



Imprimir Fine Art II

Na edição 60 da FOTODigital espreitou-se a impressão fine art como conceito. Agora é tempo de continuar a fotografar, no computador, com a manipulação, visualização e edição dos ficheiros.

Fotografar sempre foi o acto de captura da imagem e todo o trabalho de revelação e ampliação, realidade nem sempre evidente quando agora se fala do analógico. Hoje fotografar é assumidamente o acto de captura e edição de imagem.

Quando falamos de edição é extenso... podemos encará-lo num purismo fotográfico e como uma finalização da imagem (sem nenhuma alteração substancial ao conteúdo original da captura, e apenas recorrendo aos reenquadramento, níveis de cor/brancos/preto/densidade, contraste, ocasional aperfeiçoamento de pretos ou brancos de fundos e pouco mais), ou por outro lado como uma recriação continuada da captura inicial, aqui sem limites. Neste caso será mais correcto denominarmos a edição por manipulação da imagem.

Se bem que em português sejam praticamente sinónimos, o seu sentido técnico e prático formam um senso comum de característica e separação.

É importante termos consciência do que fazemos com a imagem e identificá-lo.

Não que seja mais "valiosa" uma coisa ou outra, apenas são diferentes e a sua identificação caracteriza o trabalho e dá relevo às capacidades do seu autor. Honestidade, primeiramente para consigo, é no profissionalismo e autoria a marca individual e valor a reconhecer.

Edição ou manipulação, os passos que levam a um bom trabalho são os mesmos. Capturamos a imagem e continuamos o nosso trabalho de fotógrafos e autores, e aqui temos as opções em aberto; somos nós quem decide se a nossa imagem "aguenta" os desafios que se lhe depararem no futuro.

Para serem uma impressão fine art os conteúdos fotográficos têm de ser pensados "em grande"; grande qualidade técnica, grande pormenor, grande tamanho!



Escolher hardware

Mesmo um convicto de formatos médios e pequenos tem a necessidade da mais apurada perfeição no detalhe e qualidade da imagem...e se a imagem é trabalhada e preparada para um grande formato “perfeito”, também o será num tamanho abaixo. A impressão fine art é um mundo “à parte” do visionamento na internet, no qual é fácil ter um trabalho reconhecido. Na impressão é que se vê o que o nosso trabalho tem...ou não.

Além das capacidades e objectivos do fotógrafo, o método e equipamento são primordiais. Hoje quase qualquer computador, ecrã e software nos dão a ilusão de serem capazes de um trabalho verdadeiramente competente e apurado...no entanto não é assim. Não é preciso ser piloto de competição para ver a diferença em andar a 180km/hora num Punto artilhado ou num Ferrari...

Tudo nos parece bem até conhecermos o melhor, e mesmo no trabalho “menos exigente” uma técnica e equipamento de topo nos dão a diferença. Sentimo-lo quando a nossa fotografia cumpre o seu objectivo de ser uma impressão fine art, e a cada passo para aí chegar. Toda a imagem lá estará, para o bem ou para o mal.

As plataformas de trabalho e percepção da imagem deverão ser as nossas primeiras preocupações em termos de equipamento. O computador deverá estar acima da capa-

cidade que lhe vamos exigir, e a placa gráfica e ecrã são normalmente o “calcanhar de Aquiles” de quem trabalha em fotografia. Por muito que os informáticos ou promotores de equipamentos nos tentem convencer de hoje em dia a tecnologia está tão avançada que tudo é muito bom, a máxima fidelidade, qualidade e fidelidade de reprodução só são atingidos com um ecrã excepcional e especialmente direccionado para trabalho gráfico. A escolha tem de ser criteriosa, não em função do preço (convidativo ou mais alto) e numa dimensão de área de trabalho capaz e cómoda à vista. Por último, mas determinante, a calibração deve ser bem executada e rectificada periodicamente.

A placa gráfica enquanto coração do nosso ecrã, deve ser seguir os mesmos critérios de capacidade e especificidade, devendo também os drivers (ou controladores) ser de fácil utilização, compatibilidade e actualização.

Os programas de edição que escolhemos devem abrir-nos as mais diversas possibilidades de trabalho, sendo capazes de realizar as operações com fiabilidade e serem-nos ergonómicos mentalmente; lógicos para o nosso desempenho técnico e criativo.

Ao editarmos ou manipularmos as imagens não devermos lidar com ficheiros comprimidos, e temos de ser minuciosos. Num ecrã, por muito bom que ele seja, a verificação do trabalho deve ser feita em visionamentos muito próximos ou iguais a 100 por cento, de for-

ma a nos darmos conta do pormenor que teremos numa impressão fine art.

No final do nosso “fotografar continuado” ao computador, as imagens terão de estar no tamanho de impressão pretendido e no mínimo a 300 dpi. Incrementos do tamanho do ficheiro original (resample) devem ser executados com cuidado e conhecimento, exigindo de cada programa de edição apenas o que ele nos pode dar. Na minha opinião pessoal, no Photoshop CS3 só são possíveis até 50%, perdendo qualidade real a partir daí. Para maiores trabalhos existem programas específicos para resample qualitativo e sem perda de qualidade até 100%. ■

O HARDWARE / SOFTWARE

O hardware que utilizo tem como base uma workstation HP de alta gama com 4 GB de memória RAM, placa gráfica Nvidia Quadro FX 4500 de 512 MB e 2 discos SAS a 15.000 rotações por minuto. Como ecrã, optei pelo modelo digital de 30 polegadas da HP, com 2560X1600 pixels de definição e outras características de ponta. Software para edição é Adobe, basicamente Photoshop CS3, estando a experimentar o Photoshop Lighthouse com excelentes resultados. Exclusivamente para o resample de grandes formatos: Genuine Fractals.

João de Castro