Opacidade Máxima: Artes Visuais e a Comunidade de *HeavyPaint*

Cassia Giovanna Gomes Alvarenga[1]

[1]*Mestranda pela UEMG, Belo Horizonte, Brasil (cassiagga@gmail.com)*

Resumo: Análise da produção artística da comunidade digital de *HEAVYPAINT*, a partir de imagens feitas e publicadas durante o evento: *PleinAirpril* 2025. As obras compõem um recorte temático, partindo da proposta de realizar pinturas digitais ao ar livre, do qual será possível extrair dados técnicos e poéticos. Com estes resultados, é o objetivo da presente pesquisa registrar uma avaliação preliminar da cultura visual da comunidade, levando em consideração a agencia dos participantes e aparelhos digitais.

Palavras-chave: Arte digital; HEAVYPAINT; Comunidades digitais.

INTRODUÇÃO

Em 2020, Vaughan Ling, mais conhecido como *HEAVYPOLY*, lançou o aplicativo *HEAVYPAINT* (*HP*). A grande maioria dos programas de produção de imagem rasterizada simulam de alguma forma as características do *Photoshop*. Tem seu display e configurações programados para garantir a eficiência da produção imagética a nível industrial, ou ao menos esta é a intenção. Não é este o caso com o *HP*.

A função da produção de imagem em ráster é criar imagens detalhadas, com uma maior amplitude de cores e formas que na criação de vetores. Isso permanecerá sendo algo que o *HP* tem em comum com demais programas. No entanto, os *softwares* estabelecidos como padrões industriais vão oferecer ferramentas para agilizar e facilitar a produção de uma imagem "limpa". E seus concorrentes, programas de menor impacto, tendem a seguir o mesmo padrão.

Nestes *softwares*, é enfático que o objetivo de cada aspecto da técnica é servir ao resultado final. Os pincéis, mesmo os que oferecem algum tipo de textura, tendem ser neutros e produzirem uma imagem onde a pincelada desaparece. A seleção da opacidade do pincel e das camadas ocupa um lugar importante da produção, possibilitando ao artista mesclar a precisão do desenho com um resultado onde o processo não é revelado na obra, entre outros recursos.

Este padrão existe para facilitar a disseminação da imagem, ele é derivado de um contexto comercial e midiático. Nele encontraremos ilustrações, *splash arts*, animações, assim como a produção de diversos amadores e entusiastas.

O *HP* oferece um sistema diferente. Primeiro, o aplicativo não permite o controle universal de opacidade, embora em versões mais recentes esteja disponível em algumas ferramentas. Na prática, isto quer dizer que o usuário lida com a adição de cores e formas na tela sem o mesmo nível de controle que em outros programas.

Em conjunto com a menor flexibilidade no uso da cor, existe a natureza de seus pincéis. Em sua grande maioria, os pincéis apenas criam blocos de cor, seja pela formação automática de um quadrado ou pincéis que se assemelham a seletores de área, preenchendo a forma desenhada com cor e textura. Há também uma variedade de pincéis que simulam efeitos da pintura a óleo e pasteis ou que geram marcações gráficas, como uma linha de pontos.

Observando outros programas de edição e produção de imagem, vemos que os pincéis costumam ser produzidos e mesmo nomeados conforme sua função: preenchimento, *blends*, texturas de determinados materiais a serem replicados, contornos, etc. O que vemos no *HP*, no entanto, é a centralidade da forma do pincel a ser explorada: *square, hard round, lasso tex, portal*, assim como nomes de técnicas manuais sendo replicadas: *oil, watercolor, soft pastel*.

Ainda comparando com demais programas, o uso das ferramentas ou pinceis é intermediado por seu tamanho e opacidade. Já no *HP* os recursos de acesso rápido na *User Interface* padronizada são tamanhos e *jitter.*

Jitter é a variação de cor dentro de um única pincelada ou forma (ver Figura 1), ou seja, ao criar a marcação, este cursor vai ditar a deformação cromática dos pixels em relação à cor selecionada. Embora o *jitter* exista em outros *softwares*, costuma ser embutido na configuração de dado pincel. A facilidade do acesso no *HP* se traduz numa aplicação em que o Artista pode alterar o *jitter* recorrentemente durante a produção da imagem.



Figura 1. Variações de *jitter*. (2025).

Os pincéis presentes no *software* dificultam a limpeza da imagem, assim como obrigam o artista a trabalhar o pensamento pictórico e o uso de texturas, sejam elas réplicas das artes tradicionais ou deformações digitais.

Em entrevista, Ling relata o contexto onde a criação do aplicativo se dá. Internacionalmente, grupos de artistas, auto denominados *Warrior Painters,* se reúnem para pintar ao ar livre. Grupo do qual, Vaughan faz parte. Um dia, ao invés de utilizar técnicas tradicionais, ele se vê pintando com um dispositivo digital e sente a necessidade de um pincel que criasse blocos de cor, indisponível em qualquer programa. A partir deste momento, ele aprende como criar um aplicativo e desenvolve a primeira versão do *HP*. Aos poucos, diversos pincéis e funcionalidades são adicionados, mas permanece sendo a ênfase do programa o gesto da pintura e não a edição da imagem.

Vaughan já tinha uma forte presença online, e a disponibilização do aplicativo torna possível a concepção de uma comunidade, ou coletivo, que gira em torno do uso do *HP* e não da personalidade dele. No site oficial do *software*, usuários são direcionados, a partir de um *link* no tópico *community*, para um servidor do *Discord*. O aplicativo e a comunidade no *Discord* são homônimos, ambos denominados *HEAVYPAINT (HP),* logo iremos nos referir ao aplicativo como ‘o *HP’* e à comunidade como ‘a comunidade de *HP*’.

Atualmente, o servidor abriga mais de 4 mil usuários. Dentro dos *chats* usuários podem ter seus trabalhos criticados, participar de desafios, discutir possibilidades de uso do programa, compartilhar inspirações e tutoriais, ou apenas conversar entre si. Além destes, como o servidor conta com a presença do próprio criador, participantes podem comentar *bugs* no *software* e sugerir alterações e adições nas ferramentas. Vaughan, também em entrevista, já revelou que diversos pincéis, mudanças no seletor cromático e demais ferramentas, se deram por sugestões da comunidade.

Ali, Artistas e profissionais da indústria do entretenimento ocupam o mesmo espaço que entusiastas e aspirantes, muitas vezes jovens sem qualquer formação na área ou adultos em carreiras distintas. O uso do *HP* é geralmente ligado ao lazer, considerando que ele é, na maior parte do tempo, inviável para a produção de uma imagem a ser utilizada industrialmente. A diversidade de participantes, no entanto, toma parte neste *hobby* com profunda dedicação e estudo. Diferente de *softwares* profissionais e técnicos, parece se formar uma espécie de carinho entre os usuários e o programa.

O grupo anteriormente nominado, *Warrior Painters*, realiza anualmente, desde 2017, o evento chamado *PleinAirpril*. Consiste no convite a produzir, no mês de abril, uma pintura ao ar livre por dia. Neste primeiro grupo, a ênfase é no exercício da pintura, mesclando, a critério dos membros, arte digital, guache, óleo, entre outras técnicas.

Existe uma sobreposição entre as comunidades, considerando a origem da comunidade de *HP* na prática dos *Warrior Painters*. Assim permanece sendo uma tradição a participação no evento, diferente apenas que, dentro desta coletividade, é vista apenas a produção de imagem com o uso do *HP*.

Contextualizadas particulares do aplicativo, esta pesquisa irá passar por alguns dos padrões observados em trabalhos realizados pela comunidade. Serão considerados em conjunto os diversos aspectos ligados à concepção da imagem, enfaticamente ligando as questões técnicas e práticas oferecidas pelo *software* e dispositivos tecnológicos, às poéticas individuais e coletivas dos sujeitos participantes. Isto tudo afim de conceituar a produção deste coletivo como uma possível cultura visual que interliga agencia de humanos e não-humanos.

MATERIAL E MÉTODOS.

As imagens coletadas para a análise deste estudo foram retiradas do repositório do *PleinAirpril* 2025. Mais ainda, considerando o volume de pinturas postadas, o recorte de amostragem será apenas das produções entre os dias 1 e 4 de Abril.

Além da simplificação do processo de análise, esta limitação cria um recorte coeso na questão temática. Os usuários estão todos partindo de uma mesma premissa, logo veremos a prevalência da paisagem como gênero nas imagens. Mesmo assim, é interessante observar que não existem de fato regras rígidas para o *PleinAirpril*. Embora a proposta seja pintar ao ar livre, diversos usuários podem fazer exercícios de observação a partir de fotos ou irão produzir imagens observadas dentro de suas próprias casas, além da imagem de cenários de fantasia.

No quesito técnica, um aspecto fundamental do *HP* é evidenciado pela dinâmica do evento. Como comentado anteriormente, o software não oferece ferramentas que simplificam a limpeza e detalhamento

da imagem. Esse efeito é exacerbado pela velocidade com que os participantes devem produzir para o desafio. Aqui ele será limitado ao tempo que terá disponível em apenas um dia, além de seus afazeres cotidianos.

Entre os dias 1 e 4 de Abril de 2025, foram postadas 105 pinturas diferentes. Destas, foram coletados os dados de HSV gerais de cada imagem, seus diagramas cromáticos e características observadas visualmente em cada uma. Esta última categoria observa recorrência de objetos e figuras, estilo, gênero, recorte e técnica.

A partir destes dados, quantitativos e qualitativos, será possível analisar padrões no uso de cores e texturas, objetos de interesse, influências estéticas, relações entre a agencia do software e dos artistas, etc.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Do HSV e Matriz cromática

Os resultados da análise global de HSV (Hue, Saturation, Value) e da matriz cromática indicam a prevalência de tons verdes e azulados, pouco saturados.

Foram extraídos também os diagramas cromáticos das 105 imagens coletadas. Posteriormente, para fins de uma análise holística quanto as particularidades da amostragem, foram colapsadas uma sobre a outra (ver Figura 2). É notável que, dada a origem digital das imagens, e sua produção feita no modelo RGB, o *gamut* possível de análise é o mesmo que o de criação.

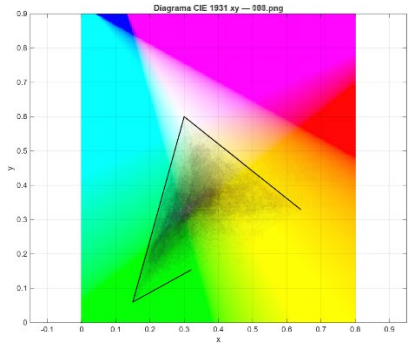


Figura 2. Diagrama CIE 1831 Colapsado (Matriz Cromática)

Será considerado o D65 (xy = 0.312, 0.329) como o ponto branco referencial. Como demonstrado nos gráficos colapsados, existe uma aglomeração maior do eixo xy = 0.255, 0.289 ao xy = 0.400, 0.380. Ou seja, a concentração indica baixo uso de hiper saturações possíveis na produção de imagens digitais.

Além da concentração próxima ao D65, é possível observar a prevalência em setores verdes e azuis do diagrama. Em segundo plano, tons amarelados. O uso de magentas e vermelhos é mínimo.

Com base nas matrizes, os resultados tendem a uma paleta de cores fria e esverdeada. Estes resultados são corroborados pelos observados na análise de HSV. Será considerada a amplitude do verde entre 70º e 170º. Os resultados das médias globais de HSV de cada imagem demonstram a formação de um semi *plateau* dentro da mesma amplitude (ver Figura 3). Das imagens coletadas, 51 possuem a média global de matiz dentro do espectro do verde. Ainda restam muitas imagens dominadas por outras matizes, mas nenhuma em tão alta concentração.

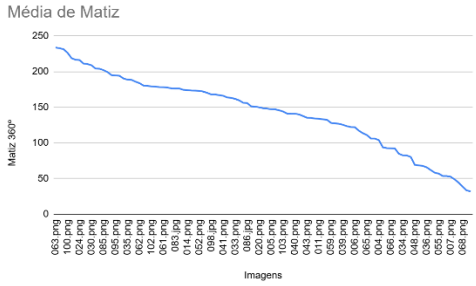


Figura 3. Média Global de Matiz

Mais prevalente como padrão nas imagens, é a baixa/média saturação. Novamente, tomando a média global, a concentração de dados coletados corrobora os resultados das matrizes cromáticas. A maior parte dos resultados entre 25% e 50% de saturação (ver Figura 4).

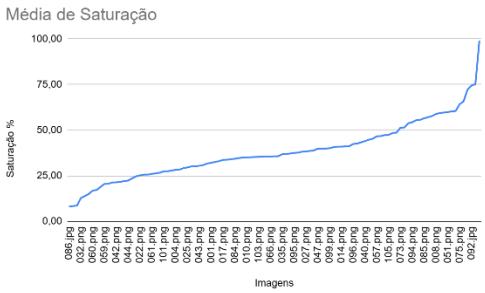


Figura 4. Média Global de Saturação

Ainda sobre a saturação das imagens, o diagrama indica que, embora haja uma prevalência de saturações baixas e contidas, algumas imagens destoam do padrão e se aproximam do uso de cores hiper saturadas. Da mesma forma, é pequena a incidência de saturações baixíssimas (abaixo de 25%), e não foram registradas saturações zeradas (preto e branco).

Como a matriz cromática se limita a análise de matiz e saturação, somente os resultados sobre o HSV se aplicam ao uso de luz. A maior parte das imagens tem a média global de brilho ente 25% e 75%, indicando um uso contido e também uma amplitude maior. São

menos frequentes as exceções, e quando ocorrem menos dramáticas que nos resultados de saturação.

Do Estilo

Na coleta de dados qualitativos, foram observados os estilos utilizados pelos artistas nas imagens coletadas. O mais frequente, denominado 'Representação Naturalista', com 75 registros. Para os fins deste trabalho, será considerada representação naturalista a imagem que observe proporções da forma, luz e cor, em busca da verossimilhança com o real, sendo o mundo observado sempre anterior a produção da obra de arte (COSTA, 2010).

Demais estilos foram observados com menor frequência. É nominal que estilos "comuns" dentro da produção de imagem digital, como 'Cartoon' e 'Gráfico' também são realizados de forma diminuta, se comparados à produção "naturalista". Estes dados já eram esperados, tendo em vista o contexto da produção destas imagens.

Da Técnica

A mais frequente das técnicas observadas é a 'Blocagem', dado esperado pela natureza do aplicativo, e foi observada em 80 das imagens (ver Figura 5). Consiste no uso aparente de blocos de cor na imagem final.

Em segunda posição, o uso do 'Render' foi registrado 69 vezes. Caracteriza-se pela evidência de tratamento prolongado da imagem, criando degradês e detalhes minuciosos.

A categoria 'Deformação Digital', registrada em 46 das imagens, se refere a presença central do *jitter* na composição cromática da cena.

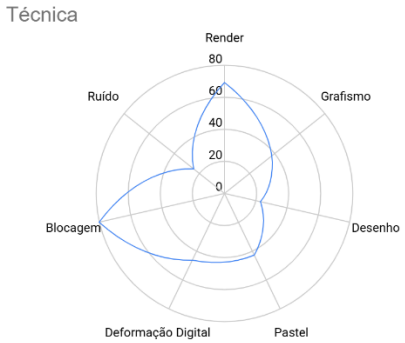


Figura 5. Técnicas Observadas

Do Recorte e Gênero

Dada a premissa do desafio em questão, o esperado é a dominância da 'Paisagem', como recorte e gênero. De fato, a paisagem como recorte de tamanho é a mais frequente das opções, utilizada em 49 das imagens. Foram 25 telas em formato 'Retrato' e 31 com dimensões '1x1'.

Quanto ao gênero, a maioria esmagadora das imagens retrata algum tipo de paisagem. Destes, 53 retratam a 'Paisagem Urbana', 29 a 'Paisagem Natural' e 2 a 'Paisagem Interna' (Interiores).

Dos Objetos

Tendo em vista a natureza figurativa da maioria das imagens, foram registrados os objetos recorrentes nas pinturas. O mais frequente foi a depicção de 'Plantas', registradas 86 vezes. Em seguida, 'Edificação', que se refere a qualquer construção (casas, prédios, etc.), com 61 registros. Céu Diurno ocupa a terceira posição, ocorrendo em 53 das 105 imagens.

É notável que, da amostragem, apenas 10 imagens continham assinaturas. O mesmo número se repete com a figura humana.

Discussão

Os dados coletados podem ser sintetizados em algumas observações e associações sobre o *corpus* desta pesquisa:

- A presença da cor verde nas análises de matiz e croma e as saturações médias ou baixas observadas se associam à imagem recorrente de plantas e à representação naturalista;

- As escolhas técnicas para a execução da imagem devem necessariamente perpassar as limitações do *software* do *HP*, podendo ser evidentes na imagem ('Blocagem' e 'Deformação Digital'), ou "combatidas" ('Render').

- Há um interesse majoritário na depicção do espaço urbano.



Figura 6. 4!. Dani, 2025.

A presença da figura botânica no corpus não é, em sua maioria, isolada do espaço urbano. Os usuários ou artistas parecem optar por representar imagens cujos dois aspectos são presentes. Por exemplo, a Figura 6 ilustra alguns dos aspectos notáveis dentro desta pesquisa, uma imagem 'naturalista' dentro do conceito já pontuado, a presença tanto de plantas quanto do

espaço urbano, assim como é, evidentemente, produzida a partir de blocos de cor.

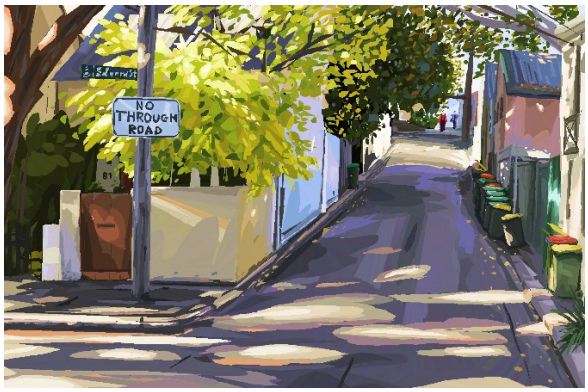


Figura 7. 1. Bilbo, 2025.

O *HP* parece se dividir entre duas possibilidades de execução técnica: a blocagem e o render, ambos com limitações típicas da aplicação. A blocagem no *HP* se difere de outros programas por ser ligada diretamente a ferramentas de adição de cor, e não seleção de área, e por não se comportarem como pincéis. Logo, é possível observar em tais imagens uma semelhança com o efeito da colagem (ver Figura 7).

Já o '*Render'* tende ao uso de pincéis e ferramentas com alguma semelhança à materiais típicos da produção das Artes Plásticas "tradicionais" ou que interajam com cores na tela criando degradês e misturas (ver Figura 8).

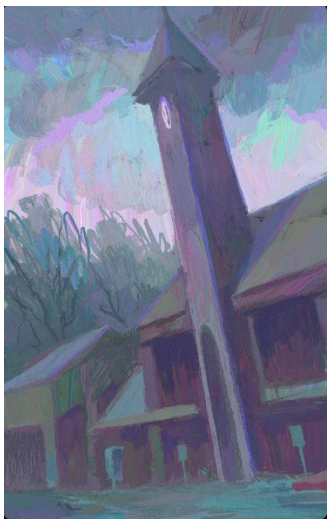


Figura 8. Day 4!. Sol, 2025.

Quanto ao *jitter* ou 'Deformação Digital', por ser presente e configurável em qualquer uma das ferramentas, pode ser utilizado livremente (ver Figura 9). Assim como as primeiras técnicas podem ser utilizadas em conjunto dentro de um mesmo trabalho.



Figura 9. day1! HEAVYPOLY, 2025.

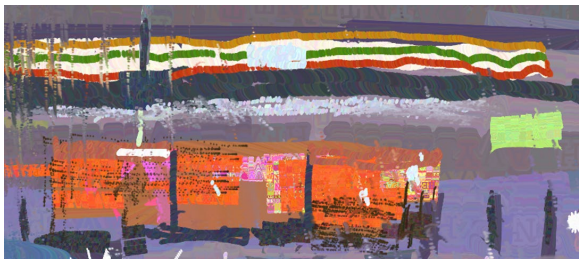


Figura 10. Detalhe de day1! HEAVYPOLY, 2025

A imagem da figura 9, produzida pelo próprio criador do aplicativo, engloba uma mescla das técnicas e ferramentas disponíveis no *software.* É possível observar, em particular no centro da imagem, o uso concentrado e em alta quantidade de *jitter* para representar de forma pictórica a luz e o preenchimento do estabelecimento retratado (ver Figura 10).

Em todas as imagens até aqui apresentadas, é presente a estrutura e a edificação, o que reflete a produção dentro do corpus selecionado.

Por um lado, é possível presumir que os sujeitos que fazem parte da comunidade ocupam espaços urbanos. Isto seria refletido no corpus tanto a partir da proposta inicial do desafio, a de uma pintura ou desenho de observação, onde a paisagem disponível para tais participantes é urbana, quanto pela formação de um interesse ou padrão estético a partir da própria experiência cotidiana.

Independente da vivência dos sujeitos, a preferência estética pelo espaço urbano é definitiva.



Figura 11. 02. Eris, 2025.

O interesse pela imagem do espaço urbano com alguma frequência passa pelo caráter gráfico. Os objetos da paisagem artificial oferecem um contraste em relação ao orgânico e natural. Mesmo em imagens onde o objeto ou paisagem artificiais não se relacionam diretamente com o botânico, estes oferecem uma composição marcante, onde o olhar do observador será guiado pelos contornos lineares e sólidos do objeto ou estrutura (ver Figura 11).

Considerando as limitações da realização dos trabalhos deste corpus, o artificial na paisagem pode muito bem ser interpretado como um recurso à composição estética e à produção de um trabalho rápido. A brutalidade e solidez de tais objetos facilitam o fazer do Artista que procura conceber uma imagem atrativa em pouco tempo, assim como é um encaixe perfeito no sentido técnico, se o sujeito utiliza das ferramentas de blocagem.

Enquanto as representações que buscam a verossimilhança e as escolhas quanto à temática da obra se relacionam com o interesse coletivo ou individual dos participantes, as escolhas técnicas são profundamente demarcadas pela natureza do programa.

Como ator, o aplicativo é responsável por diversos aspectos da composição estética que é produzida a partir dele. As limitações técnicas podem ser muito bem utilizadas em nome da criatividade. E caso o Artista quisesse, ele poderia, com um *software* mais tradicional, produzir uma imagem semelhante ao típico do *HP*. Da mesma forma que poderia criar uma imagem semelhante a uma pintura a óleo. Isto seria um exercício de réplica.

Para nomear a ação do *HP* dentro desta rede, ele limita o Artista. Seria possível argumentar que, o papel do *software* tradicional é, como de um computador, intermediar o trabalho do Artista. Isso se os *softwares* fossem perfeitos, o que não são. E pior, só o seriam para aqueles que dominassem a técnica. Assim, na melhor das instâncias, os *softwares* mediarão a transmissão da imagem que o Artista tem em mente, para a realidade digital.

Este mesmo problema existe em qualquer forma de se produzir em Artes Visuais. A técnica sempre participa da produção da obra. O resultado varia, o Artista pode resistir à mídia e tentar dominá-la, ou ter o resultado de sua participação presente, visível, gritante para o espectador. No que se trata das Artes Plásticas, o Artista dificilmente irá conseguir fazer com que uma pintura a óleo não pareça sê-la, ou que uma escultura em pedra pareça bidimensional.

O *Photoshop* e suas réplicas costumam oferecer mais "liberdade". Com os pincéis certos, você pode imitar uma aquarela ou pintura a óleo, convencer o espectador, que verá a imagem pelo filtro de uma tela, que ele está na verdade vendo uma fotografia da obra. E embora exista uma estética da imagem digital, ela é no mais caracterizada pela falta de matéria para "poluir" a imagem. Essa ilusão de liberdade vem da natureza da imagem em ráster, o pixel. Qualquer imagem vista digitalmente, o será através desta última mínima instância. Assim, pixel por pixel, se necessário, é possível replicar qualquer bidimensionalidade. Enganar os olhos que já estão acostumados a ver o fotográfico como um recorte da realidade, e a tela como uma janela para o mundo, ou como coloca Flusser:

> *"O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos."* (Flusser, p. 10)

Como um todo, o dispositivo digital configura na contemporaneidade um aparelho completamente fechado, e através do qual os sujeitos esperam receber informações do mundo externo e ao mesmo tempo criar e enviar suas próprias comunicações, sejam elas em forma de imagem ou não.

Embora, em contraposição à máquina fotográfica de Flusser, o *software* não seja por si só a caixa-preta, nem possível estabelecer um jogo apenas com ele, trata-se de uma tentativa de escapar do predeterminado pela caixa-preta anterior, do que era presente no *software* ou programa de imagem disponibilizado industrialmente.

A verdadeira caixa-preta é a máquina em si, neste caso, o computador, mas o *software*, ou o código que ensina à máquina o que fazer, pode ser manipulado pelo usuário. O *HP* é concebido assim, a partir do

momento em que Ling percebe a limitação do *software* anterior e que deseja produzir algo que não está presente no programa, ele cria outro.

A natureza do *HP* é, portanto, contraditória, o que favorece a experiência do jogo. O aplicativo existe para quebrar com o predeterminado em outro programa e ao mesmo tempo cria suas próprias predeterminações. No entanto é o caráter desvinculado do mercado ou do popular que permite a experiência do Artista com o lazer no processo. Os sujeitos não produzem com *HP* para alcançar uma imagem ideal, mas porque o processo é agradável.

O que faz das possibilidades contidas no *HP* interessantes é a dificuldade de alcança-las. Abertamente a intenção de Vaughan Ling é de desafiar o Artista em seu ofício. Parafraseando, quando questionado sobre a função de *zoom* indisponível em uma determinada versão, Vaughan sugeriu que seu interlocutor se aproximasse da tela.

Assim, os sujeitos seguem dentro das predeterminações inescapáveis do aparelho computador, mas o *software* existe como uma interação lúdica com o produzir da imagem.

Já no quesito coletivo e social, as interações entre usuários serão mediadas pela da máquina. No caso, o discurso oral some por completo. Dentro deste espaço específico, as trocas entre os usuários "comuns" acontecerão apenas através de texto. Fora do espaço fechado da comunidade no *Discord*, mas com imenso impacto sobre esta, existem os diversos tutoriais, *lives*, e espaços de troca em vídeo e aúdio com o criador do aplicativo e plataforma, ou outros usuários.

No servidor do *Discord*, existem *chats* específicos para pedir ajuda e críticas, assim como para compartilhar tutoriais, detalhes sobre o uso de pincéis e ferramentas, etc. Além da ajuda técnica, os usuários compartilham obras que consideram inspiradoras, muitas vezes não produzidas com o *HP*, músicas para ouvir enquanto pintam, seus trabalhos em andamento e finalizados, etc.

Tanto os desafios do uso do HP quanto o seu desenvolvimento como aplicativo são um exemplo do que Pierre Lévy chama de Inteligência Coletiva (2007). Usuários irão encontrar problemas e soluções, e não precisam depender apenas de um conhecimento formalizado, de sua própria capacidade, ou sorte. Dispositivos que conectam esta rede permitem que as capacidades individuais de cada usuário sejam somadas e multiplicadas, criando uma rede de conhecimento e inteligência maior.

CONCLUSÃO

A partir destes variados pontos, é possível obter uma visão panorâmica, mesmo que superficial, da gama de fatores e atores que interagem na produção de um corpus imagético dentro deste delimitado espaço virtual.

A imagem passa do usuário para a máquina, e da máquina para outro usuário. Um ciclo intermídia que se retroalimenta infinitamente, pois cada usuário irá se munir da carga de outras obras que viu ali, que gostou, que quer replicar algum detalhe, estilo ou técnica. E logo, recarregado de inspirações compartilhadas, ele irá voltar os seus próprios olhos para o seu mundo material, seja diretamente ou no momento em que capturar uma foto para pintar depois.

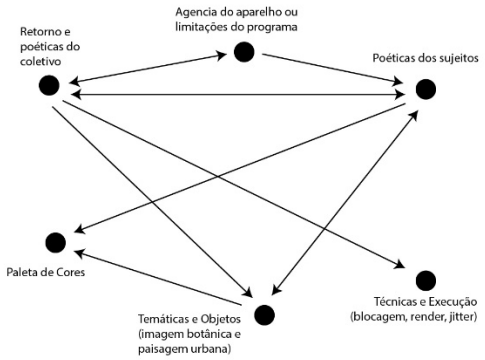


Figura 12. Gráfico: Interações Sociotécnicas, 2026

Os agentes humanos e não humanos realizam diversas trocas, dentro das observadas aqui podem ser citadas as trocas poéticas e técnicas entre indivíduos e o coletivo, a influência das limitações do programa sobre os sujeitos e a execução das obras, o retorno técnico do coletivo sobre o *software* levando às alterações, etc. (Ver Figura 12).

Se existe uma cultura visual da comunidade de *HEAVYPAINT*, é porque existe uma rede sociotécnica sustentando a produção.

Neste caso em específico, embora seja uma comunidade nova, já são bem estabelecidos diversos vínculos e padrões. Ano após ano, usuários participam dos desafios, compartilham seu desenvolvimento e suas dúvidas. O aplicativo continua sendo hospedado e atende aos mais diversos Artistas, mesmo que a interface e o código sofram pequenas mudanças. Mudanças que são, no mais, coletivamente pensadas e coletivamente proveitosas.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio a esta pesquisa, e ao Programa de Pós Graduação em

Artes da Universidade Estadual de Minas Gerais (PPGArtes – UEMG).

REFERÊNCIAS

COSTA, Luís Edegar. O naturalismo acadêmico de Weingärtner. Jornal do Comércio, Caderno Panorama, seção Opinião, p. 8, 8 jun. 2010.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: HUCITEC, 1985.

HEAVYPAINT - Digital Painting Software. Disponível em: <https://www.heavypaint.com/>. Acesso em: 3 dez. 2025.

HEAVYPAINT Is Revolutionizing Digital Art Forever. [s.l.: s.n.], 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NH82DdHCdT4>. Acesso em: 3 dez. 2025.

LATOUR, Bruno. Reagregando o social. Salvador: Edusc - Editora Universidade Do Sagrado Coração, 2012.

LÉVY, Pierre. Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço. 5º. São Paulo: Edições Loyola, 2007.