

A PRODUÇÃO EM ARTE DIGITAL: POSSIBILIDADES E DESAFIOS DOS ACADÊMICOS DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA-PR

Anselmo Rodrigues de Andrade Júnior - UEPG

Ana Luiza Ruschel Nunes - UEPG

RESUMO

Como as escolas públicas podem se utilizar da Arte Digital para o processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais? A busca por subsídios que possam validar o uso da tecnologia dentro da escola, associado a possibilidade apresentada pelo arte-educador em facilitar o acesso tecnológico ao aluno se configura em um desafio para a educação no século XXI. A pesquisa procura mostrar a relevância desta temática investigando a prática e produção artística digitais na formação inicial dos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR e as implicações do processo criativo. A abordagem é qualitativa através da investigação-ação, com experiências visuais produzidas em ambiente virtual e utilizando o computador de maneira híbrida, emergindo em outras opções para a produção artística nas Artes Visuais.

Palavras-chave: Arte, Educação, Arte digital, Produções Artísticas.

ABSTRACT

How public schools can use the Digital Art in the process of teaching and learning in Visual Arts? The search for grants that can validate the use of technology within the school, coupled with the opportunity presented by the art educator to facilitate access to the technological student sets a challenge for education in the twenty-first century. The research aims to show the relevance of this issue and urging the practice of digital art production students of graduation in Visual Arts from Universidade Estadual de Ponta Grossa. The approach is qualitative research through the action with visual experiences produced in a virtual environment with a north using the computer so hybrid, in other emerging options for artistic production in the Visual Arts.

Key Words: Art, Education, Digital Art, Artistic Production

O Estado da Arte: revisão da produção científica em arte e tecnologia como balizador na pesquisa.

O “estado da arte” ou “estado do conhecimento” possui extrema importância dentro da pesquisa, pois fazer referência ao que já foi descoberto no assunto pesquisado evita investigações desnecessárias e abre caminho para novas possibilidades dentro da pesquisa. Conhecer o estado da arte:

[...] auxilia na melhoria e desenvolvimento de novos postulados, conceitos e paradigmas. Trata-se de uma actividade árdua por ser crítica e reflexiva. Não se pode copiar no papel informações geradas por outros autores, sem fazer jus aos mesmos através da referência. Também não se deve iniciar um processo de colocação de dados sem reflectir sobre eles, sem relacioná-los com a temática desenvolvida, sem interagir com o autor, apresentando um novo texto, com força argumentativa e conclusões adquiridas pela reflexão. (MARQUES, 2004, p.17)

Para Ferreira (2002) o estado da arte é a pesquisa de carácter bibliográfico, que parece trazer o desafio de mapear e de discutir certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, com isso pode-se ter uma visão de como estão sendo produzidos os estudos de determinada área, quer seja em monografias, dissertações teses e artigos.

Com base nos dois autores citados podemos afirmar que não existe uma pesquisa efetiva sem o conhecimento do “estado da arte”, pois o pesquisador que não possuir o conhecimento dos estudos já produzidos na área de pesquisa tenderá a fazer um trabalho repetitivo, sem originalidade.

Sendo assim muitas produções científicas sobre o tema estão investigados e apontam o estado da arte, sobre arte e tecnologia e que destacamos alguns interlocutores que pesquisaram sobre a temática, como: Domingues; Venturelli (2005); Domingues(1997;2008); Venturelli (2004) ;Zamboni(2001); Lévy(1996); Fragoso(2005); Grau(2007); Gianetti(2006); Medeiros(2002); Basbaum(2007); Nunes(2004;2006;2009;2010); Mercado(1999); Couchot(2003); Pimentel(2002.); Plaza;tavares(1993). Ainda busca-se mapear dissertações e teses, bem como artigos em periódico em relação a temática, em processo de catalogação.

Dentro desse contexto consideram-se algumas produções científicas sobre as pesquisas e as condições da tecnologia e Arte Digital na Disciplina de prática e produção artística do Curso Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR, que desde 2008 inseriu a arte digital e suas interfaces na formação inicial de professores de Artes Visuais, e que ainda tem um percurso para consolidar a arte digital na formação do professor para atuar na educação básica e em outras instituições educacionais emergentes.

Tecnologia e Arte Digital

Referindo-se a palavra tecnologia, em um primeiro momento, visualizamos mentalmente tudo aquilo que temos como “de ponta” na contemporaneidade, algum tipo de equipamento ou produto que acabou de ser produzido ou ainda será lançado. Mas o termo tecnologia possui uma abrangência muito maior. Existem outros tipos de tecnologias que vão além dos equipamentos. E tanto os aparelhos quanto os produtos servem apenas como suportes para as ações ocorrerem. Lévi (2000) usa o termo “tecnologias da inteligência” que são construções impregnadas nos espaços das memórias das pessoas para o homem avançar em seus conhecimentos. A linguagem oral, escrita e digital (do computador) também são exemplos de tecnologia (BECKER, 2009). Dentro dessa perspectiva podemos dizer que a tecnologia começa no pensamento, de nada adianta uma ferramenta se não existe uma construção e preparo psíquico para a sua utilização.

Adentrando aos primeiros relatos da raça humana representados nas pinturas rupestres em paredes de cavernas, já percebemos a existência da arte, mesmo que seja com finalidade ritualística, pois os caçadores primitivos imaginavam que se fizessem uma imagem da sua presa, os animais reais também sucumbiriam ao seu poder (GOMBRICH, 1999).

Para arte tornar-se visual é necessária a tecnologia. Quando o homem pré-histórico usa pigmentos naturais, carvão e sangue pra produzir imagens ele está se apropriando das ferramentas tecnológicas presentes em seu período, aliando isso ao diálogo com a “tecnologia da inteligência” na busca de avanços em seus conhecimentos. Outro exemplo destacável compreende o Egito Antigo na evolução

arquitetônica das mastabas¹ para as grandes pirâmides. Se o homem não se utilizasse da tecnologia, com certeza, não conseguiria desenvolver tão preciosas construções.

Ainda dentro da temática egípcia podemos perceber o uso da tecnologia ligada à religiosidade. Para que o espírito dos mortos se mantivesse vivo eternamente, existia a essencialidade da conservação do corpo do falecido que era submetido a um complicado processo de mumificação evitando desta forma a sua decomposição (PRETTE, 2009).

No Renascimento se manifesta a redefinição da arte e, principalmente, a figura do artista:

[...] desde que o artista passou a ser considerado digno de entrar para a elite intelectual, tornou-se necessário redefinir a natureza de seu trabalho. Então reconheceram-lhe a categoria de homem de idéias, acima do simples artífice manipulador de materiais, as obras de arte, encaradas como expressão visível de seu espírito criador, deixam de ser julgadas pelos padrões rígidos do artesanato. Em breve, tudo que saísse das mãos de um grande mestre- desenho, esboço, peça inacabada - seria avidamente colecionado. (JANSON, 2001, p.574)

Nesse contexto percebe-se a figura do artista como “gênio”, que não se desprende da tecnologia para o desenvolvimento de seus estudos. Na verdade ele a incorpora com a ajuda de técnicas como a perspectiva, a utilização do *chiaroscuro* e o *sfumato*, obtendo dessa maneira resultados surpreendentes nas obras de arte. Para Santaella (2003) enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela.

Constata-se também na arte barroca holandesa a ligação entre a técnica e a tecnologia, essa união está presente na utilização da câmara obscura, precursora da máquina fotográfica, para a produção de pinturas.

Por meio dessa valiosa ferramenta tecnológica alguns artistas holandeses passaram a observar o mundo e todos os seus fenômenos de outra maneira. Os pequenos detalhes, que antes passavam despercebidos, seriam vistos e admirados

¹ Eram os túmulos mais antigos, construções em forma de pirâmide truncada larga e baixa. (PRETTE, 2009, p. 129)

com um olhar curioso e inquiridor, que buscava e desvendava os milagres da vida através de seus menores detalhes (ALPERS, 1999).

De acordo com Argan (2004), o Barroco reforça o conceito de “modernidade” nas artes visuais, que a partir do século XVII passa a ser essencial para a produção artística. Desta forma, o artista sempre deveria estar em conexão com os desejos de seu público, se modernizar, atender as tendências de seu tempo na arte, tendo a tecnologia como alicerce.

O período moderno que, segundo Argan (2008) é dividido em Arte Neoclássica, Arte Romântica, Arte do Realismo, Arte Impressionista, Pós-Impressionista e Arte do Século XX, também é marcado pelas relações de arte e tecnologia elevando-as a uma simbiose múltipla, principalmente na Arte do Século XX, com o surgimento do computador.

No ano de 1968, na cidade de Londres acontece a primeira exposição com obras de arte criadas com o auxílio do computador, a *Cybernetic Serendipity*. Desta forma inicia-se uma nova forma de expressão, a Arte Digital.

Arte Digital é uma nomeação para as práticas artísticas contemporâneas, que utilizam os sistemas digitais. Começou como Computer art, passando por arte multimídia e, desde a década de setenta instaurou-se como Arte Digital.

Definir Arte Digital e os seus gêneros é uma problemática, pois ela é extremamente abrangente, configurando desde a fotografia digital, a pintura digital, o desenho digital, a pixel art, as ilustrações vetoriais, as animações bidimensionais, tridimensionais, a vida artificial, WebArte entre tantos outros. Essas categorias não são estanques e os seus limites são, por vezes, difíceis de definir.

De uma forma simplista a essência de tudo o que é digital tem por base a informação numérica que é facilmente manipulável, passível de ser transformada numa outra coisa. Do ponto de vista dos artistas a arte digital também possui diferentes concepções, para alguns é apenas uma ferramenta que potencializa o seu trabalho, para outros é uma forma de produção e, devido às suas possibilidades e capacidades próximas ou análogas aos processos intelectuais dos humanos, podem até ser considerados entidades criativas. (POPPER cit in BATISTA, 2010, p. 20)

Para Nunes (2009) o computador não é a apenas mera ferramenta, mas é capaz de ser utilizado como uma hiperferramenta na produção da Arte Digital que

está vinculado a concepção inventiva, possibilitando assim a criação artística com poéticas via tecnologia.

Na contemporaneidade o meio digital não só transformou quanto se integrou ao nosso dia a dia. O ambiente digital é “virtual” (imaterial), mas estamos tão imersos nele que o mesmo torna-se, cada vez mais, material a nossa compreensão.

Segundo Pierre Lévy:

“[...] o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização.” (LÉVY, 1996, p.16).

As produções virtuais se deslocam para infinitos horizontes, contemplando o cinema, os jogos de videogames, a publicidade, redes sociais, os celulares entre outros. O diálogo constante entre as produções virtuais e o ser humano dentro da sua vida contemporânea, acarreta em um ambiente promissor para o educador da disciplina de arte propiciar o ensino-aprendizagem das Artes Visuais aos seus alunos tendo o computador como hiperferramenta e a Arte Digital como possibilidade de criação de poéticas digitais.

A produção em Arte Digital: Possibilidades e desafios

A realidade atual é marcada pela simbiose entre o homem e o mundo digital. Sobretudo na última década a linha que separa o real e o virtual tornar-se cada vez mais tênue e segue uma disposição de incorporação cada vez ascendente entre ambos. É notório que materiais disponíveis na contemporaneidade como os computadores, internet, máquinas fotográficas digitais, tablets entre tantos outros, modificaram muitas posturas sociais. Seguindo a afirmação de PEDROSA (2004, p. 243) que defende a arte como um reflexo da sociedade, se tem no mundo contemporâneo uma arte que também se apropria do Mundo Virtual e predispõe-se a resignificá-lo. Dentro desse contexto um dos desafios da disciplina de Arte nas escolas é de também se inserir nessa apropriação.

Com base em observações empíricas dentro da atmosfera escolar (e no projeto Novos Talentos desenvolvido no ano de 2011 pelo Departamento de Artes

da Universidade Estadual de Ponta Grossa) percebeu-se que na cidade de Ponta Grossa ainda é tímida a associação da arte com produção em ambiente virtual.

Apesar do poder público incentivar o uso das tecnologias educacionais tendo como base as DTIC - Diretrizes para o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas Públicas Estaduais da Educação Básica do Paraná - revela-se certo receio por parte dos profissionais da área em procurar se apropriar das tecnologias digitais na sua prática docente e artística. Os motivos que influenciam esse tipo de postura por parte desses professores é digno de outra pesquisa, pois questões relativas a esse recuo ou até mesmo desdém podem ser fruto de diversos fatores.

A pesquisa adentrou na base que é o Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa-PR, instigando a prática e produção artística digitais dos acadêmicos com o intuito de verificar tais questões na formação inicial dos profissionais de Artes Visuais.

Buscou também intercalar a Arte Digital e os processos de ensino-aprendizagem com a preocupação de emergir outras opções para a produção artística nas Artes Visuais. Nesse contexto o computador não foi usado apenas como uma ferramenta, pois o mesmo pode ser redimensionado ao nível de uma hiperferramenta nomenclatura indicada por Nunes (2009).

A autora ainda destaca:

“[...] sem dúvida o computador com seus programas gráficos, abre uma nova perspectiva na criação artística, por meios tecnológicos que atingem significativamente o modo das pessoas de produzir, conviver, relacionar-se, transformando substancialmente a forma de criar em arte, seja no seu plano de expressão e comunicação através dos elementos formais, em que o conteúdo aí se fundiu em narrativas visuais, exigindo um novo sentido estético e poético, cujas vivências traduzem-se em tempo e espaço que se manifestam por uma sociedade global frente ao contexto do século XXI.” (NUNES, 2009, p.3057)

Vale ressaltar a utilização da abordagem qualitativa, através da Investigação-ação, alargando um aprendizado, discussão, prática e reflexão sobre as imagens produzidas no computador. A pesquisa é o resultado de dois anos (2010 e 2011) dentro da disciplina de Prática Artística em Artes Visuais II que contempla a Arte digital em seu ementário, totalizando o número de trinta e um acadêmicos.

Toda a ação teve vários processos que permeavam desde uma introdução as ferramentas básicas nos softwares utilizados até exercícios de coordenação

motora e familiarização com o ambiente virtual. Dos trinta e um acadêmicos pesquisados apenas doze tinham familiaridade com algum tipo de software de criação, edição ou tratamento de imagens, mas somente três já apresentavam produção em ambiente virtual. Dada essa realidade as práticas digitais em artes visuais foram bastante problemáticas no início.

Para dar visibilidade ao processo criativo em ambiente virtual, de uma parte dessa pesquisa, foram elencadas três produções dos acadêmicos em que se utilizou o computador. A primeira é uma união entre a prática e a história da arte. Utilizando-se da fotografia digital a produção artística dos acadêmicos buscou articular algumas características do barroco italiano na fotografia de si do aluno, em seguida, a imagem adquirida foi transportada para os *softwares* de edição de imagens para acentuar ou corrigir imperfeições, tendo em vista a proposta estar fundamentada na teoria clássica da arte.



Imagem 01 - Pietá, 2011- Fotografia Digital/ Fotomontagem.

Autora: Jessyka Fipke

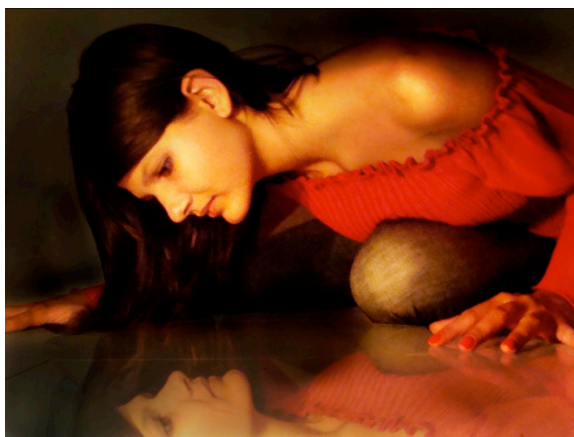


Imagem 02 - Narcisa, 2011- Fotografia Digital/ Fotomontagem.

Autora: Leticia Tadra

Nessas produções fica evidente a manipulação dos tons nas cores e do *chiaroscuro*, também é fácil perceber em algumas práticas a utilização da colagem virtual que, posteriormente, foi muito empregada pelos acadêmicos. Esse trabalho foi um dos primeiros a ser realizado após as aulas de apropriação das ferramentas dos *softwares*, pois se instituiu em uma alternativa mais coerente na tentativa de trazer àqueles que estavam resistentes a utilização do computador. Essa sintonia entre a fotografia e o computador os manteve mais seguros para produzir.

A segunda produção destacada se utilizou da colagem virtual, processo em que se agregam imagens já existentes em camadas diferentes criando uma composição nova no ambiente virtual. Para a realização dessa prática valeu-se o software Adobe Photoshop. Os acadêmicos em sua maioria optaram por criar composições surrealistas tendo como base seus sonhos, dando enfoque a distorção das imagens.



Imagem 03 – Sem título, 2011 - Colagem digital. Autor: Fábio Clavisso



Imagem 04 – Sem título, 2011- Colagem digital. Autor: Edvan Lovato



Imagem 05 – Sem título, 2011- Colagem digital. Autora: Rubia Dropa

Nesse momento da execução a grande maioria dominava pelo menos um software e alguns já estavam utilizando dois ou mais para atingir os resultados. Também é uma fase mais tranquila pois a aceitação quanto a utilização do computador se tornou mais positiva.



Imagem 06 – Autorretrato, 2010- Colagem digital. Autor: Renata Turmina

A terceira produção a ser abordada foi um dos últimos trabalhos desenvolvidos. Destaca-se a pintura digital que, também, seguiu uma premissa de sintonia entre o analógico e o digital.

Num primeiro momento os acadêmicos fizeram um desenho a lápis e posteriormente escanearam o trabalho migrando-o para o ambiente digital podendo, desta maneira, pintar digitalmente. Essa produção é um resultado híbrido entre desenho e pintura digital, pois as qualidades antes trazidas pelo desenho se resignificam e permeiam para outro âmbito tornando-se algo novo.

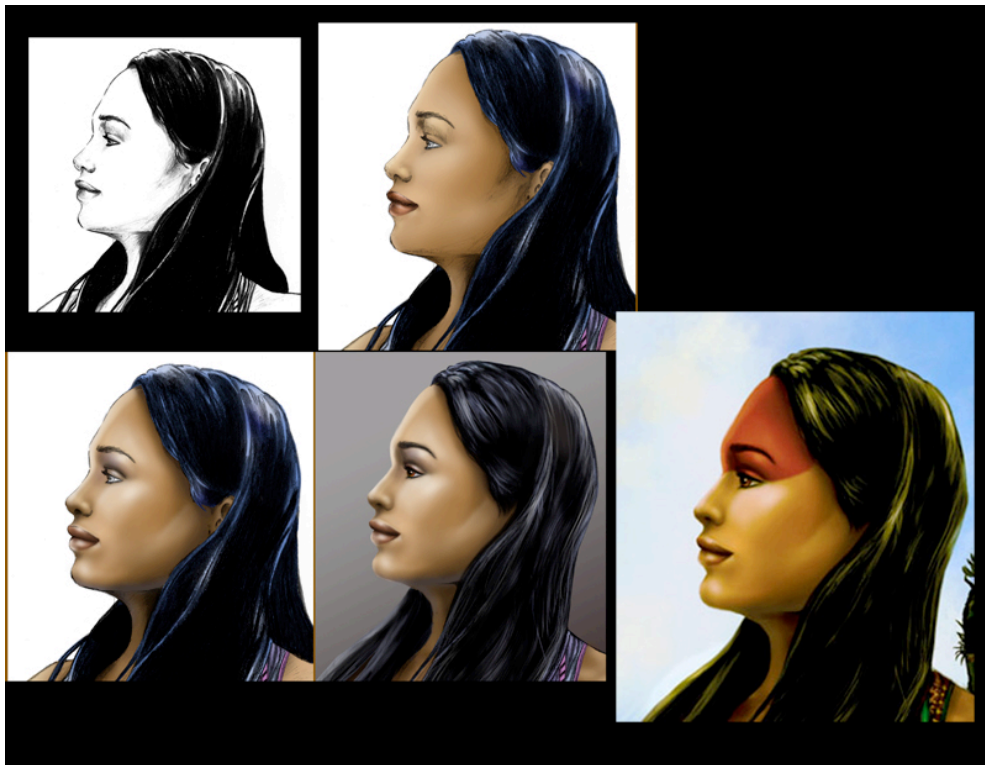


Imagem 07 – Processo de Colorização, 2011- Pintura digital. Acervo do autor



Imagem 08 – Taça, 2011- Pintura digital. Autor: Anselmo Andrade Jr.

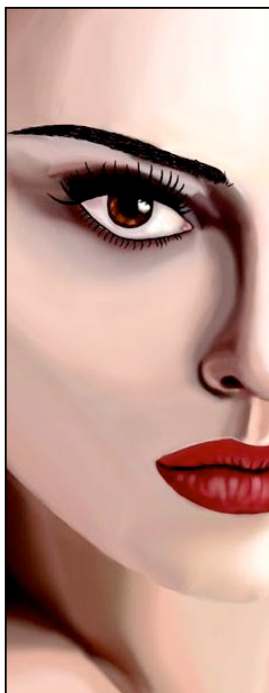


Imagem 09 – Sem título, 2011- Pintura digital. Autor: Edvan Lovato



Imagem 10– Sem título, 2011- Pintura digital. Autor: André

Foi percebida pelo pesquisador certa relutância de alguns acadêmicos em se apropriar ao ambiente digital justificando a facilidade maior com ferramentas analógicas. Outro dado interessante verificado consistiu na preocupação com a

importância dada a algo feito no computador. Alguns acadêmicos defendiam a idéia de um valor menor a produção digital, pois ela não era palpável, materializada e suas concepções estavam ainda sob o pensamento e prática da arte real, e não na concepção da arte imaterial.

A medida que todos foram se familiarizando com as ferramentas a situação tornou-se mais produtiva e a relação híbrida e interativa homem/computador começou a se construir proporcionando a intencionalidade de uma produção artística via tecnologia usando o computador como hiperferramenta.

Percebeu-se e pode-se inferir que a formação inicial de professores e o acesso as tecnologias digitais na prática e produção em arte digital ainda é frágil, mas já avançou muito e está contemplado no currículo de formação de professores de Artes Visuais.

REFERÊNCIAS

- ALPERS, S. **A arte de descrever: a arte holandesa no século XVII**. São Paulo: EDUSP, 1999
- ARGAN, G. C. **Imagem e Persuasão: ensaios sobre o barroco**. São Paulo: Cia. das letras. 2004.
- _____. **Arte Moderna**. Tradução: Denise Bottman e Frederico Carott. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras. 2008.
- ALVES-MAZZOTTI, A. J., GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- BATISTA, T. **As implicações do digital nas práticas contemporâneas do desenho**. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3690/2/ULFBA_TES409.pdf>. Acesso em 5/11/2011.
- BAUER, M. W.; GASKELL G. **Pesquisa qualitativa com texto, som e imagem: um manual prático**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.
- BECKER, S.A. et al. **Contribuições da tecnologia para o professor de arte em sua prática pedagógica: um relato de experiência**. Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1886-8.pdf>. Acesso em 28/8/2011.
- CATANI, A. M., OLIVEIRA, J. F. **As políticas de educação superior no Plano Nacional de Educação (PNE) – 2001**. Artigo – FE-USP (ver ano) disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/25/posteres/afraniomendescatanip05.rtf>> - Acesso: em 29/08/2011.
- FERREIRA, N.S.A. **As pesquisas denominadas “estado da arte”**. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/es/v23n79/10857.pdf>. Acesso em 5/9/2011.
- GOMBRICH, E.H. **A história da arte**. 16.ed. China: LTC, 1999
- _____. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

JANSON, H. W. **História Geral da Arte: o mundo moderno**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, (2001).

LAKATOS, E.M., MARCONI, M. de A. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1986.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **O Que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996, P.16.

NUNES, A. L. R. **Arte digital na formação continuada de professores de artes visuais: o computador como ferramenta e hiperferramenta**. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/ceav/ana_luiza_ruschel_nunes.pdf>. Acesso em 5/09/2011.

PRETTE, M.C. **Para entender a arte**. São Paulo : Globo, 2008

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

MARQUES, C.T. **Potencialidades e limitações da aplicação simultânea de aromas e de pigmentos sensíveis ao calor e à luz em artigos de moda praia**. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/899>>. Acesso em 5/11/2011.

PEDROSA, M. **Acadêmicos e Modernos**. 1ª Ed. : São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004

PORTELA, G. L. **Abordagens teórico-metodológicas**. Feira de Santana: UEFS, 2004. Disponível em:<www.uefs.br/disciplinas/let318/abordagens_metodologicas.rtf>. Acesso em: 2/09/2011

Anselmo Rodrigues de Andrade Junior

Graduada em Licenciatura em Artes Visuais- UEPG/PR com especialização em Arte Educação e Terapia pela FICA/PR. Atualmente é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da UEPG/PR. Atua como Professor do Curso de Licenciatura em Artes Visuais.UEPG/PR, e como professor de Arte, da Rede Estadual de Ensino - Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Membro do GEPAVEC – UEPG/CNPq.

Ana Luiza Ruschel Nunes

Licenciatura em Artes Plásticas pela UFSM/RS (1982). Mestre em Educação pela UFSM/RS (1990) e Doutora em Educação UNICAMP/SP (1997). Atualmente é Professora doutora e pesquisadora do Programa de Pós Graduação em Educação.Mestrado/Doutorado, pela Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR. Membro da ANPAP e FAEB. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Artes Visuais,Educação e Cultura- GEPAVEC – UEPG/CNPq.