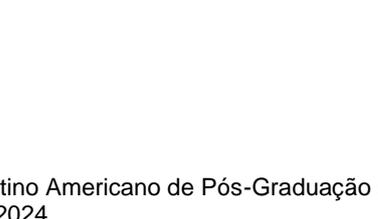
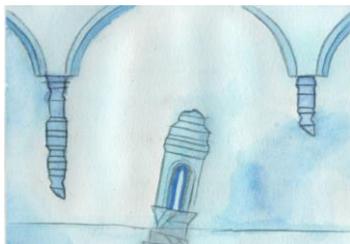


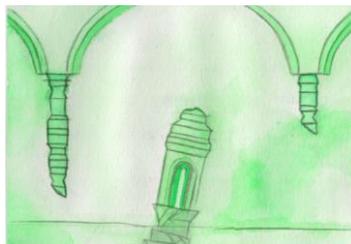
Figura 20 – Cena g, modificada para vermelho.





Fonte: As autoras.

Figura 21 – Cena h.



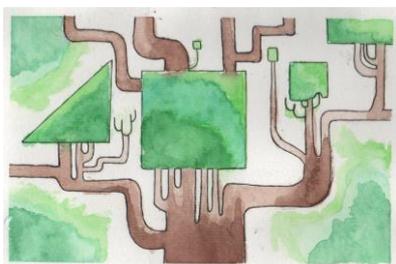
Fonte: As autoras.

Figura 22 – Cena h, modificada para azul.



Fonte: As autoras.

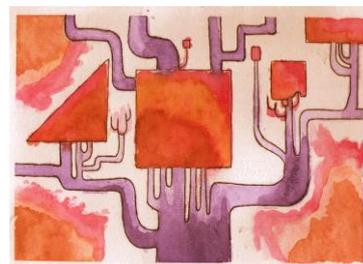
Figura 23 – Cena h, modificada para vermelho.



Fonte: As autoras.



Fonte: As autoras.



Fonte: As autoras.

Conclusão

A partir da pesquisa pode concluir-se que tanto aquarela física quanto a digital apresentam vantagens próprias, mas quando analisadas no contexto da produção de um jogo, obtêm-se mais vantagens ao utilizar a tecnologia, devido às facilidades de controle em comparação à tinta. A maior dificuldade encontrada entre o método tradicional e digital é a tradução do efeito da água no papel para o computador, uma solução, porém, é misturar as técnicas a partir da digitalização de certas pinceladas feitas no tradicional.

Conclui-se também que a estética é parte muito importante de Gris, o uso da aquarela para ilustrar o jogo, ajuda a transmitir sua história de modo mais fluido e leve. Os elementos visuais escolhidos, as formas e cores, que se modificam a cada fase, também auxiliam na imersão do jogador e no seu entendimento da mensagem e da evolução da protagonista no decorrer do jogo.

Referências

ACM SIGCHI. **The Creativity Process behind GRIS**. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rnjKTrluk7Q&list=PL53Y8cTK0ojl9coqpbQldfqAHirLXNoh>.

Acesso em: 17 jun. 2024.

ADOBE. Photoshop. 2024. Disponível em: https://www.adobe.com/br/products/photoshop/landpa.html?gclid=Cj0KCQjw2ou2BhCCARIsANAwM2FeHFyJ2PSjcR4njtQmGyrxNvm0IFcrY1_7luA2MhaJazCUC4FwskkaAnVtEALw_wcB&sdid=KQPOM&mv=search&ef_id=Cj0KCQjw2ou2BhCCARIsANAwM2FeHFyJ2PSjcR4njtQmGyrxNvm0IFcrY1_7luA2MhaJazCUC4FwskkaAnVtEALw_wcB:G:s&s_kwcid=AL!3085!3!534509111647!e!!g!!photoshop!188192502!10077842982&gad_source=1. Acesso em: 19 ago. 2024.

BOOTH, Rachel . **Game Analysis: GRIS, Analysis & Critique of GRIS' Player Experience.** Rachelsharonbooth, 2019. Disponível em: <https://www.rachelsharonbooth.com/game-analysis-gris>
Acesso em: 17 jun. 2024

MEYER, Ralph. **Manual do Artista.** Brasil: Martins Fontes,1996.

Video Game Animation Study. **The Animation in Gris.** Youtube, 23 de dezembro, de 2018.
Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=Rey3OXFGDDI&list=PL53Y8cTK0ojl9coqpbQldfqAHirLKXNoH&index=3> Acesso em: 17 jun. 2024.

WEBSTER, Andrew. **The art behind the gorgeous indie game Gris.** The Verge, 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/12/20/18148805/gris-nintendo-switch-steam-art-animation> .
Acesso em: 17 jun. 2024.