

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - MESTRADO**

ANSELMO RODRIGUES DE ANDRADE JÚNIOR

**CONHEÇO, ENTENDO, LOGO CRIO: ARTE DIGITAL E AS NARRATIVAS SOBRE
O PROCESSO CRIATIVO DOS ACADÊMICOS DO CURSO DE LICENCIATURA
EM ARTES VISUAIS – UEPG**

PONTA GROSSA

2014

ANSELMO RODRIGUES DE ANDRADE JÚNIOR

**CONHEÇO, ENTENDO, LOGO CRIO: ARTE DIGITAL E AS NARRATIVAS SOBRE
O PROCESSO CRIATIVO DOS ACADÊMICOS DO CURSO DE LICENCIATURA
EM ARTES VISUAIS – UEPG**

Dissertação apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa, na Linha: Ensino e Aprendizagem, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Professora Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes

PONTA GROSSA

2014

Ficha Catalográfica

Elaborada pelo Setor de Tratamento da Informação BICEN/UEPG

A553 Andrade Júnior, Anselmo Rodrigues de
Conheço, entendo, logo crio: arte
digital e as narrativas sobre o processo
criativo dos Acadêmicos do Curso de
Licenciatura em Artes Visuais – UEPG/
Anselmo Rodrigues de Andrade Júnior. Ponta
Grossa, 2014.
224f.

Dissertação (Mestrado em Educação -
Área de Concentração: Educação),
Universidade Estadual de Ponta Grossa.
Orientadora: Prof^a Dr^a Ana Luiza
Ruschel Nunes.

1.Tecnologia. 2.Artes Visuais. 3.Arte
digital. 4.Aprendizagem. 5.Poéticas.
I.Nunes, Ana Luiza Ruschel. II.
Universidade Estadual de Ponta Grossa.
Mestrado em Educação. III. T.

CDD: 700.1

TERMO DE APROVAÇÃO

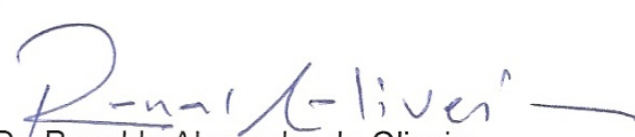
ANSELMO RODRIGUES DE ANDRADE JUNIOR

ARTE DIGITAL E PROCESSO CRIATIVO DOS ACADÊMICOS NO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS – UEPG: OLHARES EM BUSCA DA PRÁXIS CRIADORA DIGITAL

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós-Graduação em Educação, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa, pela seguinte banca examinadora:

Orientador (a)


Profª Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes
UEPG


Prof. Dr. Ronaldo Alexandre de Oliveira
UEL


Profª Dra. Ana Lúcia Pereira Baccon
UEPG

Ponta Grossa, 28 de novembro de 2014.

Para Zeni, Sirlei e Aline, as mais encantadoras Cárites, que no abraço da vida sempre me proporcionaram toda a segurança, a alegria e amor.

AGRADECIMENTOS

A Dona Zeni, que em nenhum momento deixou de me apoiar, incentivar, acalantar e sempre me agraciou com o mais doce e carinhoso abraço amoroso de avó.

A minha mãe Sirlei, que além de me dedicar todos os seus sentimentos mais belos sempre me mostrou os melhores caminhos para a formação do meu caráter.

A minha irmã Aline, pelo constante carinho e mão amiga nos momentos mais importantes da minha vida.

Ao meu pai Anselmo, por servir de inspiração para a busca do conhecimento científico, apesar das adversidades da vida.

Ao meu sobrinho Pedro, por me proporcionar momentos de ternura e alegria me levando, outra vez, ao universo infantil.

A Wilton pelos sorrisos, apoio, presença, dedicação e carinho em toda a minha vida.

A minha Professora Orientadora Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes, pelos direcionamentos na concepção do trabalho, elucidações no percurso da investigação, carinho e incentivo nas horas mais difíceis, além da confiança imerecida.

A professora Dra. Ana Lucia Baccon, pelas contribuições nas aulas e por me mostrar um novo olhar para a investigação.

A professora Dra. Gisele Alves de Sá Quimeli, pelas importantes considerações sobre o trabalho e o acalento que me proporcionou nos anseios da conclusão da pesquisa.

A professora Dra. Maria Cristina da Rosa Fonseca, pelos escritos que propiciaram a melhoria da pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Educação da UEPG, especialmente, o Professor Dr. Jefferson José Mainardes, a Professora Dr. Célia Finck Brandt

A secretária do PPGE Cléia Michelis do Nascimento pelos sorrisos e disposição em sempre ajudar.

A minha querida amiga Sisi Mello, que sempre esteve presente apoiando e colaborando nas horas mais difíceis da pesquisa me mostrando a luz no fim do túnel.

As minhas grandes amigas para toda a vida, Fabiane Distéfano e Romy Salomão que sempre me apoiaram na busca pelo conhecimento.

A qualidade de um pintor depende da
quantidade de passado que traz
consigo.

(Pablo Picasso)

ANDRADE JUNIOR, Anselmo Rodrigues de. **Conheço, Entendo, logo Crio: Arte Digital e as Narrativas sobre o Processo Criativo dos Acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais – UEPG** 224 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, Paraná, 2014.

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido a partir da busca por respostas sobre quais são as prioridades dos acadêmicos de licenciatura do terceiro ano do Curso de Artes Visuais da UEPG durante o processo de aprendizagem e criação artística via computador dentro de uma estrutura física de ensino permeada por uma atmosfera de contradições provenientes das condições materiais, questões sociais, econômicas, políticas e filosóficas próprias de cada um. Para a clareza dessas inquietações, foram eleitos os seguintes objetivos: Identificar as concepções primárias de Arte Digital dos acadêmicos do terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG e as suas possíveis transformações, verificar as prioridades dos acadêmicos relativas as concepção e execução de suas Poéticas Digitais numa busca pela compreensão da essência criativa, constatar se as condições materiais dos acadêmicos e as contradições presentes nas suas concepções de realidade determinam a realização de suas produções, bem como compreender na produção via computador dos acadêmicos os seus olhares sobre Poéticas Digitais. Para a execução da pesquisa elegeu-se o método de investigação materialista dialético, com contribuições de: Marx (1998; 2003, 2005, 2007), Gamboa (2007), Abbagnano (1998), Jaeger (2001), Abrão (1999), Triviños (1987) e Malagodi (2010). No que diz respeito ao diálogo entre a Arte e a Perspectiva Crítica foram elencados os autores: Canclini (1984), Vázquez (1978) e Fischer (1976). Para os conceitos de Arte, Tecnologia, Arte Digital e Poética foram escolhidos: Ferraz e Fusari (2001), Gombrich (1999), Nunes A. (2003, 2009, 2012), Nunes B. (2008), Cauquelin (2005), Janson (2001), Argan (2003, 2004), Bell (2008), Pareyson (2001), Marx (2007), Dubois (2004), Hunt (2003), Lévy (2000), Becker (2009), Venturelli (2004, 2007), Prette (2009), Alpers (1999), Lieser (2009), Barros (2002) e Arantes (2005). Elegeu-se a abordagem qualitativa, a Análise de Conteúdo e os dados foram obtidos pelas ferramentas: questionário semiestruturado, diário digital e memorial poético digital. Um instrumento de análise importante foi a tabela “Matriz 3x3”, elaborada a partir dos estudos de Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011). Nessa ótica, ascenderam categorias de análise e as divisões das etapas dos estudos que proporcionaram constatações sobre os conceitos de Arte Digital, Poéticas Digitais, além das prioridades dos sujeitos no processo de aprendizagem e criação artística digital. Essas compreensões demonstraram, ora caráter técnico, ora de aprendizagem e, com maior evidência, posições ligadas as expressões intrínsecas na concepção de obras digitais. As comprovações subsidiaram uma leitura menos aparente e mais próxima da essência dos acadêmicos nas suas interações com o computador concebidas na aprendizagem e criação de Arte digital. Colaborando para um olhar compreensivo da “*Práxis Criadora Digital*”.

Palavras-chaves: Tecnologia. Artes Visuais. Arte Digital. Aprendizagem. Poéticas.

Andrade Junior, Anselmo Rodrigues de. **Know, Understand, then Create: Digital Art and narratives about the creative process of students in the Visual Arts Licentiate - UEPG 224 f.** Dissertation (Master in Education) University of Ponta Grossa, Ponta Grossa, Paraná, Brazil, 2014.

ABSTRACT

This paper was developed searching for answers about what are the priorities of students in the third year of Visual Arts Licentiate in UEPG during the process of learning and creation art by computer in a educational structure with an atmosphere when contradictions arising from material conditions, own social, economic, political and philosophical issues of each. To respond these concerns, the following objectives were elected: Identify the primary concepts of the Digital Art students from the third year of the Visual Arts Licentiate UEPG and their possible transformations, check the priority of academics regarding the design and implementation of Digital Poetics in their quest for understanding of creative essence, to ascertain whether the material conditions of academic and contradictions present in their conceptions of reality determines the realization of their productions, as well as understanding the production of academic computer via their gazes on Digital Poetics. To conduct the research was elected the method of dialectical materialism research, with contributions from: Marx (1998, 2003, 2005, 2007), Gamboa (2007), Abbagnano (1998), Jaeger (2001), Abraham (1999), Triviños (1987) and Malagodi (2010). Canclini (1984), Vazquez (1978) and Fischer (1976): Concerning the dialogue between art and the Critical Perspective authors were listed. For the concepts of Art, Technology, Digital Art and Poetry were chosen: Ferraz and Fusari (2001), Gombrich (1999), A. Nunes (2003, 2009, 2012), B. Nunes (2008), Cauquelin (2005) Janson (2001), Argan (2003, 2004), Bell (2008), Pareyson (2001), Marx (2007), Dubois (2004) Hunt (2003), Levy (2000), Becker (2009), Venturelli (2004, 2007), Prette (2009), Alpers (1999), Lieser (2009), Barros (2002) and Arantes (2005). Chose a qualitative approach, content analysis, and data were obtained by the tools: semi-structured questionnaire, digital diary and digital poetic memorial. An important tool of analysis was the table "3x3 matrix", drawn from the studies Baccon (2005, 2011) and Alvarez (2011). Under this view, amounted analysis categories and divisions of the stages of the studies that provided findings on the concepts of Digital Art, Digital Poetics, beyond the priorities of the subjects in the learning and digital art creation process. These understandings demonstrated, sometimes technical, sometimes learning and, most obviously, the intrinsic positions related expressions in the design of digital works. The evidence subsidized less apparent and closer reading of the essence of academics in their interactions with the computer designed in learning and creating digital art. Collaborating for a comprehensive look at the "Creative Digital Praxis".

Keywords: Technology. Visual Arts. Digital art. Learning. Poetics.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Cena de caça 20.000 a.C, Lascaux, Dorgone, França.....	46
FIGURA 2 - Naturalismo do Paleolítico, Salão dos Touros, Lascaux, França.....	63
FIGURA 3 - Ilustração protótipo de Mastaba.....	64
FIGURA 4 - Cabeça, c. 2551-258 a.C., Túmulo de Gizé.....	65
FIGURA 5 - Caça de Aves selvagens Tumba de Nebamun, Tebas, c.1450 a.C British Museum, Londres.....	66
FIGURA 6 - Desdobramentos do fazer artístico na escultura grega antiga.....	67
FIGURA 7 - Exéquias, Ânfora de figuras negras, c. 540-530 a. C.	68
FIGURA 8 - Leonardo Da Vinci, Mona Lisa, c. 1502.....	69
FIGURA 9 - Ilustração Câmara Obscura.....	70
FIGURA 10 - ENIAC Computador (Electrical Numerical Integrator and Calculator)..	73
FIGURA 11 - Georg Nees, 23-Ecke, 1964.	74
FIGURA 12 -Cybernetic Serendipity Poster, 1968, Londres.	75
FIGURA 13 - Artbyte Capa de revista	76
FIGURA 14 – ArtNews, fevereiro, 2008.	77
FIGURA 15 - Aaron	78
FIGURA 16 -Charles Csuri, E.U.A., Sine Curve Man, 1967. Pintura Digital.....	79
FIGURA 17 - Yochiro Kawaguchi , Japão.	80
FIGURA 18 Roman Verostco, E.U.A., Visões, 2000.	82
FIGURA 19 -Eva + Franco Mattes, 010010110101101.ORG. I Eos Rode, 2007. Impressão digital sobre tela 91 x 122 cm	83
FIGURA 20 - Países Baixos Net Art, captura de ecrã. www.mouchete.org	84
FIGURA 21 - M. Mohr, Alemanha P-707f, 2000. Cor Pigmento sobre Tela, 140 x 143 cm.	85
FIGURA 22 - Mak Napier, E.U.A., Feed, 2001. Net Art Captura de Ecrã.....	86
FIGURA 23 - Laboratório de Informática.....	94
FIGURA 24 - Computador pessoal.....	94
FIGURA 25 - Anfiteatro do curso de Artes UEPG	95
FIGURA 26 - Interface Adobe Photoshop	97
FIGURA 27 - Interface do Coreldraw	98
FIGURA 28 - Interface do GIMP.....	99

FIGURA 29 - Ferramenta Seleção Adobe Photoshop.....	100
FIGURA 30 - Produção Abstrata de acadêmico.....	101
FIGURA 31 - Mesa Digitalizadora	102
FIGURA 32 - Linhas e Mesa Digitalizadora.....	102
FIGURA 33 - Categorias de Análise na perspectiva Dialético-crítica	115
FIGURA 34 - Catedral Matriz de Sant`Ana	131
FIGURA 35 - Locomotiva	132
FIGURA 36 -Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG)	132
FIGURA 37 - Parque Ambiental	133
FIGURA 38 - Mapa da Cidade	133
FIGURA 39 - Parque Estadual de Vila Velha.....	134
FIGURA 40 – Antiga Estação.....	134
FIGURA 41 - Buraco do Padre.....	135
FIGURA 42 - Colégio Regente Feijó	135
FIGURA 43 - Monstro 1.....	144
FIGURA 44 - Monstro 2.....	145
FIGURA 45 - Monstro3.....	145
FIGURA 46 - Monstro 4.....	146
FIGURA 47 - Monstro 5.....	146
FIGURA 48 - Monstro 6.....	147
FIGURA 49 - Bebê coruja.....	154
FIGURA 50 - Coruja azul	155
FIGURA 51 - Coruja Escondida	155
FIGURA 52 - Grito da Coruja	156
FIGURA 53 - Coruja Jovem.....	156
FIGURA 54 - Estudo de Arte Digital - 01.....	166
FIGURA 55 - Estudo de Arte Digital - 02	167
FIGURA 56 - Estudo de Arte Digital - 03.....	167
FIGURA 57 - Estudo de Arte Digital - 04.....	168
FIGURA 58 - Estudo de Arte Digital - 05.....	168
FIGURA 59 - Estudo de Arte Digital – 06	169
FIGURA 60 - Estudo de Arte Digital - 07	169
FIGURA 61 - Estudo de Arte Digital - 08.....	170

FIGURA 62 - Estudo de Arte Digital - 09	170
FIGURA 63 - Estudo de Arte Digital - 10	171

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Concepção Grega de Arte	48
QUADRO 2 - Principais Articulações do Processo Artístico.....	52
QUADRO 3 - Encontros	104
QUADRO 4 - Legenda Unidades de Análise.....	111
QUADRO 5 - Representações da Matriz.....	117
QUADRO 6 - Setores	118
QUADRO 7 - Legenda Unidades de Análise.....	120
QUADRO 8 - A1	131
QUADRO 9 - A2	144
QUADRO 10 - A3	154
QUADRO 11 - A4	166

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - Instrumento de Análise	116
TABELA 2 - Unidades de Análise referentes as Narrativas do Sujeito A1	127
TABELA 3 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A1.....	141
TABELA 4 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A2.....	152
TABELA 5 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A3.....	164
TABELA 6 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A4.....	175
TABELA 7 - Instrumento de Análise de todos os Sujeitos.....	180

LISTA DE SIGLAS

APPS - Programas ou softwares que operam com a ajuda dos computadores.

PPGE/UEPG - Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

UEPG - Universidade Estadual de Ponta Grossa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
CAPÍTULO I – O ENFOQUE MARXISTA: UMA ORIENTAÇÃO PARA A PRÁXIS DA PESQUISA.....	27
1.1 PRIMEIROS PASSOS: BUSCANDO UM CAMINHO NA PESQUISA.....	27
1.2 DIALÉTICA E MÉTODO: ENCONTRANDO OS FUNDAMENTOS PARA A JORNADA DA INVESTIGAÇÃO.....	28
1.3 MATERIALISMO HISTÓRICO DIALÉTICO: RECONHECENDO O MÉTODO ORIENTADOR DA PESQUISA.....	31
1.3.1 Um mundo Material: Reflexões sobre Materialismo.....	32
1.3.2 Materialismo Dialético: A procura pela compreensão do Método	33
1.3.3 Materialismo Histórico Dialético: O Homem que constrói a sua própria história.....	36
1.4 O MÉTODO DO MATERIALISMO DIALÉTICO: UMA CORRIDA CONSCIENTE EM BUSCA DA ESSÊNCIA	39
CAPÍTULO II – ARTE DIGITAL E TECNOLOGIA: UMA SIMBIOSE CONTEMPORÂNEA.....	41
2.1 ARTE DIGITAL: COMPREENDENDO O CONCEITO	41
2.2 ARTE E TECNOLOGIA: CAMINHOS QUE SE ENCONTRAM	44
2.3 ARTE: LIMITES E EXPANSÕES.....	44
2.3.1 A Gênese da Arte: Visões Primárias.....	45
2.3.2 Arte: diferentes preocupações	49
2.3.3 As três principais definições da Arte na Perspectiva de Pareyson	53
2.3.4 Arte e Sociedade: A arte como desdobramento do trabalho na perspectiva de Marx	56

2.3.5 O Materialismo histórico dialético como subsidio para um olhar a respeito da arte	57
2.3.6 Tecnologia: Uma breve discussão	60
2.3.7 Arte e Tecnologia: De mãos dadas na criação artística	62
CAPÍTULO III - ARTE DIGITAL: NOVOS OLHARES DA PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA COMO SUBSÍDIO PARA PRODUÇÃO EM ARTES VISUAIS	72
3.1 O COMPUTADOR E A ARTE: MÚLTIPLAS PERCEPÇÕES.....	72
3.2 GÊNEROS DA ARTE DIGITAL: CARACTERÍSTICAS COMUNS NAS PRODUÇÕES DIGITAIS	81
3.2.1 Gráficos por computador.....	82
3.2.2 Animações e 3D na arte.....	83
3.2.3 Net art	84
3.2.4 Software art.....	85
3.2.5 Hacktivismo.....	86
CAPÍTULO IV - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E APRESENTAÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA.....	88
4.1 UMA ABORDAGEM DE INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA.....	88
4.2 O CONTEXTO DE INSERÇÃO DA PESQUISA	90
4.3 OS DADOS E AS ETAPAS DOS ENCONTROS	92
4.4 FERRAMENTAS PARA O TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES	105
4.5 SOBRE O PERFIL DOS ACADÊMICOS SELECIONADOS PARA A ANÁLISE.....	107
4.6 SOBRE O TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES RECOLHIDAS.....	108
4.6.1 Primeiro momento - Desmontando os textos:	109
4.6.2 Segundo Momento - Estabelecendo Relações	112
CAPÍTULO V - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	119
5.1 UNIDADES DE ANÁLISE E CATEGORIAS: POSSIBILIDADES PARA A	

COMPREENSÃO DA ESSÊNCIA NA INVESTIGAÇÃO	119
5.1.1 Etapa Conhecer: Narrativas provenientes do Questionário	120
5.1.2 Etapa Entender: Narrativas provenientes dos Diários Digitais	121
5.1.3 Etapa Criar: Narrativas provenientes do Memorial Poético Digital	124
5.2 ADENTRANDO NAS NARRATIVAS DOS SUJEITOS: DAS UNIDADES DE ANÁLISE AO NASCIMENTO DAS CATEGORIAS:	127
5.3 RECONHECENDO OS SUJEITOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E CRIAÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS: UMA ÓTICA A PARTIR DAS CATEGORIAS	129
5.3.1 “Re” conhecendo o Sujeito A1	131
5.3.2 “Re” conhecendo o Sujeito A2	144
5.3.3 “Re” conhecendo o Sujeito A3	154
5.3.4 “Re” conhecendo o Sujeito A4	166
5.4 ESTABELECENDO RELAÇÕES: UMA APROXIMAÇÃO DA ESSÊNCIA NA COMPREENSÃO ESPECÍFICA DAS RELAÇÕES DOS SUJEITOS COM A PRODUÇÃO DE SUAS POÉTICAS DIGITAIS	177
5.5 A AMÁLGAMA DAS NARRATIVAS ESCRITAS: CAPTANDO AS PRIORIDADES ESSENCIAIS DE TODOS OS SUJEITOS EM SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS	179
5.6 MÚLTIPLAS PERSPECTIVAS: A CONSCIÊNCIA DA ASCENÇÃO DE OUTROS OLHARES PARA O ENTENDIMENTO DOS SUJEITOS EM SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS	183
CONSIDERAÇÕES FINAIS	185
REFERÊNCIAS	192
APÊNDICE A – MODELO DE QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS	196
APÊNDICE B – EXEMPLO DE MATERIAL COMPLEMENTAR UTILIZADO NA ETAPA “ENTENDER”	199

ANEXO A – MEMORIAL POÉTICO DIGITAL: EXEMPLO ACADÊMICO A1.....	204
ANEXO B – MODELO DE CARTA DE CESSÃO	222

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais a tecnologia digital figura-se de maneira onipresente na maioria das atividades referentes ao meio social em que o homem está inserido. Os computadores, smartphones, tablets, videogames, câmeras digitais entre tantas outras ferramentas da vertente tecnológica digital, tornaram-se essenciais no modo de vida do sistema capitalista, e hoje podem ser consideradas as fadas que sobrevoam os berços da sociedade. Inclusive uma negação a esse tipo de tecnologia já determina a proporção que a mesma está incrustada no contexto social da humanidade.

Esse nexos tecnológico proveniente do mundo digital certamente influencia, e muito, as transformações do ser social¹. Imersas em contradições, essas “ferramentas” tecnológicas ao longo do percurso histórico obtiveram novos significados, quer seja pelas suas funções ou até mesmo na sua gênese conceitual, e, nessa atmosfera, os artistas acompanharam essas mudanças. Eles de uma maneira ou outra absorveram as potencialidades da tecnologia para produzir as suas criações no campo da arte. Deste modo vale ressaltar:

[...] a arte excede, de muito, os limites das avaliações estéticas modo de ação produtiva do homem, ela é fenômeno social e parte da cultura. Está relacionada com a totalidade da existência humana, mantém íntimas conexões com o processo histórico e possui a sua própria história, dirigida que é por tendências que nascem, desenvolvem-se e morrem, e as quais correspondem estilos e formas definidos. Foco de convergência de valores religiosos, éticos, sociais e políticos, a arte vincula-se à religião, à moral, e à sociedade como um todo, suscitando problemas de valor (axiológicos), tanto no âmbito da vida coletiva como no da existência individual, seja esta a do artista que cria a obra de arte, seja a do contemplador que sente seus efeitos. (NUNES B. 2008, p. 15).

Dentro desse contexto emerge a criação de produções artísticas em ambiente virtual denominada Arte Digital. Para o pesquisador Wolf Lieser (2009, p.11), o conceito de Arte Digital é definido “como uma disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”. Acerca dessa posição inferida por Lieser (2009) deve-se levar em conta que a Arte Digital não é concebida pelo próprio computador com a sua inteligência artificial, mas pelo artista que se alimenta de suas funcionalidades computacionais para uma inovação no

¹ Para Marx o “Ser Social” se configura nas “relações materiais dos homens com a natureza e entre si que existem de forma objetiva, ou seja, independentemente da consciência;” (TRIVINÓS, 1987, p.52).

desenvolvimento da sua prática artística. Somente o computador sem a consciência humana operando seus atributos não possibilita qualquer Arte Digital, pois, quando o homem simplesmente liga o computador e acessa determinado software foram às forças produtivas² humanas que conceberam o desenvolvimento do programa, mesmo que sequencialmente ele opere sozinho o computador ainda é dependente do artista, pelo menos por enquanto.

A produção artística vindoura da Arte Digital certamente abre o leque de possibilidades na criação de obras de arte. Essas produções de maneira constante alimentam-se fartamente do banquete tecnológico, pois as mesmas têm o homem, representado na figura do artista, como o seu grande protagonista. Para Trivinões (1987 p.51) “sem considerar a importância única do homem, a força de produção depende fundamentalmente dos instrumentos da tecnologia”. Nessa ótica percebe-se uma relação de simbiose entre o homem e a tecnologia que nesse estudo emerge da relação entre o artista e o computador.

O ensejo por adentrar na essência estrutural das prioridades do produtor de arte num contexto social contemporâneo, dentro de um percurso de aprendizagem e criação em Arte Digital, tendo como sujeitos da pesquisa os acadêmicos do Curso Licenciatura em Artes Visuais da UEPG, serviu de motivação primeira para a escolha e desenvolvimento da pesquisa.

Outro ponto que determina a contribuição da investigação e serve de orientação para o seu desenvolvimento efetivo é a pouca familiaridade que Curso de Licenciatura em Artes Visuais possuía com a produção artística no computador desde a sua concepção no ano de 2003³. Em decorrência da imersão aprofundada na possibilidade da investigação em Arte Digital o pesquisador deparou-se com questionamentos internos que, após reflexões, proporcionaram a seguinte problemática: Quais são as prioridades dos acadêmicos de Licenciatura do Terceiro ano do Curso ⁴ de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG durante o processo de aprendizagem e criação artística via computador, dentro da estrutura física de ensino

² Para Trivinões (1987, p.52), as forças produtivas “são os homens, sua experiência de produção, seus hábitos de trabalho.”

³ Uma descrição mais específica da familiaridade existente com a produção de Arte Digital no Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG é encaminhada no Capítulo dos Procedimentos Metodológicos.

⁴ A possibilidade de execução da pesquisa ocorreu apenas na turma do terceiro ano da Licenciatura em Artes Visuais.

universitário, num ambiente em que se figuram contradições, vindouras das condições materiais, questões sociais, econômicas, políticas e filosóficas próprias, na busca de um entendimento de suas práticas artísticas como criação?

Com o intuito de responder ao problema, conseguir enxergar novas direções, tendo em mente que a presente investigação ainda é um engatinhar na trajetória de estudo do pesquisador, foram elencadas para uma compreensão do trabalho algumas questões da pesquisa. Essa escolha é fruto da preocupação do investigador em perder-se nos conceitos na empolgação durante o tratamento dos dados. De acordo com Trivinõs:

A Questão da Pesquisa representa o que o investigador deseja esclarecer. Neste sentido, a Questão da Pesquisa é profundamente orientadora do trabalho investigador. Esta orientação é necessária especialmente quando se tem pouca experiência como pesquisador. A questão da pesquisa deve reunir algumas condições que permitem não ter dúvida alguma sobre o que ela significa: precisão, clareza, objetividade, etc.; e deve servir aos propósitos latentes da pesquisa. A questão da pesquisa parte de ideias colocadas na formulação do problema [...]. (TRIVINÕS, 1987, p.107).

Abraçado pelas concepções descritas anteriormente foram estipuladas pelo investigador as seguintes questões que nortearam a pesquisa: Qual é a concepção primeira de Arte Digital e Poética dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG, e as suas possíveis transformações? Quais são prioridades dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais dentro da UEPG relativas às concepções e execução de suas Poéticas Digitais numa busca pela compreensão da essência criativa? Como as condições materiais dos acadêmicos e as contradições presentes nas suas concepções de realidade determinam a realização de suas produções? Quais são os olhares dos acadêmicos do Terceiro ano Curso de Licenciatura em Artes Visuais sobre Poéticas Digitais a partir das suas produções via computador?

Toda a investigação foi desenvolvida nos anos de 2012 a 2014 durante o Curso de Mestrado em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa (PPGE/UEPG/PR), na linha de pesquisa em Ensino e Aprendizagem, vinculada ao Grupo de Pesquisa em Artes Visuais, Educação e Cultura- GEPAVEC/CNPq, coordenado pela Professora Dr. Ana Luiza Ruschel Nunes.

A pesquisa fundou-se primordialmente no objetivo que parte da relevância de analisar quais são as prioridades dos acadêmicos de Licenciatura do 3º ano de Artes Visuais da UEPG durante o processo de aprendizagem e criação artística via computador, dentro de uma estrutura física de ensino universitário, permeados por contradições provenientes das condições materiais, questões sociais, econômicas, políticas e filosóficas próprias, bem como buscar um entendimento de suas práticas artísticas como criação.

De acordo com o objetivo elencado no parágrafo anterior desdobraram-se os seguintes objetivos específicos: Identificar as concepções primárias de Arte Digital dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG e as suas possíveis transformações, verificar as prioridades dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais dentro da UEPG relativas as concepção e execução de suas Poéticas Digitais numa busca pela compreensão da essência criativa, constatar se as condições materiais dos acadêmicos e as contradições presentes nas suas concepções de realidade determinam a realização de suas produções, e compreender na produção via computador dos acadêmicos do Terceiro ano Curso de Licenciatura em Artes Visuais os seus olhares sobre poéticas digitais.

Para o desenvolvimento da investigação foi necessária uma busca de suporte teórico dos conceitos abordados vinculados a eleição de método de pesquisa e análise de dados tendo em vista a compressão essencial do objeto de estudo. Esse alicerce teórico-metodológico é apresentado sucintamente a seguir.

a) A base teórico-metodológica

O arcabouço teórico-metodológico da dissertação teve como ponto chave de ótica compreensiva, o materialismo dialético, pois o mesmo contribui no entendimento das organizações do sistema de produção capitalista e seus desdobramentos na educação, na tecnologia, bem como nos modos de produção e concepção artística. Essa perspectiva serviu como um suporte desde a compreensão dos conceitos apreendidos até a análise dos dados presentes na pesquisa.

O método materialista dialético proveniente do pensamento de Karl Marx foi absorvido pelo pesquisador a partir dos escritos do próprio autor, além de outros

teóricos para o desenvolvimento da investigação. Nesta perspectiva foram escolhidas as contribuições dos seguintes autores: Marx (1998; 2003, 2005, 2007), Gamboa (2007), Abbagnano (1998), Jaeger (2001) Abrão (1999), Triviños (1987) e Malagodi (2010).

Como linha condutora de diálogo entre a Arte e a perspectiva crítica pautada no materialismo dialético foram elencadas as acepções dos autores: Canclini (1984) Vázquez (1978) e Fischer (1976). Vale ressaltar que acordado ao pensamento marxista surge uma concepção muito particular de arte aliada ao trabalho na sociedade⁵. Também são abordadas outras posições sobre esse conceito e o seu desdobramento, inferidas, principalmente na contemporaneidade que se alimenta de várias ramificações conceituais, portanto, deve ficar claro para o leitor que o pesquisador se utilizou das concepções marxistas empregadas no método de investigação, mas abraça outras percepções referentes à criação em Artes Visuais.

Numa busca pela essência dos conceitos fundamentais de Arte, Tecnologia, Arte Digital e Poética foram escolhidos para a pesquisa olhares que encontram e, muitas vezes, desencontram da ótica marxista. Estas óticas atuaram de forma extremamente importante para o desenvolvimento da investigação. Dentro deste contexto figuraram-se os seguintes autores: Ferraz e Fusari (2001), Gombrich (1999), Nunes A. (2003, 2009, 2012), Nunes B. (2008), Cauquelin (2005), Janson (2001), Argan (2003, 2004), Bell (2008), Pareyson (2001), Marx (2007), Dubois (2004), Hunt (2003), Pierre Lévy (2000), Becker (2009), Venturelli (2004, 2007), Prette (2009), Alpers (1999), Lieser (2009), Barros (2002) e Arantes (2005).

Como uma grande contribuição para o desenvolvimento da pesquisa elegeu-se a investigação qualitativa, pois a partir de suas características intrínsecas é possível compreender o fenômeno de uma maneira menos superficial. Nela ascende-se um caminho sinuoso que busca o aprofundamento dos conceitos, mas não despreza toda a trajetória percorrida e os possíveis brotamentos que permeiam uma investigação.

A pesquisa qualitativa não se baseia somente em medições, quantificações. As medições, quantificações podem contribuir para o estudo qualitativo, mas não contemplam totalmente o seu anseio derradeiro. A ótica proveniente da abordagem

⁵ Essa concepção foi abordada com vigor no Capítulo 2.

qualitativa fundiu-se fortemente com as aspirações do pesquisador, pois a preocupação primordial concebida em seu pensamento sempre foi de um entendimento quanto ao processo de criação artística e, não somente, ao resultado final que, geralmente, se materializa nas obras de arte.

Os dados obtidos para as análises foram eleitos a partir das seguintes ferramentas, o questionário semiestruturado, o diário digital e o memorial poético digital. Esses instrumentos geraram narrativas escritas e visuais⁶ que possibilitaram a compreensão essencial do objeto de estudo.

O processo de criação artística se deu a partir da relação dos acadêmicos com o computador numa perspectiva de aprendizagem ligada à produção de Arte Digital. Nesse contexto verificaram-se algumas preocupações marcantes durante todo o processo. Essas preocupações ora obtiveram caráter técnico, ora de aprendizagem, e também a expressão particular de mundo na visão própria do artista (que na pesquisa é representado pelos acadêmicos).

A busca constante por uma identidade artística digital teve o computador como alicerce transformando-se em hiperferramenta, desta maneira as relações homem e máquina tornaram-se simbióticas e deram o suporte para emergirem outras opções na produção artística em Artes Visuais no contexto social dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG.

b) Da organização/exposição da pesquisa

Como o nexo para a organização textual da dissertação o corpo do trabalho foi dividido em quatro capítulos, seguido pelas considerações finais. O primeiro capítulo intitulado “O Enfoque Marxista: Uma Orientação para a Práxis da Pesquisa” desenvolveu-se a partir de uma fundamentação teórica abarcando o Materialismo Histórico Dialético, que serve de alicerce para o método dialético crítico, do qual a pesquisa bebeu de suas fontes. O estudo e compreensão do mesmo subsidiou a ótica de concepção e desenvolvimento da pesquisa.

O segundo capítulo intitulado “Arte Digital e Tecnologia: Uma Simbiose Contemporânea?”, desenvolveu-se com o intuito de suplantando algumas indagações

⁶ Todas as questões referentes aos procedimentos metodológicos e os tratamentos de dados foram explanados com afinco no Capítulo 4.

surgidas pelo investigador referentes à gênese e as ramificações conceituais das terminologias Arte, Arte Digital e Tecnologia, numa busca pela compreensão desses conceitos em seus aspectos essenciais. Em seguida, no mesmo capítulo foi exaltada uma breve discussão a respeito do paralelo existente entre a arte e tecnologia ao longo da história da sociedade.

Essas considerações serviram de base para uma compreensão mais aprofundada do papel da Arte, Arte Digital e Tecnologia no contexto contemporâneo capitalista. Muitas acepções apresentadas nos escritos escolhidos para a investigação convergem e divergem do pensamento de Marx, no entanto, essas acepções não foram expostas para defender os conceitos de base marxista sobre Arte ou Tecnologia, mas, justamente, para uma compreensão da essência desses conceitos que culminaram na prática da Arte Digital. Assim estruturando a compreensão das produções via computador dos artistas/acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG.

No terceiro capítulo intitulado “Arte Digital: Novos olhares da produção contemporânea como subsídio para produção em Artes Visuais” foi abordada a gênese da Arte Digital e o seu processo de transmutação figurado no contexto atual dentro de uma perspectiva histórica. Nesse processo são comentados alguns artistas expoentes e suas obras. Ainda no terceiro capítulo apresentou-se um esboço dos principais gêneros ou categorias que contemplam a Arte Digital (de acordo com o autor Wolf Lieser, 2009). Essas divisões foram destacadas a partir da ótica primordial de relação das mesmas com as produções de Arte Digital dos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG.

O quarto capítulo nomeado “Procedimentos Metodológicos e Apresentação dos Dados da Pesquisa”, abarcou toda a contextualização da pesquisa e os procedimentos metodológicos utilizados para o seu desenvolvimento. Nesse capítulo expôs-se a definição dos instrumentos para a coleta de dados (questionários, diários digitais e, memorial poético digital), além da atmosfera que proporcionou a escolha dos sujeitos da pesquisa (acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG). Ainda no quarto capítulo estabeleceu-se a apresentação dos dados e do processo que culminou na concepção das unidades e, posteriormente, categorias de análise dos mesmos. Nesse capítulo também foi apresentado um instrumento de

análise proveniente de leituras vindouras dos estudos de Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011).

No quinto capítulo intitulado “Análise e Discussão dos Dados” foram apresentadas as análises e discussões dos dados obtidos na pesquisa utilizando as categorias dentro de uma perspectiva dialético crítica. Por fim apresentaram-se as considerações finais do trabalho.

Espera-se que essa investigação possa contribuir para uma visão menos superficial e mais essencial nas discussões dos professores e artistas das Artes Visuais a respeito dos olhares e preocupações existentes no processo de aprendizagem e criação de Poéticas⁷ dos artistas, especificamente na Arte Digital.

No contexto contemporâneo percebe-se uma imensa gama de ferramentas para a produção de arte. Não obstante, se apresentam os professores de arte imersos nessa atmosfera, portanto, torna-se cada vez mais relevante a investigação das prioridades dos interlocutores de arte em seus processos de aprendizagem, concepção e execução de suas obras.

⁷ A palavra poética tem origens na poesia e, usualmente é atribuída a construções de poesias no contexto da literatura. No entanto, para as artes visuais, o conceito de Poética abarca outros significados, ou seja, na contemporaneidade a Poética se traduz nas respostas para os porquês que constituem determinada obra de arte. Em sua gênese representa a interpretação filosófica do que é arte e diz respeito ao fazer artístico. Ela é o conceito da obra, o discurso não verbal, a narrativa visual que traduz uma obra de arte, ou seja, representa as “concepções intrínsecas do artista para a criação de sua obra.”. O conceito de poética e as suas ramificações na Arte Digital, representadas na investigação por meio das Poéticas Digitais, será exposto amplamente no decorrer do presente estudo.

CAPÍTULO I – O ENFOQUE MARXISTA: UMA ORIENTAÇÃO PARA A PRÁXIS DA PESQUISA

A partir de todas as contribuições que foram acolhidas pelo pesquisador nas disciplinas propostas pelo Programa de Mestrado em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa durante o período de estudo, juntamente com as considerações da Professora Orientadora dentro de uma perspectiva colaborativa apropriou-se nas práxis da pesquisa o materialismo dialético. Mas essa opção não se configurou rapidamente para a investigação e pode ser percebida a partir dos escritos a seguir.

1.1 PRIMEIROS PASSOS: BUSCANDO UM CAMINHO NA PESQUISA

Certamente a escolha do método dialético crítico não foi aleatória e muito menos instituída pela orientadora durante o mestrado. Durante o período de estudo surgiram algumas alternativas metodológicas para o desenvolvimento da pesquisa. Esse leque aberto de outras opções, num primeiro momento, causou algumas inquietações no pesquisador, pois, até então, o mesmo nunca estivera acostumado a um universo tão amplo materializado no espaço da pesquisa.

As inquietações desmembraram-se em opções conflituosas nos primeiros momentos de estudo. Desordens essas que chegaram ao ponto de perturbar o pesquisador fazendo-o questionar-se, por diversas vezes, qual caminho deveria seguir. Durante esse processo de busca conflituosa figurou-se uma estagnação que poderia sucumbir a uma atitude perigosa.

O “perigo” resultante dos escritos do parágrafo anterior surtiu outro efeito, menos avassalador, por sorte. Para exemplificar o resultado fez-se necessário estabelecer a situação uma visão muito difundida pelos produtores de arte. O encontro do investigador após o período de estagnação na pesquisa pode ser relacionado com a concepção empírica já incrustada nas conversas e ações dos entendedores de arte, que difundem uma visão muito oportuna sobre o fazer artístico da obra pelo do artista. Essa ótica defende que, muitas vezes, o artista deve distanciar-se de sua obra para,

posteriormente, conseguir enxergá-la e executá-la de acordo com a sua real sensibilidade numa busca da sua essencialidade.

Com certeza esse período foi de turbulência e estagnação, vivenciado pelo pesquisador não é recomendável a qualquer pessoa. Sequencialmente, mesmo que de maneira inconsciente, após o período de distanciamento, o investigador conseguiu controlar as rédeas de sua investigação e pôde compreender as suas aspirações. O distanciamento, que poderia ser fatal, de certa forma também contribuiu para um amadurecimento na pesquisa, pois foi somente ao retornar com outra percepção que certas possibilidades tornaram-se mais claras e deram suporte para a aplicação do método e desenvolvimento da pesquisa, assim o “investigador/artista” conseguiu enxergar a sua “obra” que nesta investigação se aplica a própria dissertação.

1.2 DIALÉTICA E MÉTODO: ENCONTRANDO OS FUNDAMENTOS PARA A JORNADA DA INVESTIGAÇÃO.

Armado pelo fundamento essencial que determina como base de uma pesquisa efetiva na área do conhecimento a necessidade da existência de um problema e um objeto de pesquisa, o investigador bebeu das fontes de um método de pesquisa para a investigação do objeto e a possível solução da problemática configurada, esse método acolhido orienta a percepção do pesquisador proporcionando uma compreensão do fenômeno.

Para o pesquisador Silvio Gamboa (2007, p.24) “do ponto de vista da epistemologia o método tem a ver com os caminhos e instrumentos de fazer a ciência”. Define-se como uma passagem para o conhecimento. O autor ainda enfatiza que diferentes concepções de realidade determinam diferentes métodos e destaca seis tipos específicos de abordagens metodológicas acordando com os escritos que foram anteriormente elaborados por Demo (1995). Essas abordagens são: empirista, positivista, funcionalista, sistêmica, estruturalista e dialética.

Essa investigação nunca teve como fundamento descrever todas essas abordagens metodológicas apresentadas, mas o pesquisador reconhece que é de suma importância o conhecimento das mesmas para a eleição de um método. Das seis abordagens metodológicas, aquela que se mostrou mais apropriada para o desenvolvimento da pesquisa foi a da dialética ou mais especificamente o

materialismo dialético formulado por Karl Marx, sendo assim um estudo mais amplo destes conceitos fez-se necessário. O materialismo dialético embasa a filosofia marxista, na busca por explicações lógicas, racionais e coerentes para acontecimentos relacionados aos fenômenos da natureza, da sociedade e do pensamento.

A dialética sugerida no pensamento de Marx nasce de uma proposta de superação da dicotomia entre sujeito e o objeto, baseado na interpretação dialética do mundo. No materialismo dialético, as raízes do pensamento humano unem-se para construir uma concepção científica da realidade, relacionada à prática social humana. Entretanto, o conceito de dialética surgiu na história do pensamento humano bem antes de Marx e se transformou de acordo com o contexto histórico de sua inserção:

Esse termo, que deriva de diálogo, não foi empregado, na história da filosofia, com significado unívoco, que possa ser determinado e esclarecido uma vez por todas; recebeu significados diferentes, com diversas inter-relações, não sendo redutíveis uns aos outros ou a um significado comum. ABBAGNANO (2007 p. 269).

Se o termo, “dialética” não possui apenas um significado, discorrer generalizando-o, sem situá-lo em um espaço temporal predispõe ao erro, visto que o conceito de dialética é dependente do seu contexto histórico. Tendo como recorte a Grécia Antiga, a primeira civilização a conceituar o termo, nela a dialética foi reconhecida como a arte da conversa. Platão (427 - 347 a.C.), discípulo de Sócrates (469 - 399 a.C.) utilizou muito o termo dialética em seus diálogos. Para ele o verdadeiro conhecimento é atingido através da relação do diálogo entre os iguais partindo do mundo sensível e chegando ao mundo das ideias.

Para Abbagnano (2007, p. 269) a dialética de Platão é uma técnica da investigação conjunta, de forma colaborativa entre duas ou mais pessoas, representando o ponto mais alto a que se pode chegar à investigação conjunta. Apesar de Platão defender a filosofia como ocupação de um ser privado, considerava-a uma obra de homens que “vivem juntos” e “discutem com benevolência”. É atividade própria de uma comunidade de educação livre.

Uma das características que chama muita atenção nos escritos de Platão, provem do modo que o autor escreve sobre a dialética como uma força do diálogo entre os iguais. Essa ótica fundamenta outras visões que, posteriormente, são

pontuadas por Heráclito (530 - 428 a.C.) e, mais tarde, reorganizadas por Aristóteles (384 - 322 a.C.).

Diferentemente de Platão, para Heráclito a conversa existia somente entre os diferentes e essa diferença constitui a contrariedade e o conflito. As discrepâncias conduzem ao diálogo. Ao analisar a natureza, Heráclito constatou que os contrários estão em eterno conflito, em uma mudança constante de um estado para outro.

No pensamento de Heráclito “todas as oposições da vida cósmica se transformam continuamente umas nas outras e reciprocamente se apagam os prejuízos que causam” (JAEGER, 2001, p. 227). Compreende-se claramente os contrários em morte e vida, sol e lua, verão e inverno, guerra e paz, entre tantas outras.

Heráclito denomina essas relações de antítese como a ordem do mundo e da natureza, a lógica cósmica, a qual o homem se inclui e vive segundo as suas leis. “A morte de uma vida é sempre a vida de outra. É um eterno caminho, ascendente e descendente” (JAEGER, 2001), assim em nossas mentes as ideias são limitadas pelos seus contrários. A ideia de vida está próxima e é limitada pela morte por exemplo.

Foi Aristóteles que difundiu a aceção de Heráclito a respeito da contraditoriedade e o conflito. Para Aristóteles atribui-se a dialética o sentido de um procedimento racional não demonstrativo, qualquer inferência racional ou silogismo que parta de premissas prováveis (ABBAGNANO). Então se entende a dialética como lógica do provável, do processo racional que não pode ser demonstrado. Provável é tudo o que parece aceitável a todos.

Aristóteles discorda da ideia de Platão que o mundo sensível é mera aparência e busca integrar a observação das coisas que se apresentam aos sentidos, ao conhecimento científico e filosófico (ABRÃO, 1999). Para o filósofo o conhecimento é um processo de abstração pelo qual o intelecto produz conceitos universais, sendo que estes não poderiam existir separadamente das coisas e do intelecto. Dando extremo valor à percepção do mundo sensível o autor discorre sobre a evidência de que tudo se transforma num espaço contínuo.

Com base nesses argumentos percebe-se que a lógica dialética compreende a realidade dentro das contradições em permanente transformação se contrapondo a lógica formal, estática e constatando que uma das suas ideias básicas está na

mutabilidade do mundo e na transformação de toda propriedade em seu contrário, reconhecido na filosofia como um aspecto contraditório do ser.

É partir de Hegel (1770 - 1831 d.C.), filósofo alemão que o princípio da contradição toma um novo fôlego, discípulo de Kant (1724 -1804 d.C.), o pensador tratou da elaboração da dialética como método, afirmando que uma coisa é e não é ao mesmo tempo e sob o mesmo aspecto. O autor discorreu sobre a dialética como o “momento negativo de toda realidade, aquilo que tem a possibilidade de não ser, de negar-se a si mesma” (GADOTTI, 2004 in MALAGODI, 2010 p. 4).

Hegel indicou o princípio da contradição, da totalidade e da historicidade, porém a dialética foi tratada no campo do espírito, das ideias. No entanto, a visão filosófica de Hegel, atribuindo a dialética um conceito de método, fez-se muito relevante, pois proporcionou estudos posteriores que incorporaram novas direções. Nesse contexto destacou-se Karl Marx e o Materialismo Dialético.

1.3 MATERIALISMO HISTÓRICO DIALÉTICO: RECONHECENDO O MÉTODO ORIENTADOR DA PESQUISA

Conforme as concepções expostas anteriormente que culminaram no pensamento de Hegel compreendendo a dialética como um método, o investigador partiu para um estudo mais aprofundado a respeito do método material dialético proveniente do pensamento de Karl Marx. Durante seu estudo Marx abraçou alguns conceitos difundidos por Hegel. De acordo com Triviños (1987, p.50):

O idealismo objetivo de Hegel aceitava que todos os fenômenos da natureza tinham sua base na Ideia Absoluta. Marx tomou de Hegel várias ideias que foram fundamentais para o marxismo, como, por exemplo, o conceito de alienação e, de maneira essencial, seu ponto de vista dialético da compreensão da realidade.

Mesmo absorvendo em grande parte ideias hegelianas, Marx incorporou aos seus escritos novos direcionamentos para a compreensão dos fenômenos presentes na realidade objetiva. Essa ótica marxista se relaciona com o mundo do trabalho e as questões materiais. Partindo do seu pensamento surgem o materialismo dialético e o materialismo histórico dialético.

1.3.1 Um mundo Material: Reflexões sobre Materialismo

Na sociedade contemporânea é muito comum nas falas dos indivíduos o resultado das seguintes linhas de pensamento: “Como você é materialista!” ou “não seja tão materialista!” e até mesmo em apelos religiosos o famigerado “não se apegue tanto as questões materiais”. Apesar de possuírem algum fundamento dentro de uma perspectiva de desdobramento da sua gênese conceitual, essas acepções incisivas contribuem em demasia para uma visão pejorativa e limitada do conceito de materialismo.

Foi no século vinte, principalmente para aqueles que nasceram a partir dos anos de 1960, até o fim dos anos de 1970 denominados pelo fotógrafo estadunidense Robert Capa⁸ como “Geração X”, que se instaurou, cada vez mais, uma atmosfera de fusão do homem com o consumo. Nesse contexto o conceito o “ser” material incorpora mais significações.

Não é aleatório que na década de 1980, o período de florescimento da adolescência dos sujeitos da Geração X, difunde-se pelo mundo um sucesso musical conhecido como “Material Girl”⁹ conduzido por uma cantora, na época em início de carreira, autointitulada Madonna. Essa preocupação consumista tomou forças nas décadas seguintes (das Gerações Y e Z), determinando uma sociedade cada vez mais aberta ao consumo e desejo de bens materiais.

Na atualidade, partindo do senso comum, provavelmente por todos estarem imersos numa sociedade capitalista pautada em um ciclo de consumo desenfreado, as acepções quanto ao significado de materialista acarretam *a priori* no pensamento humano uma visão crítica de um protagonista que percebe, ou se alimenta, dos valores materiais relativos ao poder de compra, ou seja, os bens provenientes do Capital Econômico. Mas o definir um sujeito como materialista vai muito além dos aspectos econômicos. O materialismo em sua essência filosófica possui maior amplitude. De acordo com Trivinõs (1987, p. 21):

O materialismo filosófico apoia-se nas conclusões da ciência para explicar o mundo, o homem e a vida. Isto significa que, não obstante os materialistas

⁸ O termo Geração X foi utilizado para intitular as pessoas nascidas após a Segunda Guerra Mundial. Essa incluiu a população nascida no início de 1960 até o final dos anos 70. Disponível em: <http://www.infoescola.com/sociedade/geracao-x/>. Acesso em 30/09/2014.

⁹ Material Girl: “Garota Material” - tradução livre efetuada pelo investigador. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DNSUOFgj97M>.

considerem a matéria o princípio primeiro e o espírito, a ideia, o aspecto secundário, suas concepções mudam de acordo com a evolução do pensamento científico.

Sendo assim, um sujeito materialista dentro da perspectiva filosófica é aquele que transforma as suas acepções, de acordo com o saber científico, isto é substancialmente diferente da imagem materialista vinculada somente ao meio econômico. O materialismo filosófico, diferentemente da sua visão empírica contemporânea, encontrou as suas raízes nos povos antigos do Oriente, para Triviños (1987, p. 21) foram os “chineses, egípcios, babilônios e outros defenderam uma concepção materialista de mundo. Com os gregos esse tipo de explicação da natureza e da sociedade alcançou relevos sistemáticos”, sendo difundida por toda a cultura ocidental. O autor ainda ressalta que a sistematização iniciada na Grécia Antiga proporcionou três concepções fundamentais para o materialismo. São elas:

a) A Materialidade do Mundo: todos os fenômenos, objetos e processos que se realizam na humanidade são materiais, ou seja, todos são aspectos diferentes da matéria em movimento.

b) A Matéria é anterior a Consciência: A consciência é um reflexo da matéria, ou seja, a matéria existe objetivamente e se constitui de uma realidade objetiva.

c) O Mundo é Conhecível: O homem conhece a realidade gradativamente. No começo o homem distingue o objeto, processo ou fenômeno pela sua qualidade. Só depois de um processo de tempo o homem é capaz de reconhecer os aspectos quantitativos, a essência, a causa do objeto.

A partir dessas três concepções, autores como Bazarian (1982) indicam algumas fases na evolução da concepção materialista. Nesse contexto temporal nasceu o materialismo dialético que serviu de linha condutora para a execução da pesquisa. Sequencialmente suas características foram abordadas.

1.3.2 Materialismo Dialético: A procura pela compreensão do Método

O materialismo dialético é a base filosófica do marxismo originado nos escritos de Karl Marx que explica de forma coerente, lógica e racional os fenômenos naturais, da sociedade e do pensamento humano. Nele está imbuída a concepção científica da realidade, enriquecida com a prática social. Os seus princípios básicos são a matéria, a dialética e a prática social.

As ideias originais do pensamento filosófico no materialismo dialético ressaltam, na teoria do conhecimento, a importância da prática social reconhecida enquanto um critério de verdade, colocando em destaque questões como a interconexão existente entre o absoluto e o relativo. Assim, torna-se possível considerar que as verdades científicas estão relacionadas a graus do conhecimento. O enfoque dialético da realidade presente no Materialismo Dialético mostra como se transforma a matéria e como se realiza a passagem das formas superiores às inferiores¹⁰.

Para a compreensão das transformações da matéria na perspectiva do materialismo dialético constituem-se categorias e leis que, objetivamente, formaram-se num processo de desenvolvimento histórico do conhecimento e da humanidade, caracterizados pela prática social dos homens. Conforme Trivínos (1987, p.51):

O materialismo dialético tem uma longa tradição na filosofia materialista e, por outro lado, que é também antiga concepção na evolução das ideias, baseia-se numa interpretação dialética do mundo. Ambas as raízes do pensar humano se unem para constituir, no materialismo dialético, uma concepção científica da realidade, enriquecida com a prática social.

No materialismo dialético, formaram-se as categorias a partir do desenvolvimento histórico do conhecimento e na prática social, num movimento do interior ao exterior, do fenômeno à essência, do abstrato ao concreto.

As categorias constituem-se em razão ao desenvolvimento das atividades de ação do homem quando este atua sobre a sociedade e a natureza, com o intuito de conhecê-la e de alguma forma transformá-la.

Como elementos de conscientização dos conceitos universais que formam a relação entre o homem e o mundo, as categorias da dialética refletem as leis mais gerais que regem a natureza, com propriedade sobre os aspectos do pensamento e da sociedade, apresentando-se como valor essencial.

Entendida como uma relação necessária e estável entre os acontecimentos que conectam certas condições existentes na humanidade, as leis assinalam o caráter essencial de desenvolvimentos dos fenômenos que caracterizam a prática social. De acordo com Trivínos:

¹⁰ Trivínos (1987, p.51).

Tanto as categorias como as leis refletem as leis universais do ser, as ligações e os aspectos universais da realidade objetiva. Mas as categorias são mais ricas em conteúdo do que as leis, já que aquelas refletem também as propriedades e os aspectos universais da realidade objetiva. (TRIVIÑOS, 1987, p.54).

Seguindo essas acepções as categorias e as leis norteiam as “leis gerais do ser”, as conexões e os aspectos universais que refletem a realidade objetiva. Não se pode esquecer que a categoria essencial do materialismo dialético é a Contradição apresentada nos fenômenos da realidade objetiva.

A contradição se estabelece na interação entre aspectos opostos existente nos fenômenos, fazendo a distinção entre os tipos de contradição que podem ser essenciais e não essenciais principais e acessórias, interiores e exteriores, fundamentais e não fundamentais, que determinam a importância e a função na constituição material, ressaltando a categoria da contradição enquanto gênese do movimento e do desenvolvimento.

Segundo Triviños (2010, p.54) “a categoria da contradição, ao mesmo tempo em que se refere ao conteúdo da lei, estabelece que a contradição seja uma interação entre aspectos opostos e distingue os tipos de contradições”. Nessa perspectiva, é importante considerar que as leis da dialética se expressam por meio de juízos, bem como acontece em qualquer outra ciência, enquanto que as categorias constituem-se numa espécie de conceito, por isso as categorias são mais fortes.

As categorias que fundamentam o materialismo dialético, matéria, consciência e prática social, estão diretamente relacionadas à problemática filosófica que interliga a matéria e a ideia, dando origem a duas questões principais: da prioridade e do conhecimento do mundo, envolvendo de alguma forma problemas de ordem ontológica e gnosiológica. Tais questões encontram-se no foco do pensamento filosófico, que permeiam as possíveis respostas condutoras à compreensão da realidade social e natural dos fenômenos.

Para que se configure uma compreensão em relação à análise das categorias, é importante que elas sejam entendidas como maneiras de conscientização a respeito dos conceitos universais da relação existente entre o homem e o mundo, que acaba por refletir na propriedade e leis universais e essenciais da natureza, da sociedade e do pensamento.

Analisar categorias no método do materialismo dialético propicia a facilidade do desenvolvimento e da compreensão de problemas voltados às questões

específicas das próprias categorias norteadoras - matéria, consciência e prática social. Também é muito importante lembrar que a realidade objetiva é regida pela lei fundamental da dialética, concentrada na Unidade e na Luta dos Contrários.

Marx aproveitou-se das contradições provenientes da dialética para “o pensar” relacionado à história. Ou seja, numa reflexão sobre a história, também se consideram as suas contradições, pois a história não é linear e nem passa por um processo de evolução. Para o autor os indivíduos produzem a história fazendo-a dependente dessa humanidade. Essa acepção fomentou o conceito de Materialismo Histórico Dialético.

1.3.3 Materialismo Histórico Dialético: O Homem que constrói a sua própria história

O materialismo histórico dialético é a ciência filosófica do marxismo que estuda as leis sociológicas que caracterizam a vida da sociedade, de sua evolução histórica e prática social dos homens, no desenvolvimento da humanidade¹¹. Portanto, não se pode confundir “Materialismo Histórico Dialético” e “Materialismo Dialético” apesar das suas relações simbióticas. É necessário ter em mente que o Materialismo Histórico Dialético é a ciência filosófica que busca entender as leis sociológicas que contemplam todo o meio social para seu desenvolvimento histórico pautado na prática social, enquanto o Materialismo Dialético serve de base filosófica do pensamento marxista para explicar de forma coerente, lógica e racional os fenômenos naturais, da sociedade e do pensamento humano.

O materialismo histórico dialético exalta a força das ideias, capaz de introduzir mudanças nas bases econômicas que a originou. Por isso destaca a ação dos partidos políticos, dos agrupamentos humanos entre outros, cuja ação pode produzir transformações importantes nos fundamentos materiais dos grupos sociais.

As acepções de Marx (2003) a respeito do materialismo histórico dialético foram abordadas vigorosamente no livro “Contribuições à Crítica da Economia Política e serviram de suporte para a compreensão dessa ciência filosófica”. Um ponto fundamental no pensamento marxista emerge da posição que o homem produz a sua história de acordo com as suas condições materiais. Uma postura elucidativa desse fundamento destacou-se nas próprias palavras de Karl Marx:

¹¹ Triviños (1987, p.51).

Toda a historiografia deve necessariamente partir dessas bases naturais e da sua modificação provocada pelos homens no decurso da história. Pode-se referir a consciência, a religião e tudo o que se quiser como distinção entre os homens e os animais; porém, esta distinção só começa a existir quando os homens iniciam a produção dos seus meios de vida, passo em frente que é consequência da sua organização corporal. Ao produzirem os seus meios de existência, os homens produzem indiretamente a sua própria vida material. (MARX, 1988, p.4).

O pensador enxergou o homem como o produtor de seus meios de existência. Em decorrência da produção, presente na sua realidade material, o ser humano determina a sua própria história. Portanto, desta maneira, ao homem compete a sua história:

A forma como os indivíduos manifestam a sua vida reflete muito exatamente aquilo que são. O que são coincide, portanto com a sua produção, isto é, tanto com aquilo que produzem como com a forma como produzem. Aquilo que os indivíduos são depende, portanto das condições materiais da sua produção. (MARX, 1988, p.5).

Fica evidente nas palavras de Marx que o homem constrói a sua história e essa construção se dá pelas condições materiais de sua produção. A história age numa profunda simbiose com produção humana e o homem se organiza dentro da sociedade em que vive para a produção e a reprodução da vida. Isso determina o seu caráter material. Ainda sobre o Materialismo Histórico Dialético o pensador discorre a respeito das premissas:

As premissas de que partimos não constituem bases arbitrárias, nem dogmas; são antes bases reais de que só é possível abstrair no âmbito da imaginação. As nossas premissas são os indivíduos reais, a sua ação e as suas condições materiais de existência, quer se trate daquelas que encontrou já elaboradas a quando do seu aparecimento quer das que ele próprio criou. Estas bases são portanto verificáveis por vias puramente empíricas. (MARX, 1988, p.4).

A materialidade e a noção do concreto, presentes no pensamento de Karl Marx fazem com que a dialética seja reinterpretada, assuma novas direções. Para o autor, agindo diferente do pensamento de Hegel, a dialética não deveria ser tratada no plano do espírito, das ideias, pois o mundo dos homens necessita da sua materialização. Neste sentido que Marx (1998, p. 9) afirma: “A produção de ideias, de representações e da consciência está em primeiro lugar direta e intimamente ligada à atividade material e ao comércio material dos homens; é a linguagem da vida real”.

O homem tem as suas ideias a partir da produção material, ou seja, “não é a consciência que determina a vida, mas sim a vida que determina a consciência”.

(MARX, 1998, p. 9). Pode-se afirmar que a consciência é um produto da sociedade a qual o homem está inserido.

No processo de pesquisa, o investigador constatou que o materialismo histórico dialético não foi totalmente elaborado por Marx, contudo, foi ele que desenhou toda a sistematização de suporte metodológico no livro “A Contribuição à Crítica da Economia Política”. Parte dessa sistematização constata-se a seguir:

O concreto é concreto porque é a síntese das múltiplas determinações e, por isso, é a unidade do diverso. Aparece no pensamento como processo de síntese, como resultado, e não como ponto de partida, embora seja o verdadeiro ponto de partida, e, portanto, também, o ponto de partida da intuição e da representação. No primeiro caso, a representação plena é volatizada numa determinação abstrata; no segundo caso, as determinações abstratas conduzem à reprodução do concreto pela via do pensamento. (MARX, 2003, p.39).

Sendo assim, parte-se do concreto aparente e por meio da abstração chega-se a concreto pensado. Dessa forma, o pesquisador não deve observar seu objeto de estudo baseando-se somente em sua aparência.

Para compreender a sociedade em andamento os fundamentos do materialismo histórico dialético foram aplicados ao estudo da vida social dos homens, nos princípios dos fenômenos da vida social em si para uma forma de análise da própria sociedade. Desta maneira, o materialismo histórico dialético parte da concepção da materialidade da realidade, pelo método dialético de análise, abordando de maneira concreta e ampla, os fenômenos da vida e buscando descobrir as leis objetivas que possam reger a evolução desses fenômenos numa busca pela sua essência.

1.4 O MÉTODO DO MATERIALISMO DIALÉTICO: UMA CORRIDA CONSCIENTE EM BUSCA DA ESSÊNCIA

Como já foi comentado num primeiro momento, a escolha do método não se configurou facilmente para o pesquisador, mas após certa maturidade surgida no contexto da pesquisa, um método da investigação foi compreendido e eleito para a investigação.

Tendo como alicerce os conhecimentos apreendidos durante as leituras referentes ao método de pesquisa do materialismo dialético, o investigador absorveu as suas características fundamentais visando aplicá-las na investigação. Para tanto na sequência o pesquisador demonstra, a partir da sua compreensão teórica, uma possível aplicação do método dialético na investigação. Essa aplicabilidade só pode se tornar efetiva quando se entende que a realidade objetiva é regida pela categoria norteadora da contradição. Também se deve ter em mente que a matéria é anterior a consciência, portanto a matéria sempre existiu independente do homem, mas o ser humano a compreende por meio de sua consciência, ela funciona como um espelho da realidade objetiva.

A consciência humana pode ter uma leitura superficial da matéria, mas quando ela tenta desvendar suas características intrínsecas, essenciais, surge um mais elaborado reconhecimento da realidade objetiva que ao mesmo tempo transforma o próprio homem. Essa perspectiva tem como o ponto de inicial o concreto real, daí parte-se para estudos e, portanto, para concepções fundamentais, na abstração do concreto real vivido. Posteriormente, num processo contínuo, se retorna ao concreto real que, pela processualidade avança ao concreto pensado numa dimensão de totalidade histórica social e, portanto, com uma nova compreensão.

Por meio do diálogo com o método a presente pesquisa adentrou primeiramente na visão do concreto aparente que os acadêmicos tinham sobre a criação artística de arte digital. O empírico serviu apenas como início da análise, pois é a partir da reflexão teórica que se chega a uma possível compreensão do processo de aprendizagem e criação artística via computador, bem como reconhecer as prioridades dos acadêmicos durante a produção.

Essa compreensão se deu através do momento em que se isolaram as partes do todo e se constataram as suas relações internas. Posteriormente, conservou-se apenas o alicerce comum a essas partes, sua essência. Com essa base identificaram-

se os conceitos e categorias mais elementares que abarcaram o objeto de estudo e em seguida proporcionou-se a síntese, que nada mais é do que a recomposição dos elementos identificados pela análise. Segundo Marx (2003) os elementos devem ser organizados dentro de uma possível ordem que traduza uma ideia aproximada do objeto estudado, pois para o pensador a totalidade nunca é alcançada.

O emprego do Método Materialista Dialético na pesquisa que se esboçou sinteticamente pelo investigador no final deste Capítulo teve o intuito de, em um primeiro momento, situar e mostrar a relação do método escolhido com o objeto de estudo. A busca pelo entendimento relativo as preocupações dos acadêmicos dentro de suas criações artísticas no computador e as suas possíveis compreensões, entre outros objetivos foram pautadas no método florescido do pensamento de Karl Marx. Vale ressaltar que com maior abrangência essa orientação metodológica será percebida pelo leitor no decorrer do presente trabalho.

CAPÍTULO II – ARTE DIGITAL E TECNOLOGIA: UMA SIMBIOSE CONTEMPORÂNEA

Observando as últimas décadas pode-se constatar que o computador tornou-se um instrumento que transformou a sociedade e cultura. Dificilmente no mundo contemporâneo pode-se imaginar o emprego de determinadas funções básicas sem o uso do mesmo. Principalmente para os nascidos a partir dos anos noventa do século passado, que ascenderam imersos nessa dependência. Internet, Touchscreen, smartvts, smartphones, notebooks, tablets e tantos outros termos relacionados ao computador fazem parte do dia a dia de grande parte da população.

Atualmente percebe-se a inserção do computador em diversos segmentos da vida humana, como a indústria, comércio e o lazer. Este estreitamento relacional entre o homem e a máquina é intenso e a arte se alimenta dessa afinidade para a produção de poéticas artísticas. Dentro deste contexto homem/computador a manifestação artística que possui uma ligação direta entre ambos é denominada Arte Digital.

2.1 ARTE DIGITAL: COMPREENDENDO O CONCEITO

Num primeiro momento determinar o que é Arte Digital e as suas ramificações expressivas remete a uma sensação de afundar-se numa areia movediça, pois a Arte Digital encontra-se envolvida em diversos processos de criação e nomenclaturas, concebendo desde os Gráficos por computador, as Animações, o 3D (Três Dimensões), a Pintura Digital, a Net Art, a Realidade Virtual, a Software Art, o Hacktivismo, os Objetos interativos entre tantos outros. Quanto a estas nomenclaturas, gêneros ou categorias percebe-se que as mesmas não são estanques e os seus limites, por vezes, difíceis de encontrar ou definir.

Deste modo, dizer o que é Arte Digital tendo por base essas raízes é adentrar num terreno muito complexo. Mas é perceptível que todas essas manifestações de arte citadas no parágrafo anterior são dependentes do computador como instrumento para a sua criação e execução. Portanto pode-se definir Arte Digital “como uma disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”. (LIESER, 2009, p.11).

O Autor português Wolf Lieser (2009, p.11) ainda acrescenta à definição de Arte Digital expressando que por “definição, estas obras de arte devem ter sido obrigatoriamente elaboradas de forma digital e podem ser descritas como uma série electrónica de zeros e uns. Em contraposição encontra-se o domínio analógico.”

De acordo com Barros (2002, p.51) “arte digital é a imagem produzida ou manipulada em um ciberespaço gerada ou trabalhada através de um programa e decodificada na tela do computador sob a forma de pixels luminosos”. Levando-se em consideração esses aspectos conclui-se que a Arte Digital é aquela que tem como instrumento para a sua produção um computador e toda a sua concepção e apreciação deve ser feita no ambiente digital.

Conforme o exposto no parágrafo anterior surge uma contradição, pois nem toda representação digital pode ser considerada arte. “A fronteira é imprecisa, especialmente porque a arte digital combina em grande medida arte, ciência e tecnologia.” (LIESER, 2009, p.12), portanto devido a uma aliança forte com outros segmentos, tendo por base o pensamento do autor, conclui-se que o resultado de um trabalho feito por softwares ou uma imagem de câmera digital não será necessariamente uma produção de arte se não existir a concepção vinda de um artista como seu alicerce.

Lieser (2009, p.13) afirma que “no seu sentido mais estrito pode definir-se a produção digital como arte quando conceptualmente se utilizam as possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançado em outros meios”. Desta forma de nada adiantaria se utilizar o meio digital com intuito semelhante ao já existente no meio analógico, fica claro na opinião do autor que a Arte Digital deve ser dirigida para o mundo virtual tentando suplantar aquilo que já está posto pelas ferramentas ditas tradicionais.

A partir dos conceitos dos autores citados o pesquisador concebeu a Arte Digital como uma produção artística dentro do ambiente digital e não necessariamente do computador. Para se atribuir o conceito de Arte Digital a obra deve ser concebida por meio de softwares e visualizada através de pixels luminosos. Mas na contemporaneidade a Arte Digital não deve se limitar somente aos computadores, pois outros dispositivos oferecem as mesmas possibilidades de criação. Como exemplo os tablets, smartphones, câmeras digitais, entre outros.

As características daquilo que é produzido dentro do mundo digital nunca são imutáveis, por sua base de informação numérica que é facilmente manipulável, a produção artística digital é passível de ser transmutada em outra coisa. Toma-se como exemplo de fácil compreensão a fotografia digital que pode ser transformada em um desenho ou pintura, ou fazer parte de uma animação bidimensional/tridimensional, um vídeo, além de outras possibilidades.

Graças a abertura do leque de infinitas possibilidades propiciadas pelo ambiente digital para aos artistas contemporâneos as suas concepções também são diferenciadas quando eles se referem ao computador. De acordo com POPPER (1993, apud BATISTA, 2012, p. 20):

Para alguns artistas o computador é apenas uma ferramenta que potencia 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.

Outro ponto de vista que vale a pena ser ressaltado, está contido na afirmação de Nunes A. (2009, p.12) salientando que:

O computador não é apenas mera ferramenta, mas é capaz de ser utilizado como uma hiperrferramenta na produção da Arte Digital que está vinculado a concepção inventiva, possibilitando assim a criação artística com poéticas via tecnologia.

Tendo como fio condutor as acepções expostas, clareou-se para o pesquisador, a concepção de que não importa se o computador é entendido como uma entidade criativa, uma ferramenta que intensifica o trabalho artístico ou como uma hiperrferramenta que supera o sistema analógico. Nesse contexto o ponto crucial defendido é que essas definições têm em comum, justamente, a dependência do computador via tecnologia para a produção de Arte Digital.

Se for da tecnologia que a Arte Digital se alimenta para ser concebida, são eles, os próprios artistas contemporâneos, que necessitam de aparatos tecnológicos para criar suas obras via computador. Sob essa ótica fecundaram-se algumas indagações no pensamento do pesquisador. Tais dúvidas ascenderam nas seguintes perguntas: Seria a tecnologia um conceito aplicado somente ao contemporâneo? E a sua relação com a arte é algo novo? Pode-se conceber uma visão do conceito de arte?

Tendo em mente a busca pela essência das questões expostas no parágrafo anterior além de outras que surgiram a respeito da arte e a sua relação com a tecnologia foram elaborados os escritos nas divisões que se desenharam na sequência.

2.2 ARTE E TECNOLOGIA: CAMINHOS QUE SE ENCONTRAM

Quando se pensa em Arte Digital é muito comum relacioná-la de imediato ao conceito de tecnologia. Parece que ambas necessitam uma da outra como se fossem dependentes dentro de um contexto fundido em bases inquebráveis.

A concepção que abarca a tecnologia na contemporaneidade, dentro do senso comum, permeia tudo aquilo que se tem como “novidade” e, nesse contexto a Arte Digital se insere perfeitamente, pois na da conjuntura artística percebe-se que as fundações da mesma são novas, marcando seu início em meados da década de sessenta do século passado¹².

Aliar a ideia de tecnologia a algum tipo de equipamento/produto que acabou de ser produzido e ter a Arte Digital apropriando-se desses equipamentos/produtos para se manifestar no âmbito artístico acarreta numa forte conexão entre as mesmas. Mas essa estreita relação entre a arte e tecnologia não acontece somente no mundo contemporâneo do qual temos a Arte Digital como fundamento para o presente trabalho. Suas fundações são bem mais incrustadas e, perceptivelmente conectadas ao homem desde a sua concepção como ser pensante. Portanto, para subsidiar com eloquência a ligação entre arte e tecnologia é de suma importância discorrer a respeito desses conceitos.

2.3 ARTE: LIMITES E EXPANSÕES

A tarefa de conceituar o que é arte se traduz num caminho árduo e sinuoso que se desdobra por infinitos destinos, pois a mesma encontra-se intrinsecamente fundida na natureza humana. Portanto a sua interpretação depende das particularidades sociais, espirituais, políticas e filosóficas que regem a essência vital

¹² A primeira grande exposição sobre o tema Arte Digital aconteceu em 1968 intitulada: Cybernetic Serendipity. (LIESER, 2009, p. 6).

de cada ser em determinado contexto. No entanto, é de suma importância destacar o ponto de vista de alguns teóricos sobre o tema, pois essas leituras proporcionam, de forma sublime, uma compreensão no que respeita a característica mutável da arte. Desta forma:

[...] ao buscarmos definições para a arte, podemos esbarrar em conceitos até contraditórios [...]. Para não incorrer em desvios posicionais apressados, precisamos aprofundar estudos, ampliar reflexões, que nos levem à compreensão da arte, com suas múltiplas formas, tanto dentro do nosso tempo, quanto em diferentes épocas. (FERRAZ; FUSARI, 2001, P. 103).

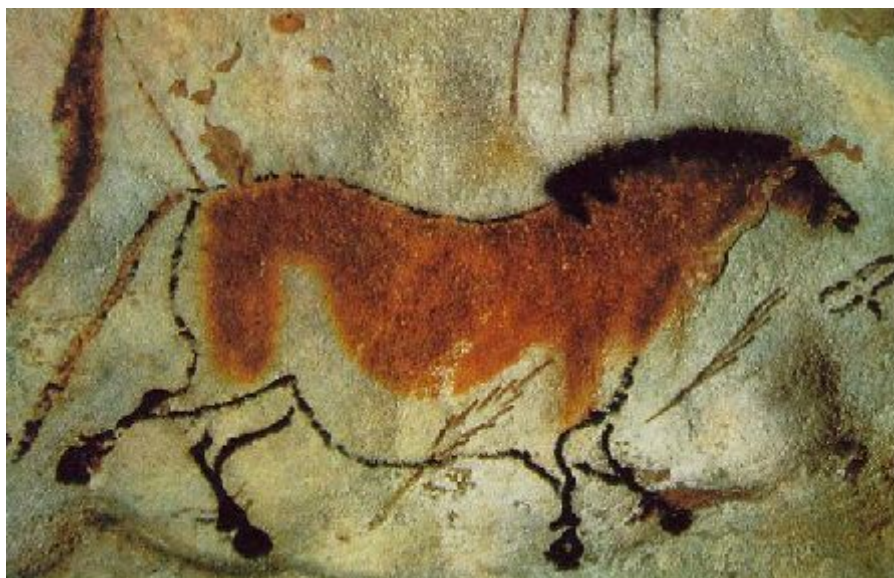
Como são muitas as definições de arte concebidas na história da humanidade, (quer seja pelos próprios artistas, filósofos ou historiadores da arte) a tentativa de transmitir e articular com todas essas acepções num único trabalho é praticamente impossível, fácil de comparar a um fatal mergulho num mar sem fim. Projetando um possível afogamento nessas águas conceituais, após consulta bibliográfica, encaminhou-se por parte do pesquisador a escolha de apresentar o ponto de vista de autores considerados expoentes da história da arte na cultura ocidental e, também, algumas visões do campo da filosofia referentes à temática da arte.

Os olhares escolhidos culminam na percepção de Karl Marx, cuja ótica resultada no método do materialismo histórico dialético, serve de alicerce para o desenvolvimento da investigação tomando como caminho categorias do método do materialismo dialético, que possibilita na historicidade e movimento rever a uma totalidade as concepções de arte e a sua história.

2.3.1 A Gênese da Arte: Visões Primárias

A arte caminha de mãos dadas com o homem desde os seus tempos primordiais. São frutos do período da Pré-História conhecido como Paleolítico os primeiros registros artísticos visuais rudimentares feitos nas paredes das cavernas por caçadores primitivos (ver Figura 1). Desta forma percebe-se que o nascimento da arte encontra-se na própria criação do homem.

FIGURA 1 - Cena de caça 20.000 a.C, Lascaux, Dorgone, França



Fonte: PRETTE, M.C. Para entender a arte. São Paulo: Globo, 2008, p.115.

A todas as artes produzidas nas paredes das cavernas durante a Pré-História denominou-se o termo “arte rupestres”. No entanto, essas imagens, não tinham uma concepção artística como finalidade muito pelo contrário, elas estavam ligadas a uma função específica e ritualística, “esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até espicaçassem com suas lanças e machados de pedra – os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder.” (GOMBRICH, 1999, p.42). Portanto, nessas imagens, estava embutido um caráter de magia e força elementar do homem sobre a sua caça. Foi bem mais tarde que a nomenclatura “arte”, de maneira um pouco mais próxima da acepção contemporânea, deu seus primeiros passos na história da humanidade. Contudo a sua função era associada a outras atividades manuais. De acordo com Prette (2008) em sua origem, “a palavra arte indicava a habilidade técnica necessária à produção de um objeto ou ao exercício de determinada atividade. Assim era arte o mister dos ferreiros e dos sapateiros, mas também o dos poetas ou dos escultores.”

Um exemplo dessa ótica se configura no cerne da produção artística do Egito Antigo, que não contemplava a figura do artista como um criador, pois, “a arte era executada pelo artesão, esse trabalhador urbano que exercia vários ofícios como pintor, desenhista, escritor, entalhador e ourives”. (NUNES A, 2003, P.45).

A arte, nesse primeiro momento, não era diferenciada das outras atividades manuais e o artista era, paralelamente, conectado a uma concepção de artesão. Não existia nenhuma distinção entre ambos.

Foi somente na Grécia Antiga que um conceito artístico começou a ser galgado. A terminologia “arte”, do modo que se opera na atualidade, tem sua origem na cultura grega e provêm das palavras latinas *ars*, *artis* e *poésis*:

Ars, artis, palavra latina da qual a nossa derivou, corresponde ao grego *tékne*, que significa todo e qualquer meio para a obtenção de determinado fim, e que é o que se contém na ideia genérica de arte. Quanto a *poésis*, de significado semelhante a *tékne*, aplica-a a Aristóteles, de modo especial, para designar a poesia e também a arte, na acepção estrita do termo”. (NUNES B, 2008, p. 17).

Constatam-se nos escritos de Platão preocupações com a temática artística, mas, sua obra não possui nenhum discurso especificamente dedicado à mesma. “Não há teoria da arte propriamente dita, mas notações dispersas a respeito, ora *prática* de certas artes (*tekne*), ora da *ideia* de belo”. (CAUQUELIN, 2005, p.28).

Do ponto de vista Platônico os poetas têm posição privilegiada, pois a poesia tem afinidade com a inteligência, diferentemente da pintura e escultura que, na sua concepção somente imitam a aparência das coisas e são produzidas manualmente pelos artesões, portanto menos importantes. “Platão desprezou o trabalho manual e desvalorizou as atividades artísticas que, como as do pintor e do escultor, são de caráter manual”. (NUNES B. 2008, p. 23).

É a partir de Aristóteles que o conceito de arte tem a sua força engendradora, principalmente por conta da sua aceção de arte como poética (*poésis*). De acordo com Nunes B. (2008, p. 20):

[...] arte é a própria disposição prévia que habilita o sujeito a agir de maneira pertinente, orientado pelo conhecimento antecipado daquilo que quer fazer ou produzir. Daí a conceituação de arte que Aristóteles fixou nos seguintes termos: *hábito de produzir de acordo com a reta razão*, isto é de acordo com a ideia da coisa a fazer. Dentro desse significado cabem tanto aquelas *artes* da medida e da contagem, que os antigos consideravam básicas, quanto as *manuais*, que possibilitam a fabricação de objetos destinados ao uso e que saem das mãos dos artífices, e por fim, as *artes imitativas*, como a Pintura, a escultura a poesia, e a Música. Foi a estas últimas que Aristóteles abrangeu a denominação genérica de *poesia* (*póiesis*), a qual, como se vê, significa muito mais do que ordinariamente se designa esse termo.

A arte enquanto processo produtivo, formador, que pressupõe aquilo que comumente se denomina técnica, e enquanto atividade prática, que encontra na

criação de uma obra o seu termo final é poética (*póesis*). O quadro a seguir contribui na elucidação dessa acepção:

QUADRO 1 - Concepção Grega de Arte

<i>Tékne, Ars</i>	<i>É a arte no sentido lato o meio de fazer, de produzir.</i>
<i>Póesis</i>	<i>É a própria produção, fabricação, criação.</i>

Fonte: O autor

Portanto, pode-se dizer que a filosofia da Antiguidade Clássica no que concerne a arte adotou três princípios: O da *Imitação* que define a natureza da arte, o *Estético* que estabelece as condições necessárias de sua existência e o *Moral* que julga o seu valor. (NUNES B. 2008).

Esses três princípios revelam a arte como uma representação do belo, mas, essa beleza não se refere apenas a sua acepção mais comum. Para Nunes B. (2008, p. 20):

Quanto a natureza, a Arte, como imitação do real, reproduz as aparências e representa os aspectos essenciais das coisas. As condições necessárias da existência da Arte decorrem de seus fundamentos estéticos¹³, que são os elementos sensíveis, organizados e dispostos de acordo com os princípios formais, anteriormente mencionados. Ela assenta, portanto, naquilo que chamamos de beleza estética: o equilíbrio e a simetria, o respeito as proporções etc. O valor da Arte é aferido pelos efeitos que ela produz, efeitos esses que dependem da qualidade que ela representa. Em geral as artes devem representar o que é belo, tanto no sentido estético quanto no moral – os belos corpos e as belas ações – para que o espírito, estimulado pelo prazer derivado da contemplação do que é perfeito e excelente, sinta-se inclinado à prática das virtudes e ao conhecimento da verdade.

É a partir do pensamento grego que várias vertentes se desenvolvem quanto à acepção da arte propriamente dita ou feita, inclusive gerando teorias¹⁴. Esses conceitos são mutáveis e dependem fortemente do contexto em que estão inseridos.

¹³ A palavra estética na contemporaneidade compreende um grande número de coisas bastante diversas quanto ao seu gênero, papel e sentido. Como *adjetivo* qualifica comportamentos que parecem ter alguma coisa em comum com os atributos conferidos à atividade artística (harmonia, o prazer, o desprendimento, etc.). Esse emprego se refere à ideia do que é a arte ou pelo menos do que deve ser arte. Como substantivo remete a um corpo teórico que definem o domínio específico da arte, propõe análises, avaliam as obras. Pode ser considerada uma disciplina de estudo ou ainda a caracterização de cada época de maneira particular de ver, sentir e pensar a arte. Por exemplo: a estética renascentista, estética barroca, estética românica. (CAUQUELIN, 2005, p. 13 – grifo do autor).

¹⁴ Como as percorridas por Hegel, Kant, Adorno entre outros. (CAUQUELIN, 2005).

2.3.2 Arte: diferentes preocupações

Na introdução do livro “História da Arte” o Professor Ernst Gombrich (1999, p.15) aponta uma visão muito particular quanto ao significado da arte. Para o autor: “Nada existe realmente a que se possa dar o nome de Arte. Existem somente artistas”. Em um primeiro momento essa forte afirmação levanta algumas dúvidas sobre o real significado expressivo de suas palavras. No entanto, o próprio autor elucida esses questionamentos por meio de exemplos facilmente absorvidos:

Outrora eram homens que apanhavam um punhado de terra colorida e com ela modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes para tapumes; eles faziam e fazem muitas outras coisas. Não prejudica ninguém dar o nome de arte a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que a Arte com A maiúsculo não existe. (Gombrich 1999, p.15).

Tal qual anteriormente comentou-se no decorrer da pesquisa, a percepção sobre o que é arte, na visão de Gombrich (1999), é adequada ao tempo e localização em que a mesma é empregada e que, por fim, a única figura que se encontra protegida no meio do turbilhão das acepções artísticas é o próprio artista.

Não importa se em seu ciclo temporal o artista seja reconhecido sob a perspectiva de um xamã, como no Paleolítico, um artesão, empregada no Egito Antigo ou, até mesmo, um gênio criador, ótica predominante no pensamento Renascentista. O importante é a produção da obra artística em si, como um elemento do seu trabalho que permanece intacta ao longo da história da humanidade.

O respeitado historiador da arte H. W. Janson (2001, p.11) enxerga a arte como, “antes de mais nada, uma palavra que reconhece quer o conceito de arte, quer o fato de sua existência”. Para o autor:

Sem a palavra, poderíamos até duvidar da própria existência da arte, e é um fato que o termo não exista na língua de todas as sociedades. No entanto faz-se arte em toda a parte. A arte é, portanto, também um objeto, mas não é um objeto qualquer. (JANSON, 2001, p.11).

A ideia de delimitar a arte ao sentido estrito de mero objeto poderia acarretar num desmerecimento ou até mesmo reduativismo da sua relevância para a sociedade.

No entanto, o próprio autor, amplifica essa acepção de arte definindo-a como um objeto estético¹⁵:

A arte é um objeto estético, feito para ser visto e apreciado pelo seu valor intrínseco. As suas características especiais fazem da arte um objeto à parte, por isso mesmo e muitas vezes colocado à parte, longe da vida cotidiana, em museus, igrejas ou cavernas. (JANSON, 2001, p.11).

Essas características especiais que compõe a arte e, muitas vezes, a separam da vida cotidiana são os elementos que a tornam tão instigante e prontamente necessária de estudo para a sua compreensão. O eclodir da arte como um campo do conhecimento é facilmente reconhecível nas palavras de Argan (2003, p.19):

A arte é uma cultura cujos conceitos são expressos por imagens em vez de palavras; e a imaginação não é uma fuga do pensamento, mas um pensamento tão rigoroso quanto o pensamento filosófico ou científico. Para compreender sua estrutura e seus processos é preciso estudar as obras de arte. A arte está em um nível mais elevado que o pensamento imaginativo, assim como o nível da ciência é mais alto que o pensamento racional.

Enquanto a preocupação de Janson (2001) é entender a arte como um *objeto estético* com suas características intrínsecas, que muitas vezes a distância da vida cotidiana, tem-se na visão de Argan (2003) um enfoque diferenciado, pois o autor não se agarra a ideia do objeto em si, mas se atém a expressão da arte, a importância do pensamento artístico. Para ele o importante é o pensar arte, e para a compreensão de seus conceitos é necessário estudar as obras de arte.

Já no pensamento de Bell (2008), ideia de arte configura-se a partir de um reflexo do homem em determinado momento histórico. Para o autor a “arte é um produto de nossa experiência comum, que a maneira de um espelho, ela pode refletir a condição humana e nossas preocupações culturais mais básicas”. (BELL, 2008, p. 7).

Para Vázquez (1978, p. 69) “a arte é a expressão das forças livres e criadoras do homem”, mas essa expressividade está aliada ao seu tempo e condição social. Até mesmo “os registros da mudança artística se relacionam de algum modo com os registros das mudanças sociais, tecnológicas, políticas e religiosas, por mais

¹⁵ O sentido de estético dentro do posicionamento do autor é “o que diz respeito ao que é belo”. (JANSON, 2001, P.12).

invertidos ou reconfigurados que sejam os reflexos”. (BELL, 2008, p. 7). Ao passo que o artista decida não representar determinado contexto evidente da sua realidade, essa negativa exposta em sua produção artística, acaba por tornar-se uma espécie de mensagem da própria realidade. Pois a “arte está intimamente vinculada ao seu tempo” (FERRAZ E FUSARI, 2001, p. 103).

É de extrema importância uma reflexão mais profunda sobre a arte, pois “refletir sobre os sentidos, as funções e os significados da arte, é conduzir necessariamente ao conhecimento do próprio processo artístico, que inclui o produtor (artista, autor), a obra e suas relações com o público”. (FERRAZ; FUSARI, 2001, p. 103). A partir de tais reflexões apresenta-se o quadro a seguir, que sintetiza as principais articulações do processo artístico:

QUADRO 2 - Principais Articulações do Processo Artístico

AUTORES/ARTISTAS/PRODUTORES		
São pessoas situadas num tempo/espaço sociocultural e que praticam/refletem, de diversos modos, os seguintes momentos interligáveis da produção artística:		
fazer/trabalhar/construir	representar um conhecimento de mundo	sentir/expressar
Ou seja, realizar elaborações técnicas e inventivas (com intencionalidade) que transformam ou produzem formas (obras) artísticas destinadas a alguém, a partir de condições materiais e tecnológicas existentes no mundo da natureza e da cultura.	Ou seja, mobilizar elaborações perceptivas, cognitivas, intuitivas e estéticas (ao ver, olhar, ouvir, mover-se, descobrir, pegar, gesticular, gostar, memorizar, pensar) a respeito do mundo da natureza e da cultura, a partir de concepções, universos de valores, ideologias, “faces culturais do gosto”; e, ao mesmo tempo, representa-las com significado, imaginação (por meio da imitação, “mímesis”, reprodutiva, seletiva, analogia, estilização), concretizando-as em formas (obras) destinadas a alguém.	Ou seja, manifestar expressões sensíveis-cognitivas, emoções conseguidas em linguagens artísticas; dar a conhecer (por meio de expressões imediatas, articuladas ou interpretadas) as sínteses geradas a partir dos estados tensionais entre: força interior <-> exteriorização da subjetividade <-> objetividade <-> energia emocional <-> forma sensibilidade <-> símbolo concretizando-as nas formas (obras) destinadas a alguém.
FORMAS/OBRAS/PRODUTOS ARTÍSTICOS		
São produções/produtos em diversas modalidades artísticas, inseridas num contexto sócio-histórico e que sintetizam modos e evoluções práticas-teóricas de seus autores/artistas/produtores, com relação ao fazer – representar – expressar;		
COMUNICAÇÃO/DISTRIBUIÇÃO/DIVULGAÇÃO/DIFUSÃO		
São modos de expor, de intermediar as obras, as produções artísticas, as concepções estéticas, enfim, a arte entre as pessoas, ao longo do processo histórico-cultural;		
ESPECTADORES/PÚBLICO/PLATÉIA/APRECIADORES		
São pessoas também situadas num tempo/espaço sociocultural e que se relacionam com produtos artísticos, com artistas, com a arte, em diferentes modos/patamares de saber estético e artístico culturalmente apreendidos e caracterizados em “co-autorias” vivas.		

Fonte: Adaptado¹⁶

Portanto ao compreender a existência do leque de preocupações no que contempla à arte (quer seja valorizando a figura do artista que a produz, valorizando o objeto artístico produzido, o pensamento do artista ou até mesmo a arte como reflexo

¹⁶ Adaptado de FERRAZ M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. **Arte na Educação Escolar**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, p. 59, 2001.

da condição humana num determinado momento histórico), se configura o entendimento do próprio processo artístico.

No livro intitulado “Os problemas da estética” o autor Luigi Pareyson elenca as três principais definições de arte mais perceptíveis dentro da essência do pensamento humano e discorre sobre as mesmas desmistificando-as. Essa ótica muito pertinente e que instiga reflexões é pontuada a seguir.

2.3.3 As três principais definições da Arte na Perspectiva de Pareyson

Para Pareyson (2001) as definições de arte mais recorrentes na história do pensamento humano podem ser reduzidas a três: arte como fazer, como conhecer ou exprimir. “Estas diversas concepções ora se contrapõe e se excluem umas às outras, ora, pelo contrário, aliam-se e combinam-se de várias maneiras. Mas permanecem em definitivo as três principais definições da arte.” (Pareyson, 2001, p. 21).

O autor defende que na Antiguidade a definição de arte como “*fazer*” prevaleceu, mas, no entanto, esse “*fazer*” não distinguia a arte propriamente dita e o ofício ou a técnica de um artesão de maneira implícita ou explícita era acentuado o aspecto da execução do fabricar.

No período romântico prevaleceu o “*exprimir*”, pois a arte não deveria seguir um modelo pré-estabelecido de beleza, como os cânones deixados pelos greco-romanos, e sim, preocupar-se com a beleza da expressividade, na ligação existente entre a figura e o sentimento que as anima, suscita. Essa concepção de arte como expressão se multiplicou e aprimorou-se e ainda serve como fundamento para as teorias que concebem a arte como linguagem.

No decorrer de todo o pensamento ocidental fica clara a interpretação da arte como “*conhecimento*”, visão, contemplação. E ao longo do tempo percorre na seguinte dicotomia: ora uma forma suprema, ora uma ínfima de conhecimento. Entretanto nunca perde o sentido de visão da realidade. Uma realidade que exhibe o evidente, uma realidade metafísica superior e mais verdadeira, ou uma realidade espiritual mais íntima profunda e emblemática. (PAREYSON, 2001, p.22).

Apesar dessas definições da arte terem prevalecido em determinado momento dentro da história da sociedade, elas não podem ser avistadas sob uma percepção literal de suas denominações. Essas acepções mais incisivas são

extremamente fáceis de serem desconstruídas. O próprio autor aponta as suas lacunas, primeiramente vislumbra-se o termo “expressar”, destacando que:

Todas as operações humanas são expressivas, toda operação humana possui a característica espiritual e pessoal de quem a faz. Assim como a arte. Porém, se for atribuído à arte o caráter expressivo num sentido específico e determinado, é necessário ter muito cuidado ao estabelecer paralelos entre arte e expressão. (PAREYSON, 2001).

Um exemplo muito comum é a arte como expressão de sentimentos, isso tem grande importância no campo da poética, mas é uma perigosa afirmação no campo da estética. Pois em várias manifestações artísticas como a música abstrata, um arabesco, uma obra arquitetônica não se compreende qual sentimento tenta se exprimir, mas, no entanto, existe toda uma espiritualidade sendo expressa.

Desta maneira a arte é a “expressão conseguida”, ela é expressiva enquanto é *forma*, isto é, um organismo que vive por conta própria. A expressividade está contida no estilo de quem a produz, uma espécie de partícula reveladora mais eficiente que a própria confissão direta do artista. Portanto a expressão vem do significado de *forma*. (PAREYSON, 2001, p.22-23).

Na arte é evidente o aspecto cognoscitivo, entretanto, assim como na expressão, essa caracterização pode ser conferida a outras atividades humanas. Para alguns artistas, a sua arte é o seu modo de conhecer, de interpretar o mundo e até de fazer ciência, como em Leonardo. Mas isto se inclui no caso geral da arte que, na concreta e indivisível personalidade do artista, ocupa o lugar ou assume as funções de outras atividades do espírito humano (como a ciência, filosofia, religião, moralidade), sem por isso deixar de ser arte.

No exercício concreto das atividades, abrem-se frestas para a constituição da realidade e construção de conceitos e, a arte nesse contexto, não pode ser reduzida meramente ao conhecimento. Acentuado o caráter cognoscitivo e visivo, contemplativo e teórico, é colocado em segundo plano o aspecto essencial e fundamental da arte, que é o executivo e realizador.

Dentro de um filão do pensamento estético desde certo platonismo renascentista a Schopenhauer e até a Croce, a tarefa da arte é contemplar, deixando de lado qualquer outro fazer que não seja implícito no próprio conhecer. Esse posicionamento de total contemplação é inadequado, principalmente para os artistas

que estão envoltos na matéria e técnica de sua arte e da obra que necessita ser feita, executada.

A arte não é somente conhecimento, visão ou contemplação, porque antes ela qualifica de modo especial e característico essas eventuais funções. A arte frequentemente revela um sentido das coisas ensinando de uma forma particular uma nova maneira de ver a realidade assim como os olhos do pintor cujo ver já é um pintar e para quem contemplar se prolonga no *fazer*. (PAREYSON, 2001, p.23-25).

Eleger a arte somente como um fazer chama atenção, pois, do mesmo modo mencionado anteriormente, o aspecto essencial da arte é o produtivo, executivo, realizador. No entanto, não se deve esquecer também que todas as atividades humanas possuem um caráter executivo e realizador. Nesse contexto o fazer não diz respeito somente ao mundo da técnica que gera um aspecto visual e fabril, mas, também a atividades propriamente espirituais como o pensar e o agir. Tanto no pensamento quanto na ação é impossível “operar” sem “fazer”.

A arte não é somente executar, produzir, realizar e o simples “fazer”. Arte também é invenção, tanto que com frequência é chamada de criação. “Ela é um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer”. (PAREYSON, 2001, p.26). Portanto a arte e a atividade artística podem ser qualificadas como um “formar”, isto é, num executar, produzir, realizar que é ao mesmo tempo inventar, figurar, descobrir. (PAREYSON, 2001, p.25-27).

A arte como expressão é a própria “expressão conseguida”, um organismo de vida própria que se manifesta pela forma. Arte como conhecimento é um misto de revelar e construir que inova a percepção de realidade. E, essa construção inovadora culmina num formar. Já a arte como fazer vai além do sentido literal da palavra, pois ao mesmo tempo em que produz ela cria. Assim a arte realiza e ao mesmo tempo em que descobre, ou seja, ela forma.

Portanto Pareyson (2001) considera à arte o aspecto **formativo**¹⁷, percebe-se que ao reinterpretar e desmistificar as considerações mais incisivas das três definições tradicionais (fazer, expressar e conhecer), as mesmas convergem para esse aspecto.

¹⁷ Grifo do autor.

Outra visão sobre a arte muito pertinente para a pesquisa é figurada no pensamento de Karl Marx, o mesmo enxerga a arte como um desdobramento do trabalho. Essa abordagem será discorrida com maior vigor no item a seguir.

2.3.4 Arte e Sociedade: A arte como desdobramento do trabalho na perspectiva de Marx

Para Marx (2005) a arte é um desdobramento do trabalho. Arte e trabalho inserem-se no processo das objetivações materiais e não materiais que deram suporte para o homem separar-se da natureza, transformando-a em seu objeto e conseguindo plasmá-la de acordo com as suas aspirações vitais.

Percebe-se que “são escassas nas fontes principais do materialismo histórico ou do marxismo (as obras de Karl Marx e Friedrich Hengels) as passagens que tratam expressamente da natureza e função social das artes”. (NUNES B., 2008, p. 92), no entanto, a atividade artística, ou a arte propriamente dita, possui um papel no conjunto de relações humanas e na dinâmica da vida social e política. Esse papel (função) bebe das mesmas fontes do princípio básico do marxismo, [...] segundo o qual a superestrutura da sociedade – o direito, a religião, a filosofia e a arte – repousam nas relações de produção. A consciência individual está determinada por essas relações, que formam a trama da vida real e concreta. (NUNES B., 2008, p. 92).

Como subsídio para uma compreensão da afirmativa de Nunes B. (2008) no que respeita o papel da arte no materialismo histórico é de extrema importância entender o conceito de consciência em Marx. Para o autor a “consciência [*Bewusstsein*] não pode jamais ser outra coisa do que o ser consciente [*bewusste Sein*], e o ser dos homens é o seu processo de vida real”. (MARX, 2007, p.94). Seguindo esse princípio, a consequência lógica seria a de que os modos de consciência ou de pensamento refletem o estado das relações de produção, mas o processo da vida real se confunde com a atividade produtiva. De acordo com Nunes B. (2008, p. 92) esse processo:

[...] gera duas contradições fundamentais: a primeira decorrente a condição de trabalho, entre o interesse de todos e o de alguns, que se apropriam do produto da atividade comum; a segunda, decorrente do desenvolvimento da sociedade, entre novas forças produtivas e o regime de propriedade existente, contradição essa que prenuncia uma etapa da revolução social. Num caso ou noutro as contradições originam conflitos e, dividindo a sociedade afetam a consciência dos indivíduos. Determinada pela

participação objetiva que eles têm nesses conflitos, na medida dos interesses que os mobilizam em classes sociais antagônicas, a consciência não pode refletir o processo inteiro da vida coletiva e sim aquela parte confinada aos interesses de luta. As ideias nas quais assentam os juízos de valor, religiosos ou éticos, políticos ou estéticos, circulantes na sociedade, e que constituem o conteúdo das *ideologias*, têm naqueles interesses o seu substrato social mais profundo.

Portanto pode-se concluir que as ideologias não são totalmente puras, apesar de poderem apresentar uma caracterização sistemática ou coerência interna, “representando as ideias de uma classe, as quais não exprimem os nexos completos que formam a sociedade, as ideologias, além de parciais, como expressão da realidade social subjacente que nelas se reflete, invertem e distorcem essa realidade”. (NUNES B., 2008, p. 93).

Desta maneira determina-se que as formas da vida social, a qual a arte está predominantemente associada, relacionam-se com a infraestrutura econômica, por onde as classes antagônicas desempenham seus papéis no processo de produção culminando no conteúdo e função ideológica da superestrutura da sociedade.

Dentro desse contexto o materialismo histórico dialético fornece dois princípios gerais para abordar a arte. O primeiro diz respeito a superestrutura da sociedade, nele a arte é um produto derivado da atividade social e o segundo é a natureza prática da arte que consiste na sua função ideológica.

Pela opção de utilizar como referencial teórico metodológico o materialismo histórico dialético as considerações sobre os fundamentos do método de Marx e a sua relação com a arte foram aprofundadas a seguir.

2.3.5 O Materialismo histórico dialético como subsidio para um olhar a respeito da arte

A construção da trajetória marxista e a análise dos fenômenos fundamentados no pensamento de Marx tiveram vários direcionamentos ao longo do tempo, assim como a arte, pois ela é entendida como um fenômeno que desafia o campo do marxismo, revelando aspectos relevantes sobre a criação artística em si, tendo como base fundamental a concepção de homem e de sociedade.

Para Vázquez (1978, p.25) dentro do próprio campo marxista, revelam-se, na atualidade, profundas diferenças de acordo com o aspecto e a função da criação artística sobre o qual colocam seu acento principal. Assim, é relevante considerar as

concepções que norteiam o homem e a sociedade, bem como as interpretações cabíveis às essas concepções, considerando as características fundamentais e essenciais da arte. Portanto para o autor:

Tão somente quando um elemento relativamente verdadeiro se eleva ao plano do absoluto é que aquilo que era válido se invalida, por causa desta transgressão dos limites de sua validade, e, deste modo, passa-se de uma concepção estética e aberta a outra rígida e fechada. (Vázquez, 1978, p.26)

Nessa perspectiva, a concepção da arte compreende uma análise mais aberta, observando a riqueza, o dinamismo e a diversidade existente no processo artístico ao longo de sua constituição histórica e ao mesmo tempo atual, embasado por diferentes interpretações.

A arte, caracterizada em sua essência como uma forma ideológica leva em conta, com os fundamentos de perspectiva marxista, a insistência sobre suas origens e efeitos na natureza da criação artística sobre a manifestação ideológica. Sobre o eixo da fundamentação marxista Vázquez aponta: “De acordo com suas teses essenciais sobre as relações entre a base econômica e a superestrutura, a arte faz parte dessa última, e, na sociedade dividida em classes, acha-se vinculada a determinados interesses de classe, sociais”. (Vázquez, 1978, p.26). Nesse sentido, a expressão da arte passa a adquirir formas sob os ideais religiosos, políticos ou morais do artista e de classes sociais, compondo a totalidade da estrutura do artista como meio de legitimar sua identidade própria. Esse processo de integração constitui a formação da obra artística, revelada pela relativização da coerência interna e autônoma do indivíduo, ampliando sua legitimação frente ao fenômeno ideológico.

Nos escritos marxistas, o artista encontra-se condicionado nas questões históricas e sociais, bem como o modo que venham a desempenhar suas funções sobre suas posições ideológicas, vinculadas ao destino artístico da criação do próprio artista. Para Vázquez (1978, p.27):

Menos ainda pode determinar a existência de equiparar seu valor estético com o valor de suas ideias. Inclusive quando uma obra coloca claramente à luz de suas raízes de classe, continuará a viver mesmo que estas raízes, já secas, não possam dar novos frutos.

Nessa ótica, a intenção da obra de arte tende a superar o nascimento do homem histórico-social, sendo a expressão dilacerada da humanidade, estendida em sua capacidade de interligar os homens entre as épocas históricas da sociedade de

classes. Assim, a arte faz a revelação da universalidade, configurando um novo destino à humanidade que poderá efetivar-se quando certos particularismos de ordem ideológicos e materiais forem abolidos.

Sob este enfoque, a essência da caracterização da arte vem, em seu aspecto ideológico, pelo fato histórico capital de que socialmente, ideologias de classes estão em um movimento constante, enquanto que a verdadeira essência artística permanece. Concordando com Vázquez (1978, p.27):

Se a natureza específica da arte consiste em transcender, mediante sua perdurabilidade, os limites ideológicos que a tornaram possível; se vive ou sobrevive por meio de sua vocação de universalidade, graças à qual os homens da sociedade socialista podem conviver com a arte grega, medieval e renascentista, sua redução à ideologia [...] atenta contra a própria essência da arte.

É importante considerar que a obra artística é, direta e objetivamente, um ponto essencial do homem que encontra-se de alguma forma, historicamente condicionado e que manifesta o aspecto universal humano em sua particularidade. Nessa perspectiva, há uma certa complexidade e uma contradição na arte quando analisada em seu aspecto ideológico, pois há que ser considerada a subjetividade e o sociologismo presente nas manifestações, bem como o reconhecimento do próprio caráter ideológico existente nas obras.

Assim como Vázquez (1978) compreende-se nas palavras de Fischer (1976) a arte como um produto da história que representa uma sociedade, porém a arte não se limita a um tempo/espaço. Não é apenas um reflexo da sociedade e sim um produto que gera constante desenvolvimento. Para o autor:

[...] toda arte é condicionada pelo seu tempo e representa a humanidade em consonância com as ideias e aspirações, as necessidades e as esperanças de uma situação histórica particular. Mas, ao mesmo tempo, a arte supera essa limitação e, de dentro do momento histórico, cria também um momento de humanidade que promete constância no desenvolvimento. (FISCHER, 1976, p.17).

Seguindo a perspectiva de Fischer que compreende a arte como representação de sociedade e não descarta o seu papel transformador independentemente da sua função empregada dentro de determinado contexto histórico por suas características intrínsecas, o pesquisador percebeu uma conexão visível nas acepções dos outros autores mencionados, pois mesmo priorizando ou colocando em segundo plano, certas características da própria arte essas posições

abraçam-na com força extrema o elemento primordial para a concepção de qualquer obra que é o “homem/artista” e a sua essência.

2.3.6 Tecnologia: Uma breve discussão

Dentro do senso comum no exercício do pensamento quanto ao sentido da palavra tecnologia se desenha uma imagem de tudo aquilo que temos como inovador na contemporaneidade, algum tipo de equipamento ou produto que acabou de ser produzido ou ainda será lançado. Entretanto o termo tecnologia possui maior complexidade do que simplesmente vinculá-lo a algo produzido nos dias atuais. Assim como a aceção de arte o seu significado é mutável e dependente, ora do contexto histórico em que está inserido, ora do próprio ser que o conceitua.

Em sua gênese a palavra tecnologia provém da junção do termo tecno, do grego *téchné*, que é saber fazer, e logia, do grego *logus*, razão. Portanto a tecnologia “é a razão do saber fazer” (RODRIGUES, 2001, p.75-129). Segundo Nicola Abbagnano (1998, p. 942), tecnologia pode ser conceituada como “o estudo dos processos técnicos de um determinado ramo de produção industrial ou de mais ramos”.

De acordo com Dubois (2004, p. 31) a tecnologia pode ser entendida como “um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como um saber”. Quer seja como a razão do saber fazer, como um estudo dos processos técnicos, ou o gesto da fabricação em si gerando um saber, a tecnologia está vinculada ao meio de produção.

Hunt (2003) divide a temática tecnológica de duas maneiras, as tecnologias sociais e as tecnologias materiais. As tecnologias sociais (ligadas ao modo de organização da sociedade) figuram modelos organizacionais e seu desenvolvimento enquanto as tecnologias materiais (relacionadas aos processos de conversão e modos de produção) contemplam os equipamentos e ferramentas para a execução de tarefas. No entanto, 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.

O controverso autor Pierre Lévi (2000) defende a aceção de “tecnologias da inteligência” que são construções impregnadas nos espaços das memórias das

peessoas para o homem avançar em seus conhecimentos. A linguagem oral, escrita e digital (do computador) também são exemplos de tecnologia (BECKER, 2009).

Acordando com os autores destacados pode-se dizer que a tecnologia começa no pensamento. De nada adianta uma ferramenta se não existe uma construção, preparo psíquico e relações sociais dos homens que determinem a sua utilização. Para Nunes A. (2004, p.220):

São os homens, em relação social, que definem e produzem a ciência, a arte e a tecnologia. São produtos resultantes das relações sociais de classe. São produzidas no interior das relações marcadas pela exploração e exclusão social. Isto remete ao campo da Arte e Técnica, e neste patamar, compreende-se que a Arte e Técnica implicam relações sociais que tenham como centro ético-político a construção do humano em todas as dimensões e são resultado da atividade humana”.

Na contemporaneidade são diversas as definições terminológicas atribuídas à tecnologia. Suzete Venturelli (2004 p. 11) pesquisadora (e artista) de computação considera que “por novas tecnologias entendemos a fotografia, o cinema e o vídeo e, por tecnologias contemporâneas, as computacionais”.

Percebe-se que são várias as definições que contemplam a tecnologia ao longo do tempo e nunca são estanques. Pois esse termo se reconstrói como uma fênix que emerge das cinzas vinculando-se ao espaço temporal e contexto em que é empregada. Porque são os homens em suas relações sociais que a definem e dentro dessas relações a tecnologia pode ser concebida como uma ferramenta de desenvolvimento (MARX, 2005).

O acesso à tecnologia como ferramenta do processo de desenvolvimento da sociedade defendido na ótica de Marx (2005) ou até mesmo um atributo constituído no pensamento no ponto de vista de Lévy (2000) encontra-se numa dependência de questões sociais que excluem ou abraçam determinado grupo e, isso certamente se aplica a produção de Poéticas Digitais¹⁸ ou Arte do Computador. Portanto possuir as ferramentas apropriadas, sejam elas psíquicas ou táteis, não garante a produção artística no ambiente digital, pois os grupos sociais interferem na utilização das mesmas.

¹⁸ Conforme foi comentado no início do Capítulo o termo “poética” serve como sinônimo de produção em arte. Essa produção não se atém apenas ao fazer técnico meramente pratico, pois esse “produzir” é uma atividade psíquica e aliada a atividade manual numa busca constante pela transformação que resulta na obra de arte. Neste trabalho, em alguns momentos, se utiliza o termo “Poéticas Digitais” que serve de sinônimo para as produções artísticas feitas no computador.

A partir da compreensão dessas acepções quanto à tecnologia tendo como princípio que tecnologia começa no pensamento e possui uma relação simbiótica com os meios de produção sendo uma ferramenta de desenvolvimento social, na sequência foram expostos alguns recortes de caráter elucidativo quanto as relações entre arte e tecnologia numa perspectiva histórica.

2.3.7 Arte e Tecnologia: De mãos dadas na criação artística

Adentrando aos primeiros relatos da raça humana representados pelas pinturas rupestres nas paredes das cavernas, já se evidencia a existência da arte, mesmo que com outro tipo de finalidade, a ritualística, “pois os caçadores primitivos imaginavam que se fizessem uma imagem da sua presa, os animais reais também sucumbiriam ao seu poder.” (GOMBRICH, 1999, p.42). Essa ação perdurou por todo o período de nascimento da arte denominado Paleolítico.

Os primeiros traços de natureza artística concebidos no Paleolítico não eram produzidos por um “grande mestre artista” munido de apetrechos específicos imbuídos pelo estigma de grande gênio criador, muito pelo contrário, essas criações permeavam a figura utilitária do homem, o homem comum, por assim dizer. A natureza humana na Pré-História foi marcada pela coletividade e, nesse contexto, os “homens entre tantas coisas desenhavam, pintavam, esculpiam e produziam objetos úteis, como meio de existência e subsistência coletiva”. (NUNES, A. 2004 p. 30).

Na atmosfera coletiva vivida pelo homem primitivo a tecnologia serviu de alicerce para o desenvolvimento da sua espécie. Quando esse homem conseguiu agir sobre a matéria numa atividade psíquica compreendendo-a um pouco mais, os aparatos tecnológicos táteis começaram a surgir. E nesse contexto a arte nasce de mãos dadas com a tecnologia. A apropriação dos pigmentos naturais, carvão, ossos e sangue para produzir imagens é um exemplo do homem que está se amoldando das ferramentas tecnológicas dispostas em seu período na busca de avanços em seus conhecimentos, mesmo que ele não tivesse consciência plena desse resultado.

Um exemplo da apropriação das ferramentas tecnológicas percebe-se na imagem dos animais presentes na Figura 2 que, graças a utilização das ferramentas abarcou a concepção de pinturas extremamente naturalistas.

FIGURA 2 - Naturalismo do Paleolítico, Salão dos Touros, Lascaux, França.



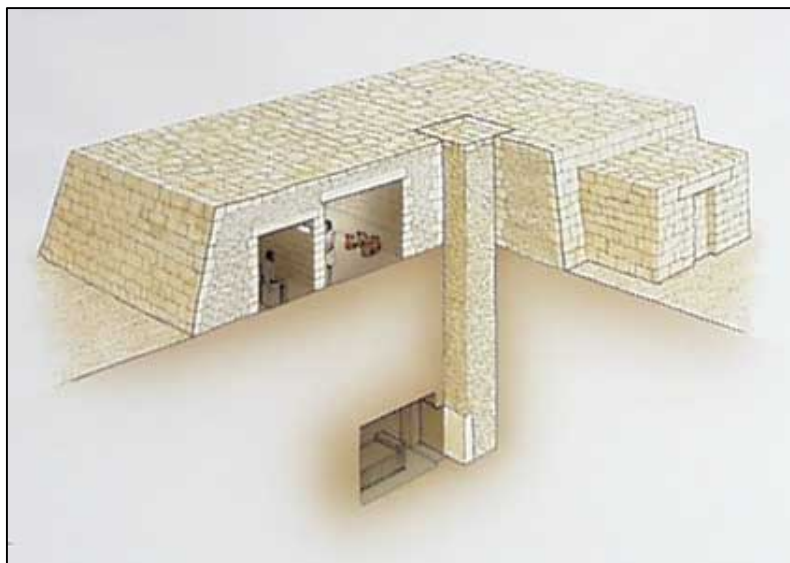
Fonte: Internet¹⁹

Outro exemplo destacável do uso da tecnologia compreende o Egito Antigo na evolução arquitetônica das mastabas²⁰ (Figura 3) para as grandes pirâmides. Essas criações serviram de suporte do conhecimento ou base tecnológica para a obtenção das mais belas pirâmides nos períodos posteriores. Como arquétipo claro têm-se as três pirâmides de Gizé (Queóps, Kéfren e Miquerinos). Se o homem não se utilizasse da tecnologia, com certeza, não conseguiria desenvolver tão preciosas construções. O entendimento da realidade objetiva e suas possíveis colaborações para uma nova ótica de convivência social determinaram as modificações e criações das quais a arte egípcia se alimentou.

¹⁹ Disponível em: <http://oficinasdeindividuacao.blogspot.com.br/2011/02/22-o-boi-e-arte-na-arte-rupestre-parte.html>.

²⁰ Eram os túmulos mais antigos, construções em forma de pirâmide truncada larga e baixa. (PRETTE, 2009, p. 129).

FIGURA 3 - Ilustração protótipo de Mastaba



Fonte: Internet²¹

No Egito Antigo, uma sociedade marcada por uma divisão social evidente e com uma base no trabalho escravo, predominou a arte para a eternidade. A arte aliou-se com a tecnologia à questão religiosa, relação essa que se torna mais clara a seguir.

Os antigos egípcios tinham como norte para tudo a sua religião, nela apresentava-se um panteão de deuses com as mais diversas especificidades, além do “deus-vivo” personificado na figura do faraó. Dentro da concepção de sociedade egípcia tudo deveria ser feito para agradar aos principais desejos do deus que compartilhava a sua existência junto aos reles mortais. Nesse sentido além dos escravos explícitos que compunham o meio social, todos os súditos do faraó deveriam servir cegamente as suas ordens e as dos seus sacerdotes.

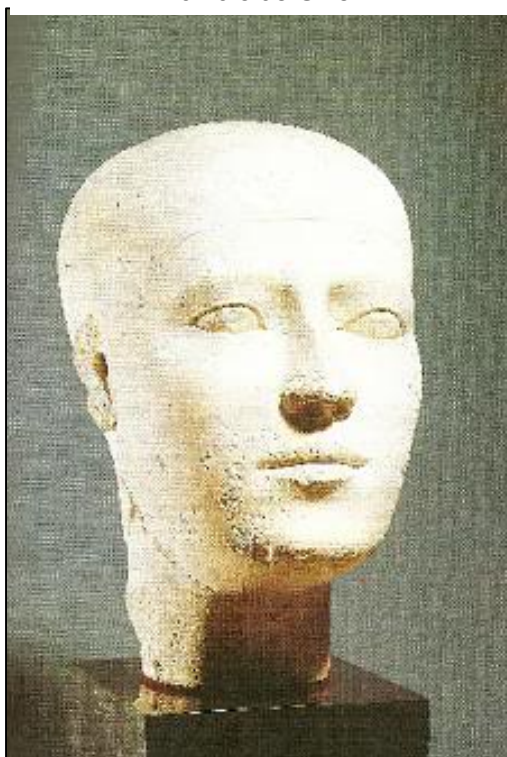
Emaranhado numa teia de crenças muito características se sobressaiu o conceito de conservação da fagulha vital do faraó e daqueles dignos da imortalidade. Esse cuidado necessitava de certos aparatos tecnológicos para o mantimento da vida dos escolhidos durante toda a eternidade. “Existia a essencialidade da conservação do corpo do falecido, geralmente um rei (faraó) ou nobre que era submetido a um complicado processo de mumificação evitando desta forma a sua decomposição”. (PRETTE, 2008, p. 125).

²¹ Disponível em: <http://suelenc.nath.zip.net/images/mastaba-en-dos-pisos.jpg>.

Tendo por base o mesmo princípio de imortalidade, a preservação do corpo não era o suficiente, teria que existir uma imagem fiel do faraó. Escultores egípcios esculpiam a cabeça do rei em granito (GOMBRICH, 2009). Essas técnicas de escultura baseadas em estudos de simetria e proporção, percebidas na Cabeça esculpida que pode ser contemplada na Figura 4, demonstraram quanto o escultor egípcio dialogava com as possibilidades tecnológicas dentro de seu contexto de sociedade tanto no aspecto psíquico quando ao uso de ferramentas analógicas. Vale ressaltar que esses artesãos não podiam demonstrar um estilo próprio e seguiam duras regras estipuladas pelos sacerdotes dos faraós, assim delimitando o seu processo de feitura artística ao caráter reprodutivo.

De acordo com Prette (2009, p. 124) “Por mais que o artista egípcio produzisse seu trabalho dentro de dogmas estipulados pelos sacerdotes percebe-se uma renovação tecnológica muito evidente em seus trabalhos escultóricos”.

FIGURA 4 - Cabeça, c. 2551-258 a.C.,
Túmulo de Gizé.



Fonte: Internet²²

²² Disponível em: <http://julianamdesign.wordpress.com/tag/idade-antiga>.

Na pintura os artistas egípcios também se destacavam na utilização de ferramentas tecnológicas. Eles usavam cola e pigmentos naturais, aplicada em uma camada de gesso que cobria as paredes (precursora do afresco) dos túmulos dos nobres. Esses artesões também foram guiados por regras rígidas na pintura, sobretudo destacar certos elementos da composição humana com grande clareza. Predominava a “Lei da Frontalidade”²³ (Figura 5). A cultura de representações impregnada na percepção artística egípcia trouxe grande avanço tecnológico para a produção de tecidos, móveis, objetos de metal e de cerâmica.

FIGURA 5 - Caça de Aves selvagens Tumba de Nebamun, Tebas, c.1450 a.C British Museum, Londres



Fonte: Internet²⁴

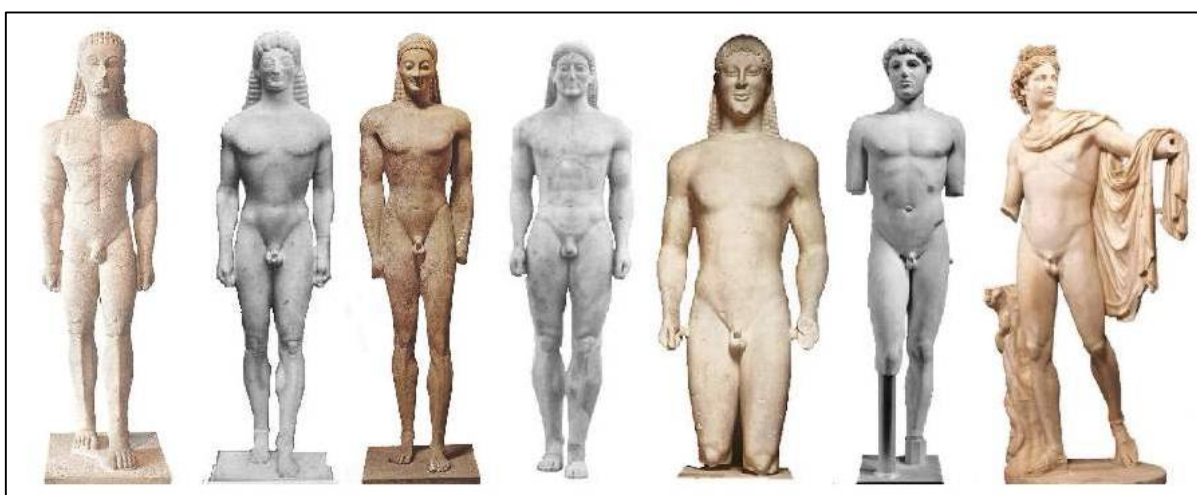
Foi na Grécia Antiga que os estudos matemáticos se encorpam, gerando forças para a evolução tecnológica. A geometria passa a ser um objeto de estudo, tornando-se uma ciência racional usada nos dias de hoje que se tornou a base da informática (VENTURELLI, 2007, p.26).

²³ O corpo era visto de perfil, mas algumas partes – como ombros, o busto, o olho – eram vistos de frente. (PRETTE, 2009, p. 134).

²⁴ <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/06/TombofNebamun-2.jpg>

Dentro da arte da escultura os gregos começaram a fazer estátuas de pedra baseando-se naquilo que os egípcios e assírios tinham aprendido, pois egípcios e assírios tinham avançado muito na representação do corpo humano. No entanto foram os gregos que estudaram os aspectos da forma, eles tinham uma grande vantagem sob os outros povos (ver Figura 6). Por exemplo, os egípcios aprendiam com o conhecimento já instaurado e os gregos estavam dispostos a aprender com o olhar (GOMBRICH, 1999, p. 78).

FIGURA 6 - Desdobramentos do fazer artístico na escultura grega antiga



Fonte: Internet²⁵

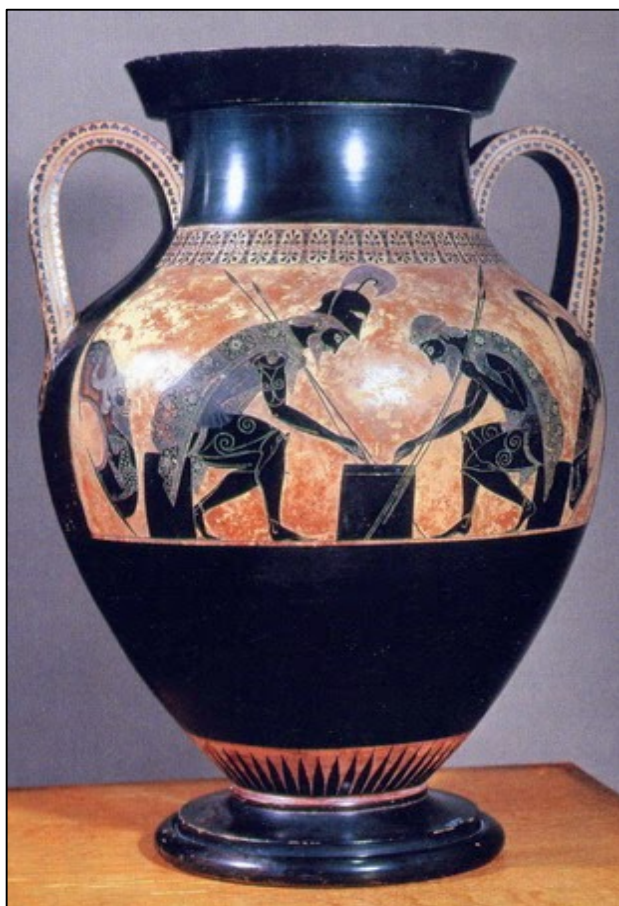
Ao fazer uma escultura os gregos utilizaram todo o saber tecnológico seja direto ou indireto na produção de suas obras:

A escolha da ferramenta a ser utilizada, assim como hoje, dependia do material sobre o qual se esculpia e do estado em que este se encontrava. No caso da pedra, os primeiros cortes de desbastes eram feitos com ferramentas muito afiadas. Depois dessa fazer, o escultor continuava a obra talhando e esculpindo com o formão. Posteriormente, passava a usar ferramentas menos cortantes, como a goiva e a lima. O trabalho de acabamento era feito com uma linha suave. Por fim, o artista recorria a uma lixa, pedra-prime ou areia. Caso pretendesse maior grau de suavidade, acrescentava uma patina transparente, feita com azeite ou cera. (VENTURELLI, 2007, p.27).

²⁵ Disponível em: <http://12-efe.blogspot.com.br/2012/11/a-escultura-cultura-da-agora-6.html>

Na pintura em vasos (Figura 7), os artistas gregos procuravam introduzir imagens do cotidiano e personagens mitológicos, nessa perspectiva a arte passou a buscar a própria realidade. Como os materiais tecnológicos existentes no contexto vivido, os artistas da Grécia Antiga utilizaram materiais como o mármore, os metais e a madeira no intuito de aperfeiçoar a sua técnica nas artes.

FIGURA 7 - Exéquias, Ânfora de figuras negras, c. 540-530 a. C.



Fonte: Internet²⁶

No século XV, surge uma inovação tecnológica: a imprensa, o método de impressão consistia em deixar saliente em blocos de madeira tudo que deveria aparecer na imagem, um processo simples e barato que logo se popularizou. A técnica de impressão no papel ficou conhecida como xilogravura, os livros impressos eram ilustrados com essa técnica.

²⁶ Disponível em: <http://rohuela-rohuela.blogspot.com.br/2014/05/anfora-antica-de-figuras-negras-exequias.html>

Na Renascença manifesta-se a redefinição da arte e, principalmente, a concepção da 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).

No contexto anteriormente afirmado 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* representado com perfeição na obra da Mona Lisa executada por Da Vinci (Figura 8). 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.

FIGURA 8 - Leonardo Da Vinci,
Mona Lisa, c. 1502.

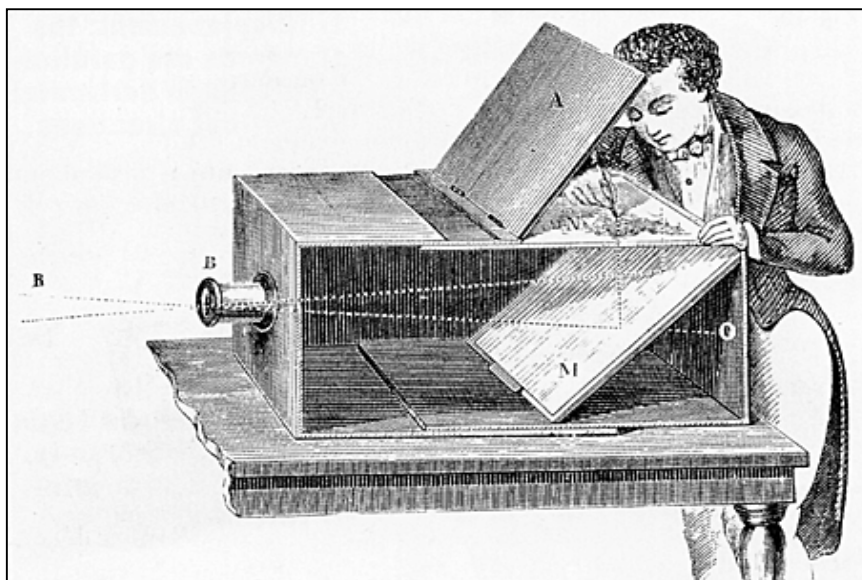


Fonte: GOMBRICH ²⁷

²⁷ GOMBRICH, E.H. **A história da arte**. 16.ed. China: LTC, 1999, p.300

Constata-se também na arte barroca holandesa a ligação entre a técnica e a tecnologia, essa união está presente na utilização da câmara obscura (Figura 9), precursora da máquina fotográfica, para a produção de pinturas.

FIGURA 9 - Ilustração Câmara Obscura



Fonte: Internet²⁸

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 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 na perspectiva artística de Argan (2008) é dividido em Arte Neoclássica, Arte Romântica, Arte do Realismo, Arte Impressionista, Pós-Impressionista e Arte do Século XX, marcado pelas relações de arte e tecnologia elevando-as a uma simbiose múltipla, assim subsidiando o brotamento de novas óticas de mundo e produção da arte. Certamente a tecnologia do cinema e da

²⁸ Disponível em: http://dc260.4shared.com/doc/UP8N_CXk/preview.html.

fotografia que se propagaram no século vinte rompendo paradigmas dentro dos conceitos de arte vigentes foram as grandes precursoras da Arte Digital.

Sempre foi uma grande preocupação do pesquisador, adentrar numa investigação mais específica a respeito da arte e tecnologia pautada na modernidade, no entanto, uma discussão mais ampla é objetivo de investigações posteriores e, no presente trabalho, a preocupação do investigador foi exprimir por meio de alguns recortes históricos a relação existente entre arte e tecnologia, reconhecendo ambas como simbiontes. Independente das concepções de tecnologia como algo externo ao ser ou de natureza interna na arte ela esteve aliada.

A conexão entre a arte e tecnologia parece cada vez mais perder as suas nuances distintivas e no contexto contemporâneo isso se torna mais evidente a partir da interação do artista com o Mundo Digital proporcionado primeiramente pelo computador. Com o surgimento dele o leque de possibilidades dentro da produção de arte se abre de forma arrebatadora, essas direções transformadoras propiciadas, novamente pelo homem ao buscar compreender a sua realidade objetiva resultam em um novo modo de desenvolver poéticas artísticas.

No capítulo a seguir é delineada uma contextualização a respeito do computador como ferramenta ou hiperferramenta na produção de Arte Digital, bem como uma elucidação por meio de características de alguns segmentos da arte via computador.

CAPÍTULO III - ARTE DIGITAL: NOVOS OLHARES DA PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA COMO SUBSÍDIO PARA PRODUÇÃO EM ARTES VISUAIS

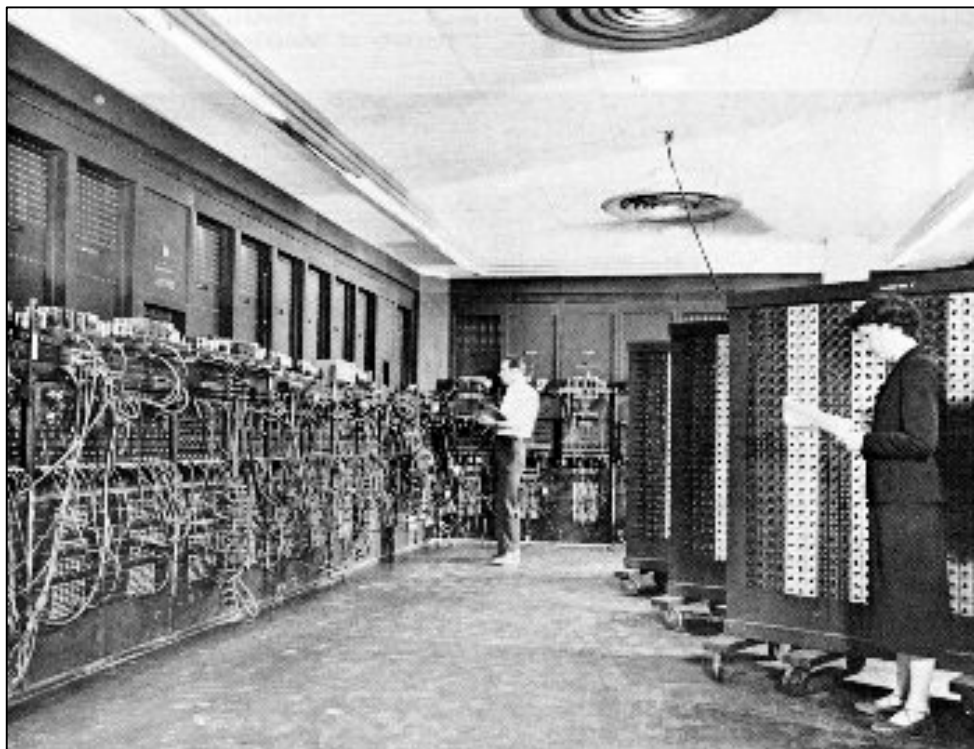
Não é necessário ser nenhum estudioso do campo artístico para compreender que o computador foi concebido sem qualquer finalidade artística. Na verdade a sua função primordial foi vinculada ao mundo do trabalho como uma ferramenta facilitadora para a ação do homem numa esfera de cálculos matemáticos. Os desdobramentos dessas funções foram adquirindo seus significados somente com o desdobramento do tempo.

A professora e pesquisadora no campo da Arte Digital Suzete Venturelli (2004) defende a nomenclatura de “tecnologias contemporâneas” para as produções desenvolvidas nos computadores. Essa ferramenta ou “hiperferramenta” como foi denominada pela autora Ana Luiza Ruschel Nunes (2009) deteve-se a finalidades muito específicas para posteriormente ser abraçada pela arte.

3.1 O COMPUTADOR E A ARTE: MÚLTIPLAS PERCEPÇÕES

O computador desenvolvido a partir da década de 1940 (Figura 10) foi “uma máquina destinada fundamentalmente a solucionar de forma rápida e fiáveis experiências científicas e complexas operações de cálculo”. (LIESER, 2009, p.18). Esses computadores não possuíam relação alguma com a arte, eram demasiadamente pesados e para se utilizar de seus feitos encontrava-se uma necessidade ampla de conhecimento em programação, algo extremamente específico e dificultoso no contexto da época.

FIGURA 10 - ENIAC Computador (Electrical Numerical Integrator and Calculator)



Fonte: Internet ²⁹

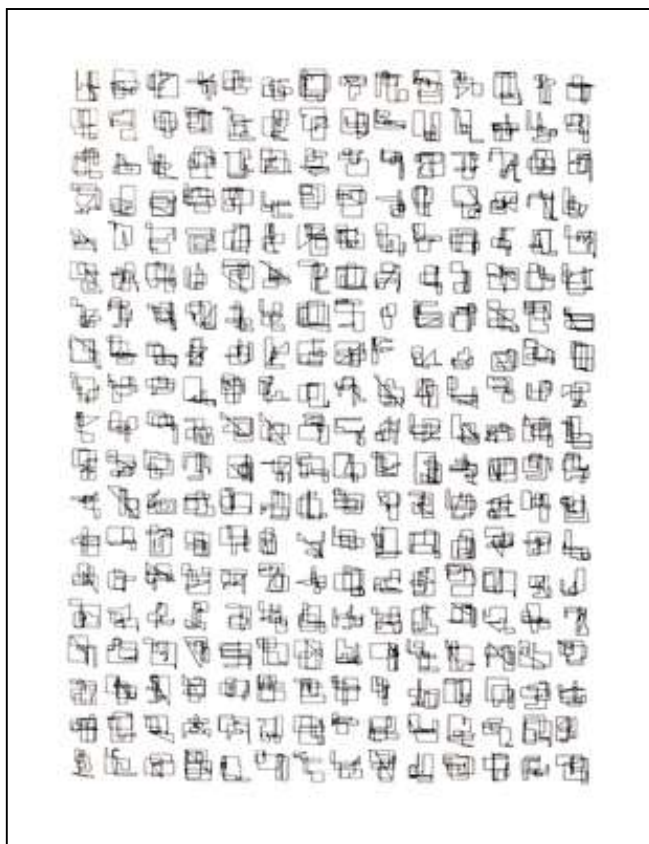
É a partir da década de 1960 que os primeiros gráficos foram elaborados pelos cientistas e a ascensão dessa criação imagética por meio de pixels deu origem aos primeiros passos do que hoje denominamos Arte Digital.

Vindouras de uma curiosidade natural dos cientistas por descobrir o que uma máquina poderia realizar é que foram criados os primários desenhos produzidos no computador, estes feitos eram impressos como *plotter*³⁰. Os “primeiros trabalhos artísticos em um computador exemplificados na Figura 11 eram realizados por meio de algoritmos, ou melhor, um conjunto de regras de operação executáveis e calculadas pelo computador, obedecendo ao princípio permutacional”. (ARANTES, 2005, p.63).

²⁹ Disponível em: <https://historiasobreositesdebusca/Historia-da-tecnologia/historia-do-primeiro-computador>.

³⁰ Plotter: traçadores que imprimem linha a linha a imagem fazendo deslizar uma pena na superfície de um papel. (LIESER, 2009, p.55).

FIGURA 11 - Georg Nees, 23-Ecke, 1964.



Fonte: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/639>

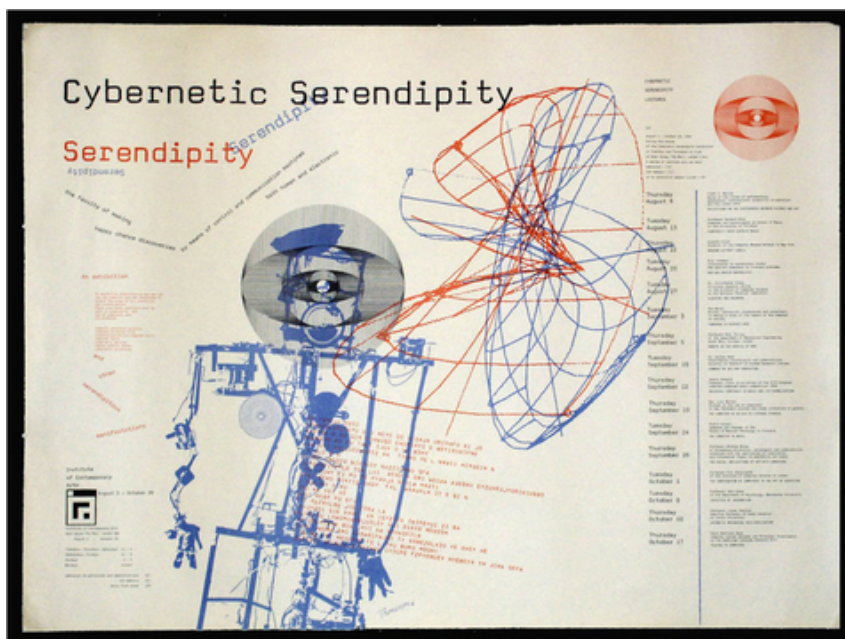
Incentivado pelo Professor Max Bense, que lecionava Filosofia e Teoria Científica na Escola Superior Técnica de Estugarda, o pesquisador matemático Georg Nees realizou em fevereiro de 1965 a primeira exposição sobre gráficos feitos no computador em Estugarda (Alemanha). Também nesse mesmo ano Frieder Nake (Alemanha) e Michael Noll (Estados Unidos) realizaram as suas exposições na Alemanha e Estados Unidos, respectivamente. Esses três autores são considerados os primeiros artistas digitais. (LIESER, 2009, p. 18-19):

Desta forma, colocava-se a primeira pedra para levar a cabo um novo desenvolvimento na arte contemporânea destinada a mudar o conceito da estética na vida quotidiana e a cultura posterior ao pós modernismo, tal como fizera a fotografia no século XX. (LIESER, 2009, p.19).

Em dois de agosto de 1968, no Instituto de Arte Contemporânea na cidade de Londres, aconteceu a primeira exposição coletiva de obras de arte criadas com o auxílio do computador, a *Cybernetic Serendipity* (Figura 12). “A exposição cuja comissária era Jasia Reichardt, apresentava realizações internacionais de caráter

contemporâneo, feitas com o apoio do computador, nos campos da arte, na música, da literatura, da dança, da escultura e da animação”. (LIESER, 2009, p.22). Essa exposição é considerada o marco fundamental para o reconhecimento da Digital.

FIGURA 12 -Cybernetic Serendipity Poster, 1968, Londres.



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity>

É a partir da década de 1970 que o computador consegue projeção mundial atingindo seu primeiro momento de clímax como um instrumento a serviço da arte. Na mesma década é publicado o primeiro livro com o tema específico de arte produzida no computador. Escrito por Herbert W. Franke, intitulado *Computer Grafik, Computerkunst* (Gráficos por computador, arte por computador) abarcava todo o desenvolvimento artístico em ambiente digital de 1950 até 1970. (LIESER, 2009).

Pautada no interesse econômico a empresa americana IBM impulsionou o aparecimento da Arte Digital e publicou o livro “Arte por Computador” em Paris (1975) e Estugarda (1978). Nesta obra incluíam-se importantes pioneiros nesta nova disciplina artística como, por exemplo, Csurí, Franke, Knowton, Molnar, Nake, Nees, Noll e Zajec. (LIESER, 2009, p.29).

Muitos textos em matérias de revistas foram produzidos ao longo do tempo para as massas, mas, somente em 2000, a partir da concepção da revista *Artbyte: Digital Art & Culture* (Figura 13) é que a Arte Digital foi veiculada de forma imponente

para o amplo público. Para Lieser (2009, p.27) “constituía uma prova da solidez com que este meio estava a impor”.

FIGURA 13 - Artbyte Capa de revista



Fonte: Internet³¹

Outra grande revista, mundialmente reconhecida no que concerne à arte foi a *ArtNews*, que em abril de 2001 assentou a maturidade da Arte Digital. Nessa publicação foi exposta de forma precisa por Carly Berwick à produção digital em Nova York, cidade ícone das grandes produções artísticas contemporâneas. Posteriormente em fevereiro de 2008 a mesma *ArtNews* abordou a temática da Arte Digital ampliando a discussão sobre a realidade virtual presente no *Second Life* (Figura 14). Essas considerações sobre a arte digital certamente “dão um passo à frente no processo de consolidação da arte digital”. (LIESER, 2009, p.27).

³¹ Disponível em: http://www.eiu.org/orig/press/artbyte_files/artbyte00A.jpg.

FIGURA 14 – ArtNews, fevereiro, 2008.



Fonte: Internet³²

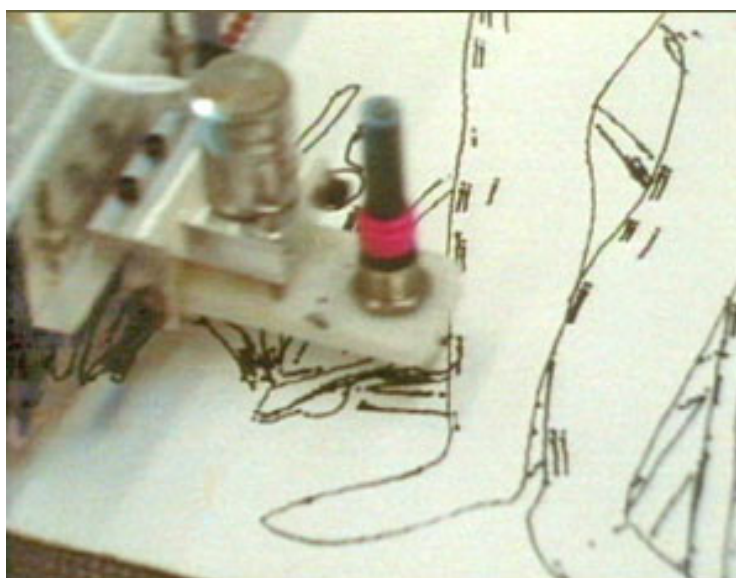
Como afirmado anteriormente é na década de 1970 que a arte no computador é disseminada mundialmente. Neste mesmo período aquilo que em sua gênese era produzido primordialmente por cientistas é abraçado por uma parcela de produtores de arte. Mas grande parte dos artistas possuíam restrições quanto a esse tipo de produção artística. Como tudo que diz respeito à arte e a natureza humana, existiam contradições. Para Lieser (2009, p. 28):

Durante muito tempo foi um dado negativo e provocado desprezo que um artista dissesse que os seus trabalhos tinham sido executados com a 77fonte de um computador. No início dos anos de 1970, Manfred Mohr, que apresentou em 1971, no Museu de Arte Moderna de Paris, a exposição intitulada de *"Une Esthétique Programmée"*, a primeira mostra de arte gerada por um computador apresentada num museu, viveu uma má experiência quando durante uma conferência na Sorbonne lhe atiraram tomates porque utilizava uma ferramenta de guerra capitalista. Numa época em que as drogas estavam na moda e florescia a arte psicodélica, a carga conceptual da arte por computador proposta por Manfred Mohr constituía uma provocação ao subjectivismo de outras direcções artísticas.

³² Disponível em: http://www.aimeeweber.com/Prs/uploaded_images/ArtNewsCover.

No final dos anos 1960 e início dos anos 1970 que Harold Cohen desenvolveu algoritmos que permitiam ao computador pintar obras de arte. Seu programa, batizado de *Aaron* (Figura 15), controlava um pequeno braço robótico que, em um plotter, produzia desenhos que poderiam ser atribuídos aos homens.

FIGURA 15 - Aaron



Fonte: http://www.kurzweilcyberart.com/aaron/hi_essays.html

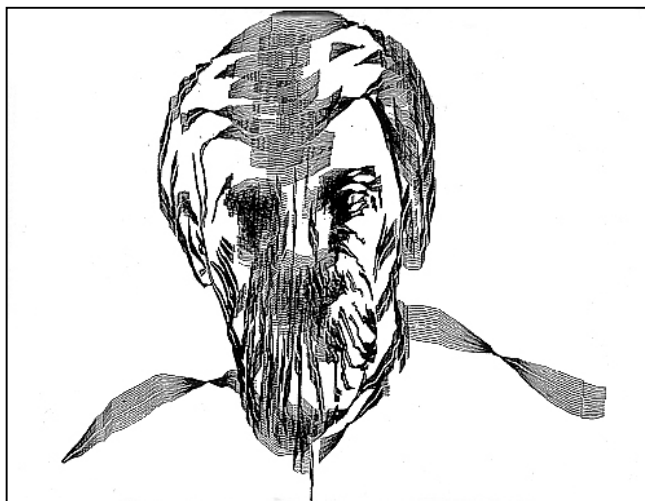
Foram essas técnicas de numerização da imagem que permitiram aos artistas realizar, pouco a pouco, imagens mais complexas, diferentes daquelas criadas pelos primeiros trabalhos em Arte Digital. (ARANTES, 2005, p.63).

O início das experiências mais elaboradas com pintura digital desenvolveu-se por Charles Csuri, nos Estados Unidos. Seu conhecimento na execução de obras de arte configurou-se numa importante respeitabilidade por seus trabalhos dentro do âmbito artístico. Uma de suas produções mais conhecidas é *Sine Curve Man* (Figura 15), um desenho modificado de um homem velho. Já as primeiras animações por computador são atribuídas a Michael Noll a partir de 1965 e o seu desenvolvimento a John Whitney Senior, que tem por obra prima *Arabesque*³³ (1975) realizada com o patrocínio da empresa IBM. (LIESER, 2009).

³³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8oZ4KE8868>

Foi também nos anos 1970 que Lilian Schwartz, artista plástica e videasta, realizou um dos primeiros filmes em computador. “Em *Pixillation* (1971)³⁴, inventa uma técnica de edição que permite misturar as imagens calculadas pelo computador com as imagens animadas manualmente”. (ARANTES, 2005, p.64).

FIGURA 16 -Charles Csuri, E.U.A., Sine Curve Man, 1967. Pintura Digital.



Fonte: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/96>

A década de 1970 foi extremamente importante para o desenvolvimento da Arte Digital, dentro desse período temporal três direcionamentos básicos foram brotados: a arte como pintura digital, as animações digitais e os filmes em computador.

Essas concepções darão origem a ramificações muito características no que contempla a produção em ambiente virtual, ora fundindo-se ora desmembrando-se. Essa relação depende de uma série de fatores que consistem na própria produção em arte.

Nos anos seguintes de 1980 figura-se na facilitação do processo de desenvolvimento artístico digital. Com a disseminação de computadores pessoais com uma interface fácil de ser compreendida, como o Commodore C64 da IBM e o primeiro Macintosh produzido pela Apple, a acessibilidade ligada a esse sistema facilitador “introduziu uma inovação que permitiu que os artistas também pudessem experimentar”. (LIESER, 2009, p.32).

³⁴ Disponível em: <http://vdownload.eu/watch/9198375-lillian-schwartz-pixillation.html>

Outro direcionamento básico da Arte Digital se configura na década de 1980, o *Software 3D* (Figura 17). Foram os japoneses que deram o pontapé inicial para esse tipo de produção destacando Yochiro Kawaguchi e Yoshiyuki Abe. Lieser (2009) afirma que ambos desenvolveram trabalhos artísticos que tem como temática o crescimento e mutações, respectivamente, durante mais de duas décadas foram esses seus principais temas.

FIGURA 17 - Yochiro Kawaguchi , Japão.



Fonte: Internet³⁵

Apesar da popularização dos computadores na década de 1990 marcou-se na Arte Digital um período de transição. Com o surgimento da *Word Wide Web* em 1994 e a possibilidade de avanços tecnológicos o que se configuraria numa ampliação e ascensão da Arte Digital implicou-se num desdém por muitos. Para Lieser (2009, p. 35):

As instalações interactivas fracassavam nas exposições. Por outro lado o mercado artístico continuava fechado à maioria dos artistas desta nova tendência, e os preconceitos face a uma exposição que se afastava claramente da tradição enraizada determinavam a percepção que tanto o público como a crítica especializada tinham da arte por computador, como se denominava a arte digital naquela época.

³⁵ Disponível em: <https://design.osu.edu/carlson/history/tree/kawaguchi.html>

Mesmo assim muitos artistas se encantaram com as possibilidades que a “Word Wide Web” (www) poderia proporcionar. A partir de 1994 um grupo internacional precursor do que viria a ser chamada de “Net.art” composto por artistas de Vuc Cósic (Internet), Alexei Shulgin (Rússia), Olia Lialina (Rússia), Heath Bunting (Reino Unido) e jodi.org (países Baixos, Bélgica) vislumbraram a capacidade dessa nova plataforma. “Rapidamente os artistas se apoderaram desse meio e, de uma forma inovadora e crítica, analisaram as suas possibilidades, debilidades e características”. (LIESER, 2009, p.38).

Assim como a “teia” da Internet expandiu claramente na década de 2000 a Arte Digital conseguiu também se disseminar. A partir daí se fizeram importantes exposições dentro dessa temática.

No mesmo período nos Estados Unidos surgiram as primeiras galerias de arte comerciais dedicadas a Arte Digital. Na Alemanha em 2001 realizou-se a exposição “*natürlichkünstlich*” (Arte Virtual) recheada de trabalhos incluindo animações em 3D. Para Lieser (2009, p.42) “desde então pode ver-se regularmente arte digital em importantes feiras de arte”.

3.2 GÊNEROS DA ARTE DIGITAL: CARACTERÍSTICAS COMUNS NAS PRODUÇÕES DIGITAIS

Buscar uma conceituação determinando todos os segmentos existentes na Arte Digital é de fato caminhar ao erro, pois, como anteriormente comentado no Capítulo II do trabalho, as produções digitais se encontram e, em determinados momentos agem, muitas vezes, de maneira simbiote. Esses gêneros ou categorias não são estanques, portanto criar divisões que determinem fielmente as características de cada é tarefa difícil.

Mesmo que envolto na atmosfera citada acima, durante a pesquisa bibliográfica foram reconhecidas pelo investigador algumas divisões no que contempla a produção de Arte Digital. Tendo como base primordial a aceção dos autores Wolf Lieser (2009), Priscila Arantes (2005), Mark Tribe e Reena Jana (2004), foram elencadas as principais divisões existentes.

A escolha desses gêneros não foi aleatória e serviu de subsídio para a concepção e desenvolvimento das Poéticas Digitais dos acadêmicos do Curso de

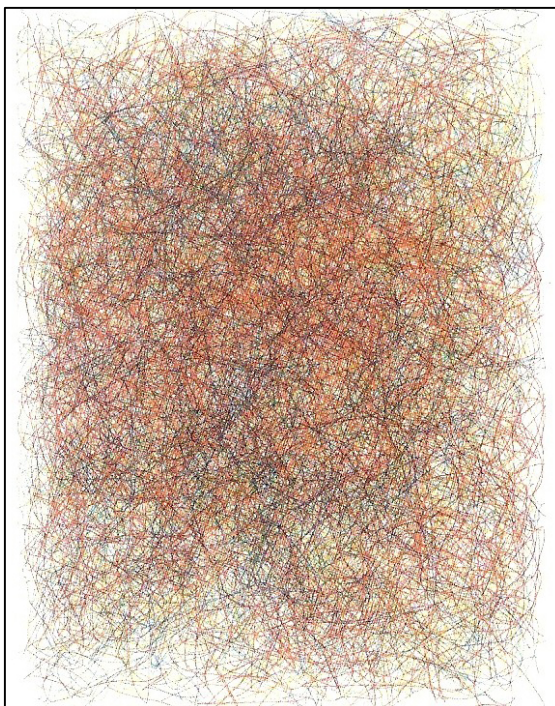
Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Nessa perspectiva, destacam-se: os Gráficos por computador, as Animações 3D, a Net Art, a Software Art e o Hacktivismo.

3.2.1 Gráficos por computador

Considerados como uma das primeiras produções em Arte Digital os Gráficos por Computador incluem qualquer tipo de representação algorítmica (gerada pela execução de um programa) de estruturas formadas por informação digital que adotam a forma de imagens. Para Lieser (2009, p. 52) “inclui todos os processos informáticos, desde o registro e modelagem das cenas ao processamento e gravação da informação, assim como a representação visual e preparação dos dados gráficos”.

O trabalho de Roman Verostco (Figura 18) é impresso em *Plotter*. “Os desenhos realizados com *plotter* fazem parte das raízes da arte digital. Uma vez que já não se fabricam mais *plotter* com injetores, chegará o dia em que se desenhara a última linha com esse procedimento”. (LIESER, 2009, p.66).

FIGURA 18 Roman Verostco, E.U.A.,
Visões, 2000.



Fonte: LIESER , Arte Digital., 2009, p.65

3.2.2 Animações e 3D na arte

As animações e o 3D³⁶ na Arte digital possibilitam a criação de imagens com movimentos por meio de recursos da computação gráfica. É um subcampo da computação gráfica e da animação. Para Lieser (2009) o mundo do 3D desempenha um papel primordial no campo da Arte Digital, pois tem a capacidade de criar espaços virtuais dinâmicos através do uso do computador. Dentro das suas produções pode subdividir-se em animações e imagens virtuais de espaços tridimensionais:

Ao contrário do que acontece com a colagem digital, no caso do procedimento 3D o processo artístico desenvolve-se no ecrã vazio. São imagens calculadas e criadas digitalmente que se constroem principalmente com software 3D comerciais e programas de renderização, mas sem câmara. Naturalmente também aqui existem manifestações híbridas nas quais se misturam imagens reais e virtuais. (LIESER, 2009, p. 88).

Vale ressaltar que as animações em 3D multiplicaram-se para outras mídias e estão presentes com força total no mundo do entretenimento. Estúdios como Pixar, Lucasfilm e Dreamworks elevaram essas produções ao conhecimento das grandes massas para a diversão, deixando de contemplar apenas uma propensão artística.

FIGURA 19 -Eva + Franco Mattes, 010010110101101.ORG. I
Eos Rode, 2007. Impressão digital sobre tela 91 x 122 cm



Fonte: LIESER , Arte Digital., 2009, p.119

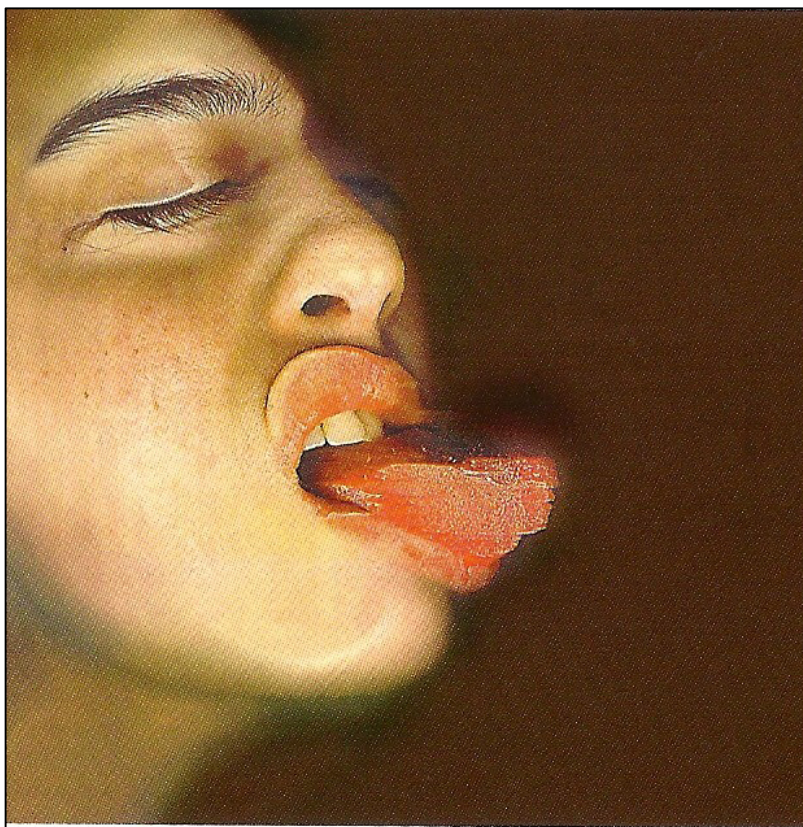
³⁶ Tridimensional possui largura, altura e profundidade. O 3D Digital simula essas características no ambiente virtual através de ilusões criadas por softwares específicos e visualizadas por pixels luminosos.

3.2.3 Net art

A Net art ou a Arte na Rede constitui uma das áreas menos convencionais no campo da Arte Digital. Agrupa todas as obras de arte que se encontram exclusivamente na Internet ou que foram concebidas e criadas para ela:

Obviamente que não se trata das clássicas pinturas digitalizadas que podem ver-se nas home pages das galerias de arte e que utilizam a Internet como canal de distribuição. Só pode dizer-se que fazem parte da net art as obras que foram criadas especialmente para este meio e que utilizam as suas potencialidades mais características, ou seja, uma rápida transferência de arquivos e imagens, trabalho conjunto a nível planetário e interação em tempo real. Também deve ocupar-se das estruturas e dos símbolos próprios da World Wide Web. (LIESER, 2009, p. 128).

FIGURA 20 - Países Baixos Net Art, captura de ecrã.
www.mouchete.org.



Fonte: LIESER , Arte Digital., 2009, p.138.

3.2.4 Software art

A denominação de software art (Figura 22) designa as obras criadas pelo artista que as programa. Este conceito surgiu em oposição a Net art durante a década de 1990, que na sua apresentação estava limitada à internet. Para Lieser (2009, p. 158):

A obra de arte como programa, pelo seu lado, é executável num determinado ambiente hardware e não está limitada a internet. Por outro lado, a criação de um programa pode constituir um dos componentes de uma determinada obra artística. O resultado pode ser um objeto estético, provido ou não de movimento, podendo também constituir o produto de uma modificação os conteúdos existentes num computador ou numa página web. Desta forma, existem, por exemplo, trabalhos software que modificam dados num computador ou os códigos HTML das páginas web.

FIGURA 21 - M. Mohr, Alemanha P-707f, 2000. Cor Pigmento sobre Tela, 140 x 143 cm.



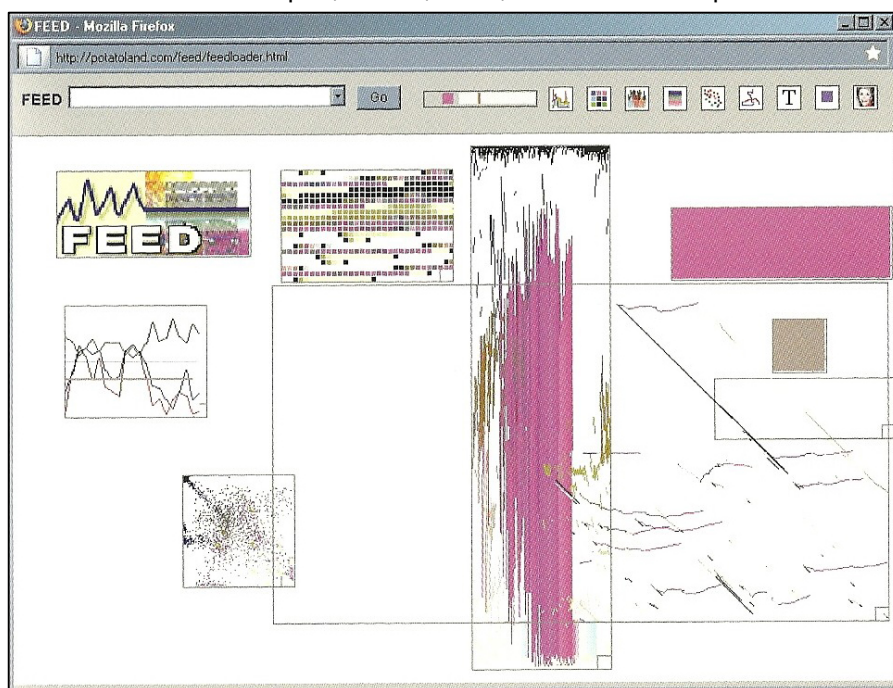
Fonte: LIESER , Arte Digital., 2009, p.161.

3.2.5 Hacktivismo

Para Lieser (2009) desde os primeiros tempos da Net art que existe uma estreita ligação entre a atividade criativa e a de um hacker. Na confrontação artística com o ambiente da internet, a distância entre a intervenção nas estruturas estabelecidas e a sua modificação é pequena. O hacktivismo representa um aspecto parcial da Net art, mas é extremamente significativo destacá-lo:

O confronto com as relações de poder de carácter económico e político é um objetivo central para o hacktivismo. Alguns artistas roçando os limites da legalidade desafiam as estruturas de poder e rompem com as novas regras de comportamento da *World Wide Web*, que se agrupam sob a denominação de *netiquette*. (LIESER, 2009, p.197).

FIGURA 22 - Mak Napier, E.U.A., Feed, 2001. Net Art Captura de Ecrã



Fonte: LIESER , Arte Digital., 2009, p.217.

Hoje se tem um conceito de que a Arte Digital só se manifesta como Arte Digital enquanto está contida no ambiente virtual, mas no início não existia esse discernimento e havia uma necessidade da materialidade, surgiu daí a necessidade da impressão. Os primeiros trabalhos de arte feitos no computador para possuir valor no mercado capitalista tinham que ser impressos. Pois o contato e o sentimento de posse desse produto deveriam ser constituídos por meio de uma obra tátil. Outro ponto importante dentro desse contexto foi o surgimento das grandes empresas de

impressão como a Xerox e HP, ambas patrocinaram trabalhos de artistas digitais para uma valorização de seus produtos na esfera econômica.

CAPÍTULO IV - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E APRESENTAÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA

4.1 UMA ABORDAGEM DE INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA

Para essa pesquisa elencou-se a investigação qualitativa, pois essa maneira de entender o fenômeno não se baseia somente em medições, quantificações. A ótica qualitativa se atém ao processo e não somente o resultado da pesquisa. Essa característica fundamental, com certeza, a torna muito atraente.

A abordagem qualitativa desse trabalho tornou o ato de pesquisar sedutor para o investigador, pois o mesmo é fruto de uma concepção artística que valoriza mais o processo de criação do que o resultado estético. Esse resultado estético encontra-se apenas em sua esfera superficial, mas a partir da verificação consciente do processo criador tanto o artista quanto a obra de arte são compreendidos de uma maneira mais abrangente e, muitas vezes, transformadora.

O autor Trivinõs (1987, p.124) esclarece de forma muito eficaz a impossibilidade de uma definição específica no que respeita a pesquisa qualitativa, para ele “o teor de qualquer enfoque qualitativo que se desenvolva será dado pelo referencial teórico no qual se apoie o pesquisador”, portanto definições restritas sobre a concepção de uma pesquisa qualitativa são insuficientes. No que respeita essa pesquisa qualitativa o eixo norteador é o Materialismo Histórico Dialético.

A arte na concepção marxista³⁷ se relaciona com as duas esferas (infraestrutura e superestrutura) da sociedade e o seu método assenta a necessidade de entender a realidade por meio da percepção, reflexão e intuição com o intuito de conseguir transformá-la. Essa compreensão da realidade material abraça de forma simbiótica a pesquisa qualitativa. Portanto nada mais elementar do que beber dessas fontes para a produção do presente trabalho.

Conforme Lüdke (1986, p.11) a abordagem qualitativa “tem o ambiente natural, como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento”. A conexão entre ambiente e o pesquisador abre um campo de possibilidades na identificação da qualidade do fenômeno. Dentro do enfoque dialético

³⁷ Conforme o Capítulo I.

marxista essa relação leva a uma compreensão mais ampla enxergando a “aparência e essência, que em seus significados, se avaliam na prática social”. (TRIVINÕS, 1987, P. 128).

Seguir a concepção de reconhecimento do objeto não somente pelo seu “significado aparente”, mas entender a sua “essência” e o seu “desenvolvimento no campo social” com certeza subsidia uma visão muito mais esclarecedora do objeto de estudo desta pesquisa.

De acordo com as ideias apresentadas no parágrafo anterior foram analisadas as informações contidas nos questionários, nos diários e no portfólio de poéticas dos acadêmicos³⁸. Embasadas nesses instrumentos surgiram análises específicas sobre o conceito da realidade objetiva de cada acadêmico, as suas ideias no que respeita a arte digital e poética, as contradições de vida que permearam os seus processos de elaboração das poéticas, os seus comportamentos perante o ambiente virtual tendo como fundamento o contexto social de cada um e a figuração de uma possibilidade de produzir umas “práxis” artística criadora por meio da Arte Digital.

Ao encarar o macro por meio das análises dos questionários, diários e Memorial Poético identificaram-se os pontos fundamentais que atingiram o fenômeno o seu significado aparente. Com esse olhar tornou-se possível reconhecer a sua essência culminando na transformação dos sujeitos. Esta é uma estrutura fortíssima para toda a pesquisa. Pois, um dos questionamentos que justamente inquietava o pesquisador nascia na busca por uma descoberta se a relação desses acadêmicos com o ambiente digital iria culminar no desenvolvimento de uma criação realmente artística via computador no contexto acadêmico da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

A investigação levou em consideração, a partir dos dados extraídos, a visão de cada acadêmico sobre Poética e Arte Digital e a sua disposição para produzir arte no computador. Essas percepções em consonância com as produções elaboradas pelos acadêmicos no laboratório de informática do Departamento de Artes Visuais da UEPG ao longo do semestre foram transformando-se de maneira muito particular para cada um deles.

³⁸ Uma descrição mais específica desses instrumentos para coleta de dados e os sujeitos dessa pesquisa será elaborada ao decorrer deste capítulo.

Certamente a visão da realidade material, a consciência e a prática de cada um dos acadêmicos determinaram as particularidades no (possível) processo de desenvolvimento de suas poéticas artísticas. Envolto o pesquisador no descobrimento dessas características seguiu-se na pesquisa uma proposta para a análise mais eficiente desse processo.

A matéria (realidade objetiva), a consciência e a prática são as categorias elementares do Materialismo dialético³⁹. Portanto, a partir do estudo dessas categorias e das leis que regem o Materialismo Dialético, aliadas aos dados obtidos na busca de significados que pudessem responder os questionamentos do investigador foram propostas outras categorias com o intuito de suplantar os objetivos da pesquisa.

4.2 O CONTEXTO DE INSERÇÃO DA PESQUISA

O curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa não possui em sua grade curricular uma disciplina que contemple o desenvolvimento de poéticas artísticas no computador, ou seja, a Arte Digital, todas as produções artísticas via computador foram elaboradas a partir de adequações. As disciplinas práticas apesar de dialogarem com a produção artística contemporânea ainda preocupam-se somente com o desenvolvimento de poéticas voltadas para a pintura, escultura, gravura e vídeo.

A única disciplina que poderia adentrar aos conhecimentos relacionados à Arte Digital seria a disciplina de Arte e Tecnologia, mas a mesma sempre se amarrou aos conceitos teóricos da produção tecnológica em Artes Visuais considerando a sua ementa como eixo motor. Em virtude desta realidade social a Arte Digital não era produzida no contexto do curso até o ano de 2013 por parte de algumas turmas.

Nos anos anteriores (precisamente 2010 e 2011) o investigador fazia parte do corpo docente do Curso de Artes Visuais e do Departamento de Artes da UEPG e nesse período desenvolveu alguns ensaios práticos de produção artística no computador com os acadêmicos que ministrava suas aulas, entretanto essas experiências foram adaptações.

³⁹ Uma apresentação ampla acerca dessas categorias é apresentada no capítulo V.

Nos Anos de 2009, 2010 e 2011 a professora Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes também desenvolveu pesquisas com alguns acadêmicos na temática da Arte Digital, no entanto essas pesquisas também foram norteadas por adequações.

Em 2013 ao retornar para o curso ministrando outra disciplina⁴⁰ e pertencendo a outro departamento o pesquisador foi indagado pela turma do terceiro ano de licenciatura em Artes Visuais, a qual o mesmo ministrava suas aulas, se não haveria a possibilidade dele ensinar alguns conhecimentos práticos no computador para o desenvolvimento de poéticas.

Os acadêmicos do terceiro ano de Licenciatura em Artes Visuais já conheciam o trabalho desenvolvido anteriormente pelo pesquisador e também pela professora Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes e queriam ter as mesmas oportunidades que os outros colegas tiveram em anos anteriores.

A vontade do pesquisador era muito grande e encontrava com a temática da pesquisa que o mesmo estava desenvolvendo no seu curso de pós-graduação⁴¹ orientado pela professora Dr. Ana Luiza Ruschel Nunes. No entanto a situação do investigador, por estar lotado em outro departamento e a sua disciplina ser muito diferente dessa temática, impossibilitava a execução em suas aulas. Os acadêmicos encontravam-se incapazes de comparecer no contra turno ou em outros dias por motivos pessoais. Essas condições fizeram com que o pesquisador se indagasse a respeito de outras possibilidades.

A possibilidade que se configurou numa ação efetivou-se pela abertura da professora da Disciplina de Metodologia de Pesquisa em Arte II⁴² para o desenvolvimento das (possíveis) poéticas via computador. A disciplina tem como produção final o desenvolvimento de uma poética e, no ano de 2013, de acordo com os anseios dos acadêmicos essa tentativa do desenvolvimento de uma poética configurou-se na produção artística em ambiente digital.

A ação do pesquisador ocorreu subsidiada a um processo colaborativo investigativo com a professora da disciplina durante todo segundo semestre letivo do ano de 2013 no curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG na Disciplina de

⁴⁰ Era professor da Disciplina de Estágio Supervisionado que pertence ao Departamento de Métodos e técnicas de Ensino da UEPG.

⁴¹ Mestrado em Educação – Programa de Pós Graduação em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa.

⁴² A professora da disciplina é a Professora Dr. Ana Luiza Ruschel Nunes, também orientadora do pesquisador no Mestrado (PPGE/UEPG).

Metodologia de Pesquisa em Arte II tendo como sujeitos num primeiro momento da pesquisa todos os acadêmicos do terceiro ano.

4.3 OS DADOS E AS ETAPAS DOS ENCONTROS

Dentro do contexto apresentado o investigador ensinou o uso de hiperferramentas digitais dentro de determinados softwares disponíveis na estrutura da universidade, bem como, as ramificações da Arte Digital enquanto a professora da disciplina elucidava as pontuações relacionadas ao processo poético. Mas deve-se ter a compreensão ao ler esse trabalho, que nos momentos das aulas esses conceitos se misturaram, e a ação de ambos atingiu uma fusão.

É importante ressaltar que a nomenclatura “software” é dada aos programas ou aplicativos “Apps” que são usados como ferramentas dentro do mundo digital. Também no campo da informática existe a nomenclatura “hardware” que abarca a todos os elementos que compõe o computador e o mantem pronto para o funcionamento. Esses elementos ou ferramentas são analógicos, ou seja, existe mundo material.

A pesquisadora Suzete Venturelli (2007, p.21) concebe a ferramenta “dura” o hardware, e a ferramenta “mole,” o software. Essa interpretação com certeza vem ao encontro do sentido mais específico dessas ferramentas, pois o software é muito mais fácil de manipular, transformar em sua esfera estrutural imersa em diversas opções, enquanto o hardware tem suas funções determinadas e encontra-se limitado pela sua essência analógica.

Outras ferramentas utilizadas foram os periféricos que tem a função de contribuir para o desenvolvimento do trabalho no computador, não pode ser atribuído a eles o nome de hardware, pois o computador funciona perfeitamente sem a existência dos mesmos. Mas, os periféricos agem como facilitadores na execução de tarefas e para a exploração eficaz de certos recursos que o computador possibilita. Exemplos: Mouse, caixas de som, mesas digitalizadoras, câmeras, scanners, entre outros.

O pesquisador desenvolveu a sua pesquisa ao mesmo tempo em que ensinou para os acadêmicos processos práticos na utilização do computador (questões

técnicas referentes a cada software e o trato com o hardware e periféricos⁴³). Essa postura participante tendo como foco uma ação transformadora do ambiente denomina-se pesquisa participativa. Chizzotti aponta que uma pesquisa participante contribui para:

[...] uma descrição “fina” dos componentes de uma situação: os sujeitos em seus aspectos pessoais e particulares, o local e suas circunstâncias, o tempo e suas variações, as ações e suas significações, os conflitos e a sintonia de relações interpessoais e sociais, e as atitudes e os comportamentos diante da realidade. (CHIZZOTTI, 2003, p. 90).

A visão de Chizzotti certamente colaborou para uma compreensão dos sujeitos em múltiplas dimensões. Essa acepção não se atém ao superficial, e contribui para uma análise consciente do objeto, nessa perspectiva sintonizado com as contradições que surgiram no decorrer do espaço temporal, o investigador pôde traçar um caminho para a sua ação.

De acordo com Trivinõs (1987, p. 125) “a pesquisa participante (ou participativa) pode prestar-se melhor a um enfoque dialético, histórico-estrutural que tenha por objetivo principal transformar a realidade que se estuda”, isso justifica a ação do pesquisador sem comprometer o objeto de estudo.

O número total de acadêmicos envolvidos nesse primeiro momento da pesquisa foi quinze (toda a turma), sendo cinco do gênero masculino e dez do gênero feminino. A faixa etária desses sujeitos permeou os vinte e cinquenta anos. Apesar das semelhanças entre alguns desses sujeitos nessa turma verificou-se situações sociais, financeiras, concepções políticas e religiosas muito particulares.

Essas disparidades comentadas no parágrafo anterior colaboraram, ainda mais, para o aferimento relativo à consciência da realidade objetiva de cada acadêmico. Esses reflexos da realidade material puderam ser observados intrinsecamente em suas produções no computador⁴⁴.

Apesar dos anseios iniciais no conhecimento das ferramentas digitais, muitos acadêmicos não assistiram determinadas aulas no decorrer da pesquisa. Essas faltas foram justificadas por motivos particulares, entretanto a discrepância propositada pelo menor contato de alguns com o computador comprometeu bastante a execução e domínio dos softwares e periféricos na construção de suas possíveis poéticas.

⁴⁴ Esses reflexos são discutidos com vigor no Capítulo V.

O local primeiramente escolhido para a produção foi o Laboratório de Informática do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e Música da UEPG, que abrigava um total de vinte e cinco computadores. Desse número somente treze encontravam-se ativos para a produção digital. Por essa condição alguns acadêmicos trouxeram seus computadores de casa para desenvolver os trabalhos (Figura 23 e Figura 24).

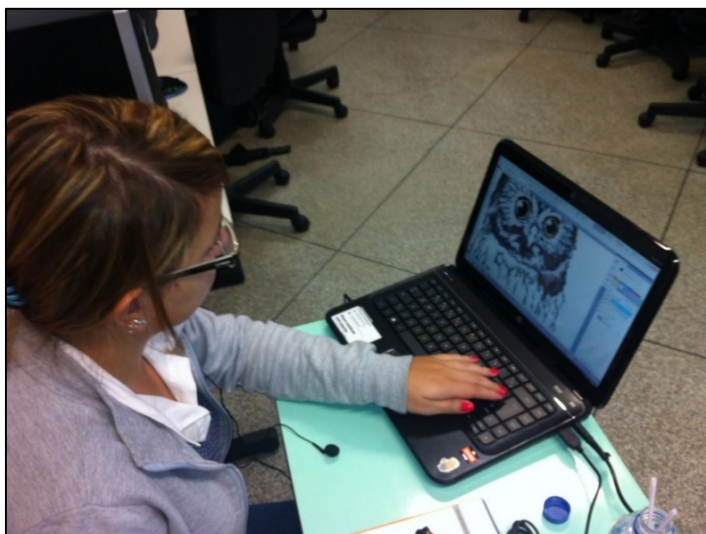
FIGURA 23 - Laboratório de Informática



Fonte: O Autor

Fonte: O Autor

FIGURA 24 - Computador pessoal



Outro espaço também utilizado nos encontros semanais foi o Anfiteatro do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e Música da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Essa sala serviu de suporte para discussões e seminários referentes à temática da Poética e Arte Digital (Figura 25).

FIGURA 25 - Anfiteatro do curso de Artes UEPG



Fonte: O Autor

Foi permanente o acompanhamento do pesquisador durante toda a produção dos acadêmicos nos computadores. Desta maneira verificou-se a criação de narrativas visuais e narrativas escritas a cada encontro. As narrativas visuais consistiram nos trabalhos desenvolvidos no computador, e as narrativas escritas formaram-se a partir do diário digital que cada acadêmico escreveu.

Os escritos elaborados pelos acadêmicos citados no parágrafo anterior foram desenvolvidos nos computadores do laboratório, cada texto era salvo em pasta individual e posteriormente enviado para um e-mail específico.

O e-mail foi criado para todos os participantes e todos tiveram a oportunidade de usufruir. A função dessa ferramenta digital não se ateve apenas a guardar os diários digitais dos acadêmicos, nela também ocorreu a troca de informações, o envio de material auxiliar e dos objetos referentes aos encontros (slides, propostas, roteiros, entre outros.). O e-mail foi muito importante na comunicação dos participantes da pesquisa, estreitou ainda mais as relações por meio da comunicação virtual. O

endereço do e-mail utilizado na investigação foi “poeticasdigitaisuepg@gmail.com”. Muito do que foi escrito por cada acadêmico acabou sendo incorporado ao Memorial Poético também desenvolvido individualmente.

A nomenclatura “Memorial Poético” foi atribuída ao trabalho escrito entregue pelos acadêmicos no final do semestre letivo que consistiu na descrição do processo de pesquisa individual, a escolha do tema, o referencial teórico, além dos escritos sobre o desenvolvimento de todo o trabalho artístico com o intuito de chegar às formas pretendidas.

A soma de todos os encontros feitos durante o segundo semestre letivo de 2013 resultou em vinte encontros semanais de três horas/aula, totalizando o número de 60 horas/aula. Para a produção das poéticas esses encontros dividiram-se em três etapas intituladas pelo pesquisador de “**Conhecer**”, “**Entender**” e “**Criar**”. Essas etapas serviram de linha condutora para a organização da pesquisa.

A etapa “**Conhecer**” consistiu no reconhecimento das concepções iniciais de cada acadêmico a respeito de sua realidade material no que contempla o computador, a Arte Digital e a Poética. Nesse momento foram aplicados questionários⁴⁵ que contribuíram na análise primária desses sujeitos.

Na etapa “**Entender**,” aconteceram as primeiras discussões em grupo, também nesta etapa foram realizados seminários específicos sobre Poética e Arte Digital, elucidando lacunas conceituais de alguns acadêmicos partindo da demonstração do processo poético de artistas reconhecidos que se utilizaram do computador em suas produções⁴⁶.

Essa etapa também foi marcada pelas relações primárias de interação entre os acadêmicos e o computador no Laboratório de Informática. Nesse contexto foram apresentados os softwares disponíveis para a produção das possíveis poéticas, bem como os ensinamentos sobre as particularidades de cada software.

Foram eleitos somente três softwares para o desenvolvimento dos trabalhos. Essa escolha considerou primordialmente o pouco tempo disponível para a execução das práticas, as restrições encontradas no ambiente da pesquisa, as configurações dos computadores que não suportavam certas ações e a existência de poucos

⁴⁵ Modelo Disponível no Apêndice A.

⁴⁶ O referencial dos capítulos II e III serviu de base para a compreensão e o desenvolvimento dessa etapa.

softwares adquiridos pelo curso de Artes Visuais. Assim foram definidos para o estudo os softwares: Adobe Photoshop CS5, Coreldraw 11 e Gimp 2.7⁴⁷ (o Gimp foi o único software livre, ou seja, gratuito). Esse estudo nunca teve como objetivo expor as funcionalidades desses softwares nem adentrar aos recursos técnicos que os constituem, no entanto vislumbrando uma compreensão acerca do processo criativo dos acadêmicos o investigador preferiu descrever sucintamente algumas características de cada um.

O Adobe Photoshop (Figura 26) é um programa profissional de edição de imagem, para computadores. O “App” consiste em ferramentas digitais que possibilitam recorte de elementos, elaboração de fotomontagem e adição de filtros, pincéis, gradientes e máscaras.

FIGURA 26 - Interface Adobe Photoshop



Fonte: O Autor

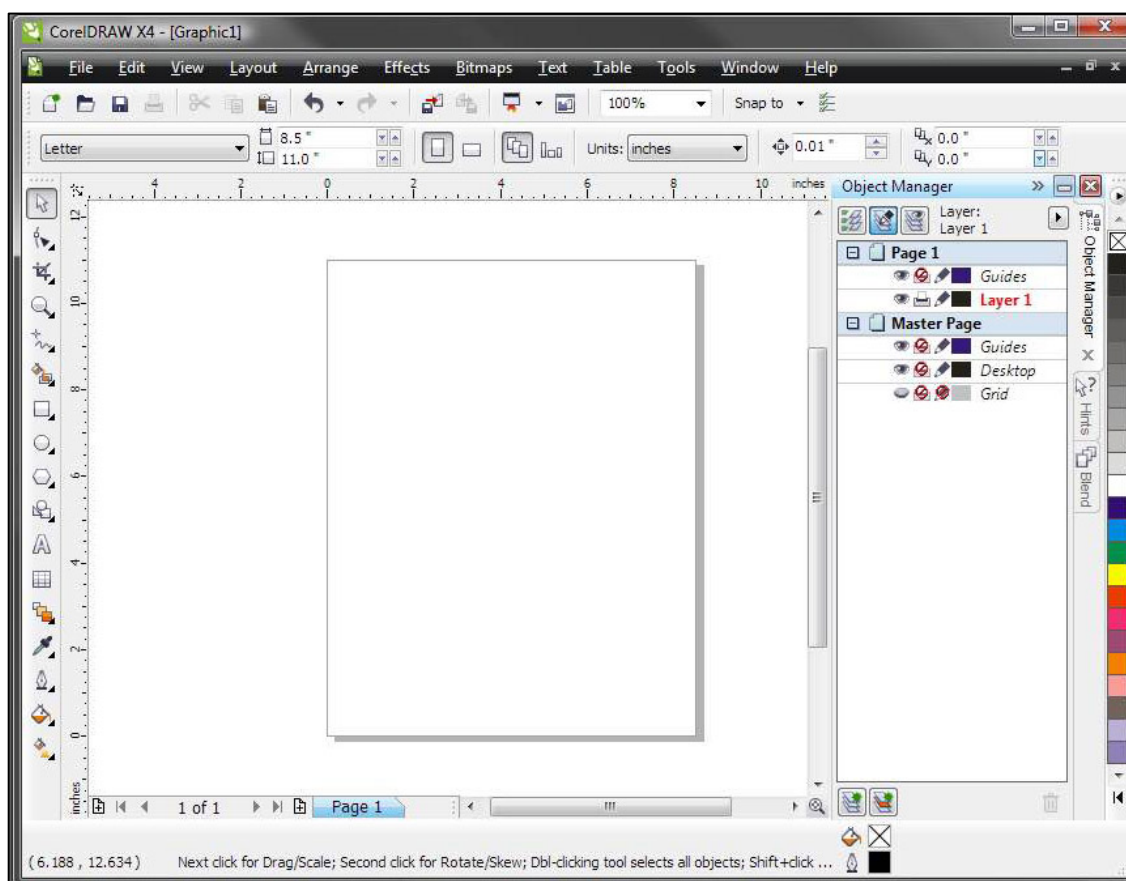
O software foi elaborado principalmente para profissionais da área de fotografia no aprimoramento de imagens, e também para todos que trabalham com Artes Visuais e Design. É muito útil na criação de banners, estampas, desenhos,

⁴⁷ Os softwares utilizados tinham versões muito superiores a aquelas que a Instituição pôde proporcionar aos acadêmicos. Esse contexto já clareia a falta de relação entre a tecnologia da informática atual e aquilo que se encontra na Academia. Por exemplo, a versão do Adobe Photoshop utilizada foi a “CS5” e já se encontrava na versão “CC” que corresponde ao “CS 8”. Visto que cada empresa leva geralmente uns três anos para mudar a sua versão, constata-se uma lacuna de nove anos daquilo que se tem na universidade.

logomarcas e outros projetos. Essencialmente para as Artes Visuais existem ferramentas específicas que colaboram na criação de desenhos, pinturas e modelagens virtuais.

O Coreldraw é um software de desenho vetorial bidimensional para designers. Foi concebido para a ilustração vetorial e o desenvolvimento de layouts que possibilitam a criação e a manipulação de vários elementos. Exemplo: Desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, livros, CDs, imagens de objetos para aplicação na Internet entre outros.

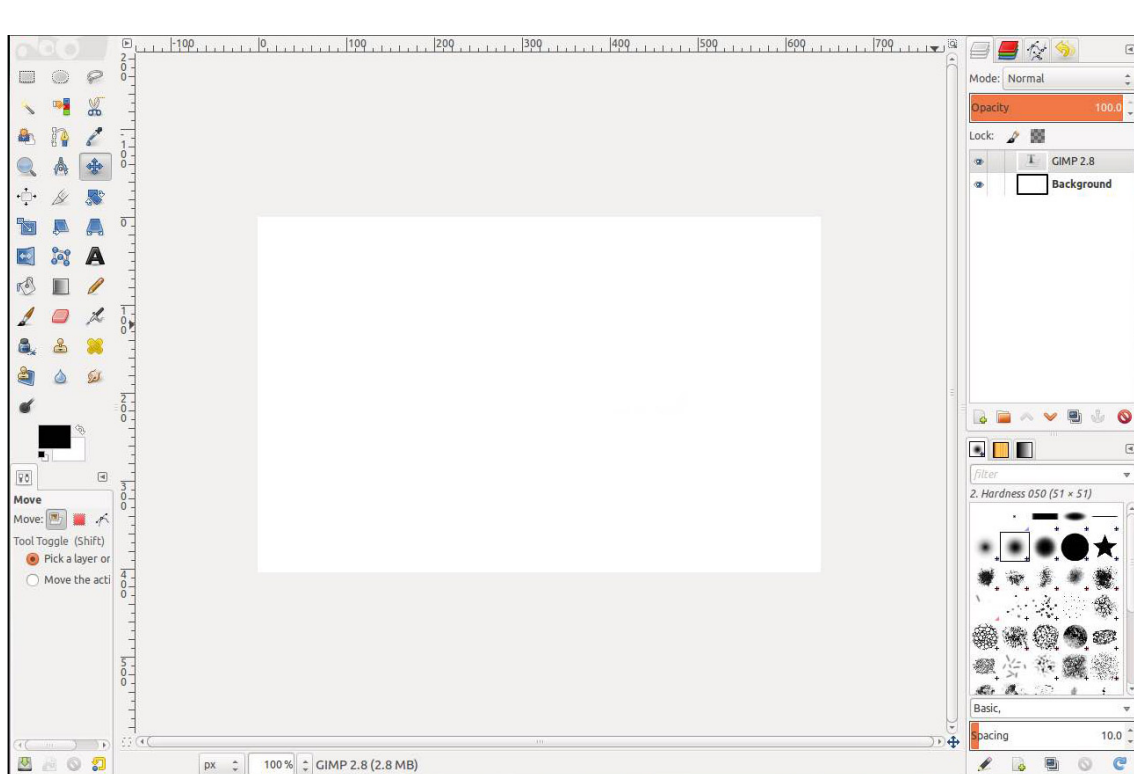
FIGURA 27 - Interface do Coreldraw



Fonte: O Autor

O GIMP (GNU Image Manipulation Program) é um software editor de imagens e fotografias. Suas capacidades incluem auxiliar na criação de gráficos e logotipos, redimensionar fotos, alterar cores, combinar imagens, remover partes indesejadas das imagens, converter arquivos, além de produzir desenhos e pinturas. Por ser um software livre, no senso comum, ganhou o apelido de “Primo pobre do Adobe Photoshop”.

FIGURA 28 - Interface do GIMP



Fonte: O Autor

Os três softwares são compostos por muitas limitações, principalmente no tratamento de animações ou figuras tridimensionais. Sem dúvida uma incógnita que gerou inquietações no pensamento do pesquisador partiu das contradições geradas nesses encontros, provenientes do pouco tempo para a execução da pesquisa e a impossibilidade de dialogar com os conhecimentos mais amplos de Arte Digital devido aos recursos que o Curso de Licenciatura em Artes Visuais podia oferecer. A incógnita era se essas limitações visíveis no campo instaurado poderiam acarretar em uma amarra do processo poético dos acadêmicos.

Os ensinamentos relacionados aos softwares tiveram preocupações técnicas e também artísticas, pois durante essa etapa os acadêmicos imergiram nos conhecimentos específicos da aprendizagem dos softwares aliando isso a práticas que tinham temáticas envolvendo a arte.

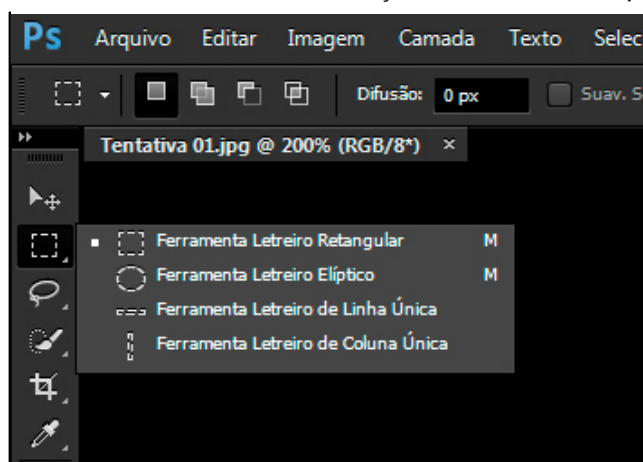
As práticas citadas anteriormente beberam da fonte de três eixos artísticos norteadores: os elementos formais, a composição e os movimentos e períodos da história da arte. Vale ressaltar que esses eixos do conhecimento artístico se interligaram nas produções, ora ressaltando um, ora outro. Para exemplificar esses

paralelos foram elencados dois momentos das produções dos acadêmicos durante esta etapa.

A Figura 29 demonstra a localização das ferramentas de seleção do software de tratamento de imagem Adobe Photoshop 5. A propriedade dessas ferramentas é delimitar espaços específicos e excluir outros. De uma maneira bem simplista elas tem a capacidade de delimitar os espaços adquirindo formas geométricas.

Fonte: O Autor

FIGURA 29 - Ferramenta Seleção Adobe Photoshop



Enquanto os acadêmicos aprendiam como usar a ferramenta de seleção tiveram que aliar a feitura do objeto de suas produções em paralelo a uma temática que envolvesse a exploração das formas geométricas. As produções organicamente resultaram em trabalhos que possuíam características do Abstrato Geométrico (Figura 30), um movimento da história da arte que teve o artista Piet Mondrian como um de seus principais representantes.

FIGURA 30 - Produção Abstrata de acadêmico



Fonte: O Autor - portfólio de acadêmico

A Figura 31 corresponde ao modelo de mesa digitalizadora que foi utilizada pelos acadêmicos a partir do sexto encontro. Esse periférico é um dispositivo de computador que permite a alguém desenhar imagens formadas por pixels exibidas na tela do computador por meio de um software. Elas consistem em uma superfície plana sobre a qual o utilizador pode desenvolver uma imagem usando um dispositivo semelhante a uma caneta, denominado “stylus”.

Pela primeira vez a mesa digitalizadora foi utilizada por grande parte dos acadêmicos, inclusive era um momento que muitos esperavam. Nesse contexto constatou-se que dos quinze acadêmicos somente três já conheciam e haviam experimentado essa ferramenta e dos três, apenas um tinha posse da mesma para produções em seu dia a dia. Esses dados também refletiram nas produções.

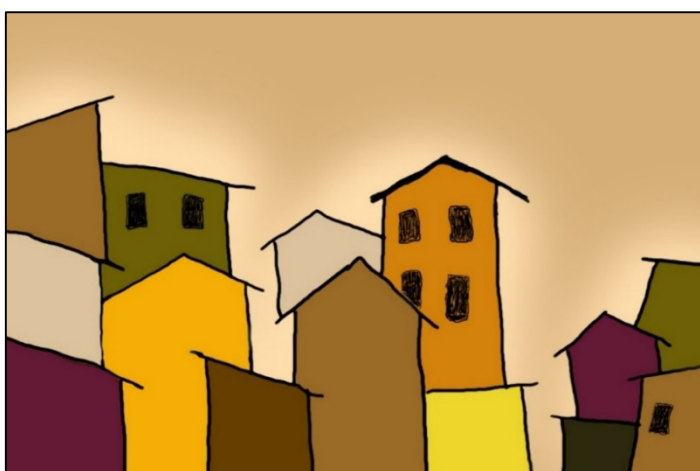
FIGURA 31 - Mesa Digitalizadora



Fonte: <http://www.desenhoonline.com/>

O princípio desse encontro era a familiarização dos acadêmicos com a mesa digitalizadora, a exploração das linhas, formas, cores e texturas via ambiente digital, a facilidade ou dificuldade de executar os movimentos, a ressignificação do uso do analógico para o digital, a apropriação dos recursos oferecidos pelo periférico entre tantos outros. No entanto é fundamental, que se entenda que em determinado momento as produções deveriam possuir uma preocupação estética. O intuito não foi somente de experimentação.

FIGURA 32 - Linhas e Mesa Digitalizadora



Fonte: O Autor – portfólio de acadêmico

Um cuidado com a composição é percebido na Figura 32 elaborada por um acadêmico que pela primeira vez usava a mesa digitalizadora. Esse sujeito possuía

uma das idades mais avançadas do grupo, e expunha em seus comentários o pouco contato que tinha com o computador, antes dos encontros no Laboratório de Informática as suas relações com o ambiente digital se limitavam a produção de trabalhos escritos e envio de e-mails⁴⁸.

Durante toda a etapa **“Entender”** os acadêmicos foram se apropriando dos conhecimentos provenientes do mundo digital relacionando-os com as suas concepções artísticas de realidade. Nesse contexto cada acadêmico não deveria preocupar-se somente com o desenvolvimento de suas poéticas, o importante nessa etapa era justamente ter uma consciência do que poderia construir a partir das hiperferramentas ali expostas, compreendendo assim a possibilidade de desenvolver seu processo criador por meio das poéticas digitais.

Antes de discorrer a respeito da etapa **“Criar”** é de extrema importância elucidar que durante as etapas anteriores também existiu a criação. Seria um erro fatal não conceber que a criação permeou essas etapas, principalmente quando a estrutura da pesquisa se alimenta da ótica de Marx.

Na etapa **“Conhecer”** a partir do momento que os acadêmicos expõem seus entendimentos iniciais sobre Computador, Arte Digital e Poética e isso se resignifica no pensamento, os reflexos desses objetos se transformam, e desta maneira, cria-se uma visão um pouco mais próxima de sua essência.

Na etapa **Entender** os sujeitos adentram aos aportes teóricos e discussões em grupo. Assim já abraçados pelas suas novas percepções entram no campo prático relacional com o computador. Ao entender esses mecanismos por meio de uma prática constante agregam novos significados ao Computador, Arte Digital e a Poética, criando novos conceitos, entendendo novas possibilidades. Assim novamente o ponto de chegada tonar-se um possível ponto de partida, algo tão defendido por Marx.

Se em todas as etapas esteve presente a criação, por que utilizar essa nomenclatura para o último processo? Essa escolha tem relação com um dos objetivos específicos do trabalho que é a busca por possibilidades na produção de Poética via computador. A etapa **“Criar”** é o período da pesquisa que nos encontros no Laboratório de Informática onde os acadêmicos buscaram desenvolver as suas poéticas no computador. Foi o momento crucial que o pesquisador pôde contatar se a prática seria meramente uma “atividade” ou se tornaria poética que o autor Vázquez

⁴⁸ Dados obtidos por meio do questionário aplicado ao grupo, Apêndice A.

defende como “*Práxis Criadora*” (1986). Essa etapa será abordada com afinco no capítulo de análise dos dados.

Para uma percepção mais significativa quanto ao que foi tratado nos encontros elaborou-se o quadro abaixo com o cronograma resumido em divisões das etapas.

QUADRO 3 - Encontros

CRONOGRAMA DOS ENCONTROS: RESUMIDO	
Etapa Conhecer	
JULHO	
05/08	Apresentação da Pesquisa e Aplicação de Questionário
Etapa Entender	
AGOSTO	
05/08	Seminário de Tecnologia Poética e Arte Digital
12/08	Artistas Criadores de Arte Digital como subsidio para a Criação de Poéticas
19/08	Primeiros Contatos : Entrada no laboratório de informática, relação analógico e digital
26/08	Laboratório de informática Apresentação dos softwares
SETEMBRO	
02/09	Adobe Photoshop e Gimp: Algumas ferramentas: Figuras Abstratas geométricas e líricas
09/09	Adobe Photoshop e Gimp: tratamento de imagens.
16/09	CorelDraw: Desenho vetorial.
23/09	Adobe Photoshop e Coreldraw: Colorizações
30/09	Adobe Photoshop e Gimp: Colagens Digitais/hibridismo Digital
OUTUBRO	
07/10	Adobe Photoshop e Coreldraw: processos de criação pixel/vetor
Etapa Criar	
14/10	Apresentação do roteiro para Memorial de poética. Elementos estruturais e intelectuais
21/10	Delimitação de tema para a poética e produção inicial
28/10	Produção individual das poéticas
NOVEMBRO	
03/11	Produção individual das poéticas
11/11	Produção individual das poéticas
12/11	Produção individual das poéticas
18/11	Não houve aula – Semana de Artes.
25/11	Produção individual das poéticas
DEZEMBRO	
04/12	Produção individual das poéticas
10/12	Discussão e entrega do Memorial

Fonte: O autor

4.4 FERRAMENTAS PARA O TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES

Durante a pesquisa participativa o investigador reuniu muitas informações a respeito dos quinze acadêmicos. Além da própria produção artística dos mesmos, que foi essencial para o estudo, outros instrumentos tiveram real importância para a coleta, tratamento e análise dos dados. Com esse intuito figuram-se o questionário semiestruturado, o diário digital e o memorial poético como suporte na compreensão mais abrangente dos sujeitos.

O Questionário Semiestruturado foi uma ferramenta de extrema importância na investigação. De acordo com Marconi e Lakatos (1999, p. 100) o questionário semiestruturado é um “instrumento de coleta de dados que é constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito”.

Essas perguntas que foram entregues aos acadêmicos no primeiro encontro geraram respostas importantíssimas no período inicial. Elas possibilitaram a efetivação de uma leitura primária daquilo que os acadêmicos pensavam sobre os conceitos importantes da investigação.

Os reflexos objetivos desses sujeitos sobre a realidade da Tecnologia, Poética e Arte Digital serviram de base para o ensino dos recursos informáticos e programas gráficos, bem como a inserção de novas teorias. O questionário semiestruturado também ajudou na compressão do pesquisador a respeito das questões sociais, artísticas, filosóficas e religiosas particulares de cada acadêmico.

Outro instrumento eleito e elucidativo foi o Diário de Pesquisa, ou como mencionado no trabalho “Diário Digital”. Conforme já foi comentado anteriormente durante os encontros cada sujeito concebeu o seu diário para o registro individual naquilo que dizia respeito ao cotidiano da pesquisa. Para Pádua:

[...] o diário de pesquisa é um importante elemento de orientação de trabalho científico, permitindo uma retrospectiva do trabalho já realizado. Pode ainda fornecer novos elementos para análise de aspectos que não tinham sido levados em conta na pesquisa ou mesmo para exploração de novos recursos que não haviam sido levados em consideração. (PÁDUA, 2000, p.73).

O pesquisador optou não só por conceber o seu diário, mas também se alimentar do conteúdo rico proveniente dos diários dos acadêmicos. Essa ferramenta não foi usada meramente de forma descritiva acerca do ambiente ou técnicas empregadas. Os seus usuários também escreveram a respeito de questões suas,

mais profundas, internas, que surgiram na produção dos trabalhos. Essas narrativas escritas contribuíram para análise do pesquisador frente às manifestações de comportamento, rotinas diárias e as implicações no processo de busca poética via computador dos sujeitos.

Outro material significativo foi o Memorial Poético. Conforme já foi explanado a nomenclatura “Memorial Poético”⁴⁹ foi atribuída ao trabalho escrito entregue pelos acadêmicos no final do semestre letivo que consistiu na descrição do processo de pesquisa individual, a escolha do tema, o referencial teórico, além dos escritos sobre o desenvolvimento de todo o trabalho artístico com o intuito de chegar às formas pretendidas.

Para o desenvolvimento do Memorial Poético cada acadêmico guardou suas narrativas escritas e narrativas visuais em uma pasta específica na área de trabalho do computador no Laboratório de Informática. Essas informações também foram salvas no e-mail conjunto da turma. Mais tarde, utilizando esse material, cada sujeito elaborou o seu Memorial Poético seguindo uma proposta sugerida⁵⁰ pela professora da disciplina e o investigador.

Partindo das etapas provenientes dos encontros em paralelo aos dados obtidos houve um amadurecimento na pesquisa. O pesquisador percebeu que a riqueza desses dados não seria devidamente contemplada se a análise fosse elaborada a partir desses quinze sujeitos no período de tempo estipulado para pesquisa.

Discorrer sobre a Arte digital e a produção de Poéticas via computador num processo de criação tendo como transformação dos sujeitos um fundamento essencial da pesquisa poderia resultar em leituras brandas não atingindo a essência desses sujeitos e suas produções. Portanto optou-se uma seleção específica de quatro acadêmicos. Dados mais específicos a respeito desses sujeitos são expostos a seguir.

⁴⁹ Alguns acadêmicos entregaram junto ao memorial poético um Portfólio Digital.

⁵⁰ Modelo de Memorial Poético disponível nos anexos.

4.5 SOBRE O PERFIL DOS ACADÊMICOS SELECIONADOS PARA A ANÁLISE

De acordo com o que foi comentado anteriormente, os sujeitos elencados para a análise final foram quatro acadêmicos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG. Sendo dois do gênero masculino e duas do gênero feminino, com faixa etária entre vinte (20) e vinte e cinco (25) anos.

A escolha desses quatro acadêmicos entre os outros onze que participaram da investigação teve como critério principal a constatação da conexão entre as suas narrativas visuais e as narrativas escritas para a concepção das suas poéticas. Também foi relevante o compromisso com a pesquisa e as semelhanças na faixa etária dos mesmos, bem como contradições percebidas pelo pesquisador durante os processos de aprendizagem e criação de suas poéticas digitais.

O pesquisador acreditou que a semelhança na faixa etária e as diferenças em outros campos iriam contribuir para uma visão mais ampla desses sujeitos dentro da pesquisa. A eles foi denominada nomenclatura **A1**, **A2**, **A3** e **A4**. Sendo **A1** do gênero masculino, **A2** do gênero feminino, **A3** do gênero feminino e **A4** do gênero masculino.

As características de A1 eram: Vinte e três (23) anos, solteiro, nenhum filho, morava com colegas em alojamento, renda familiar de até três salários mínimos, trabalhava e se sustentava, adentrou na universidade por sistema de reserva de vagas com recorte social e sempre estudou em escola pública. Sempre utilizava o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A1 acreditava que tinha muito conhecimento em informática.

O perfil de A2 continha as seguintes características: Vinte (20) anos, solteiro, nenhum filho, morava com os pais, renda familiar entre vinte e trinta salários mínimos, não trabalhava e os gastos eram financiados pela família. Adentrou na Universidade sem nenhum tipo de política de ação afirmativa da instituição e estudou sempre em escola privada. Utilizava sempre o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A2 acreditava que tinha um bom conhecimento em informática.

O perfil de A3 tinha as características: Vinte e um (21) anos, namorando, nenhum filho, mora com os pais, renda familiar entre três e dez salários mínimos, trabalhava e recebia ajuda da família, o ingresso na universidade não foi por nenhum

tipo de política de ação afirmativa da instituição e estudou sempre em escola privada. Utilizava sempre o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, compras, operações bancárias, comunicação e produzia trabalhos artísticos. A3 acreditava que tinha um bom conhecimento em informática.

As características de A4 eram: Vinte e três (23) anos, solteiro, nenhum filho, morava com os pais, renda familiar entre três e dez salários mínimos, trabalhava e contribuía com o sustento da família, adentrou na universidade por sistema de reserva de vagas com recorte social e sempre estudou em escola pública. Sempre utilizava o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, compras, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A4 acreditava que tinha bom conhecimento em informática.

Constatou-se que os quatro acadêmicos possuíam contato efetivo com o computador e que acreditavam ter conhecimento bom ou muito bom sobre a sua utilização. Os quatro também concordavam que elaboravam trabalhos artísticos no computador, mas no decorrer da pesquisa algumas dessas afirmações “ “ tomaram outro rumo, principalmente quando se refere a desenvolvimento de poéticas.

4.6 SOBRE O TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES RECOLHIDAS

Pensando em uma leitura mais coerente naquilo que respeita a análise das informações recolhidas nos questionários, diários digitais, e memorial poético foi elaborada uma sucinta descrição dos procedimentos organizacionais acolhidos pelo pesquisador. Tendo em mente uma organização efetiva dos dados obtidos na pesquisa optou-se pela utilização do método de análise de conteúdo que na concepção de Bardin (1977 apud Trivínos, 1987, p. 160) é:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, obter indicadores quantitativos ou não, que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) das mensagens.

A autora Bardin (1977 apud Trivínos, 1987) ainda assinala que a análise de conteúdo possui três etapas: a **pré-análise**, que consiste na organização do material, a **descrição analítica**, que contempla em um estudo aprofundado do material

orientado pelo referencial teórico, e a fase toda, **interpretação referencial**, que abarca a reflexão e intuição resultando-a em transformações, dentro do método dialético crítico.

No contexto apresentado utilizou-se a ferramenta da análise textual discursiva que “pretende aprofundar a compreensão dos fenômenos que investiga a partir de uma análise rigorosa e criteriosa desse tipo de informação, isto é, não pretende testar hipóteses para comprová-las ou refutá-las ao final da pesquisa; a intenção é a compreensão” (MORAES, 2003 apud Baccon, 2005, p.46). Dentro desta perspectiva os procedimentos para o agrupamento, análise e composição com o referencial teórico, envolveram três momentos. São eles:

Primeiro momento - desmontando os textos: abarcou todo o processo de examinação detalhada dos questionários, diários digitais e memoriais poéticos, decompondo-os numa busca por unidades constituintes.

Segundo momento - estabelecendo relações: foi o processo de categorização, constituiu uma busca pela construção de relações entre as unidades, combinando-as e classificando-as com o intuito de compreender como elas podem ser reunidas na formação de conjuntos mais complexos, as categorias. Nesse momento com base no referencial teórico do método dialético buscou-se uma articulação entre as categorias elementares que o constituem em paralelo com novas categorias de análise baseadas nos escritos dos sujeitos.

Terceiro momento adaptando o novo emergente: constituiu na intensa análise desencadeada pelos dados coletados possibilitando uma compreensão transformada do todo. Compreensão esta, que se faz a partir da concepção de um produto que é fruto da combinação dos elementos anteriores renovados focando em conceitos, aprendizagem e processo criador de poéticas digitais dentro da divisão social marxista.

4.6.1 Primeiro momento - Desmontando os textos:

Esse momento da pesquisa é marcado pela leitura, interpretação e desmontagem das narrativas escritas elaboradas pelos acadêmicos obtidas por meio dos questionários, diários digitais e memoriais poéticos pertinentes as etapas Conhecer, Entender e criar, respectivamente.

À medida que as narrativas foram interpretadas, o pesquisador desmontou o texto destacando e agrupando as concepções pertinentes às questões e objetivos da pesquisa. Vale a pena ressaltar, que uma grande preocupação da investigação foi constatar a importância que cada acadêmico deu ao desenvolvimento de sua possível Poética Digital, e como ele a enxergou dentro do contexto social vivido.

Tendo Poética, Processo Criador e Arte Digital como preocupação inicial surgiram algumas unidades de análise. Essas unidades fizeram parte da primeira fase de interpretação dos dados e, mais tarde, foram agregadas umas às outras buscando as suas essências que culminaram em três categorias de análise.

Mesmo tendo comentado no parágrafo anterior, a obtenção de três categorias de análise para a compreensão do processo de criação de poéticas via computador dos acadêmicos de Licenciatura em Artes Visuais, ainda é muito importante discorrer sobre as primeiras unidades de análise. Pois, sem elas nunca se chegaria às categorias essenciais.

As primeiras unidades de análise foram constituídas por: narrativas referentes a Arte Digital, narrativas referentes a Poética, narrativas referentes a Técnica (ferramentas), narrativas referentes a Aprendizagem e narrativas referentes a Poética Digital. Deve-se ter no pensamento que as unidades não surgiram aleatoriamente, elas ascenderam a partir da desconstrução das narrativas dos sujeitos num processo de busca por blocos de ideias e, nessa conjuntura, as similaridades nos escritos dos mesmos determinaram as suas concepções.

Com base nos escritos dos acadêmicos as narrativas referentes a Arte Digital contemplaram os conceitos dos acadêmicos sobre a Arte Digital. As narrativas referentes a Poética compartilharam as concepções a respeito de Poética durante o processo de criação via computador. As narrativas referentes a Técnica discorreram as concepções relativas as técnicas empregadas no processo de criação via computador. As narrativas referentes a Aprendizagem compunham com a aprendizagem via computador. E finalmente as narrativas referentes a Poética Digital abarcaram os relatos sobre a criação artística em si. Para uma compreensão desse

primeiro momento de surgimento das unidades de análise nos escritos dos acadêmicos foi extraído de um dos diários digitais⁵¹ o texto a seguir:

O professor trouxe as mesas digitalizadoras de desenho que alguns colegas da turma usufruíram para o desenvolvimento das poéticas. Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando. Eu prefiro e ainda continuei usando o mouse, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital. A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular. Os pontos turísticos e históricos são muito marcantes para mim e para minha estadia aqui na cidade desde de 2010 quando pra cá vim morar por isso escolhi essa poética. Então procurei explorar a essência de cada local nas cores e nos traços. (SUJEITO A1 – Diário Digital 07).

O pesquisador desmembrou as narrativas enumerando-as cardinalmente em sequência, e depois as interpretou elaborando paralelos entre elas e as Unidades de Análise. Com uma finalidade facilitadora a cada unidade foi atribuída uma letra de representação. Essas letras seguiram a orientação exposta no quadro a seguir:

QUADRO 4 - Legenda Unidades de Análise

Letras	Unidades de Análises das Etapas dos Encontros
D	Narrativas referentes a Arte Digital
P	Narrativas referentes a Poética
T	Narrativas referentes Técnica, ferramentas
A	Narrativas referentes ao Aprender
C	Narrativas referentes as Poéticas Digitais

Fonte: O autor

Munido da organização das ideias divididas nos blocos de texto enumerados juntamente com as unidades de análise devidamente desenhadas o pesquisador pôde adentrar um pouco mais no entendimento das preocupações do acadêmico durante o processo de criação artística via computador. Como exemplo dessa consciência apresentou-se o mesmo recorte de texto, mas configurado com os elementos para a análise.

⁵¹ Para uma melhor compreensão do texto foram corrigidos aspectos relativos a ortografia e concordância verbal presentes no texto sem retirar o seu sentido. Também foi suprimido nomes dos sujeitos compreendendo a ética da pesquisa.

- (1) O professor trouxe as mesas digitalizadoras de desenho que alguns colegas da turma usufruíram para o desenvolvimento das poéticas.
- (2) Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando.
- (3) Eu prefiro e ainda continuei usando o mouse, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital.
- (4) A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular.
- (5) Os pontos turísticos e históricos são muito marcantes para mim e para minha estadia aqui na cidade desde de 2010 quando pra cá vim morar por isso escolhi essa poética.
- (6) Então procurei explorar a essência de cada local nas cores e nos traços. (SUJEITO A1 – Diário Digital 07).

Nos recortes do texto apresentado acima se constatou que as preocupações do acadêmico foram atentas primordialmente para as Ferramentas Técnicas - **T** - (blocos 1 e 3) e pelo processo de criação das Poéticas Digitais - **C** - (blocos 2 e 6), seguidos da Aprendizagem - **A** - (bloco 4) e Poética - **P** - (bloco 5) configurando nenhuma narrativa sobre o conceito de Arte Digital - **D** -. Dentro do processo de análise e desmembramento em unidades, o pesquisador percebeu que elas possuíam algumas relações nos escritos dos sujeitos e partindo dessas reflexões, abstrações, surgiram algumas categorias de análise.

4.6.2 Segundo Momento - Estabelecendo Relações

Como comentado no amadurecimento da pesquisa, as unidades de análise culminaram em três categorias. Essa reação não foi aleatória, pois ascendeu a partir de reflexões do pesquisador envolto aos dados colhidos relacionando-os ao referencial teórico eleito. Dentro do método escolhido para a investigação é evidentemente necessária à constituição das categorias para a compreensão dos sujeitos.

As categorias no materialismo dialético possuem uma função primordial na compreensão do fenômeno e são compreendidas como as “formas de conscientização nos conceitos dos modos universais da relação do homem com o mundo, que refletem as propriedades e leis mais gerais e essenciais da natureza, da sociedade e o pensamento”. (TRIVINOS, 1987 p.55). Elas começaram a se figurar a partir do momento que o investigador percebeu nos escritos dos acadêmicos uma visão da Poética Digital sem desvinculá-la de Poética, portanto, a primeira divisão de

unidades parecia um pouco comprometida, pois as duas estavam separadas nas unidades de análise.

Buscando a essência das narrativas expostas relacionadas a Poética, e Poética Digital optou-se pela fusão dessas unidades em apenas uma categoria de análise que se preocupou com a criação artística no computador, ou seja a Poética Digital propriamente dita.

Outra questão que o investigador reconheceu durante o percurso da análise contemplou a unidade de análise das Narrativas referentes a Arte Digital. Num sentido mais amplo, essa unidade permeava todas as falas dos acadêmicos durante o processo criativo, pois, durante a escrita esses sujeitos já se encontravam inseridos na produção via computador, portanto, as suas falas eram condicionadas a Arte Digital como se a mesma fosse uma categoria norteadora incumbida do regimento de tais unidades, e inclusive das categorias de análise que foram criadas posteriormente.

Também se constatou nas narrativas dos sujeitos uma preocupação muito grande com a interação entre eles e os novos “meios de produção” digitais em arte. Esses escritos de modo geral levantaram as contradições existentes no processo de interagir com esses meios para a produção artística sob o aval de determinada técnica. Portanto, essa preocupação relacionada a interação técnica com as ferramentas (hardware, software e periféricos) tornou-se uma categoria importantíssima na análise.

Outro ponto revelador nos escritos dos acadêmicos ascendeu a partir dos receios e anseios próprios, relatados a respeito do aprender a se utilizar das ferramentas tecnológicas na produção de arte via computador. Em muitos momentos, esses sujeitos descreveram o processo do aprender e o que essa aprendizagem poderia contribuir para a produção de suas Poéticas, e também na dos demais colegas. Essa dualidade contida nos receios e anseios desses sujeitos determinou a terceira categoria de análise. Sendo assim, para uma busca na compreensão da essência no que respeita a interação dos sujeitos com o processo criador em Arte Digital, e as suas prioridades no desenvolvimento do trabalho, delimitaram-se as seguintes categorias:

1. Interação com as Ferramentas (**Técnica - T**), que abarcou as narrativas dos acadêmicos quanto ao processo de interação com meios de produção (computador, tablets, mouse, teclado) em determinada técnica via computador.
2. Interação com o Saber/Aprendizagem Digital (**Aprendizagem - S**), que compreendeu os escritos dos acadêmicos quanto ao processo de interação e aprendizagem de arte no computador.
3. Interação com a Poética Digital (**Poética - P**), que respeitou as narrativas dos acadêmicos quanto ao processo de interação com o fazer artístico, uma preocupação com a sua poética via computador.

É de extrema importância destacar para o leitor que essas três categorias⁵² são interdependentes, pois necessitam umas das outras na obtenção material das poéticas digitais. Mesmo que elas estejam divididas deve-se ter a ótica que as mesmas encontram-se numa relação simbiótica.

De acordo com Trivinõs (1987, p.55) o sistema de categorias surgiu como resultado do histórico e do lógico, e movimenta do abstrato ao concreto, do exterior ao interior, do fenômeno a essência. Portanto essa divisão serve para o investigador verificar as prioridades dos acadêmicos partindo do fenômeno em si, e buscando a essência das preocupações dos mesmos no processo de criação das Poéticas Digitais.

O leitor ainda deve ter em mente que essas três categorias além de serem norteadas pela categoria máxima **Arte Digital** também são fundadas na categoria essencial do Materialismo Dialético intitulada, **Contradição**, essa categoria no pensamento de Karl Marx orienta a realidade objetiva, portanto seria impossível desenvolver a investigação sem abraçá-la. Trivinõs (1987, p.54) discorre a respeito da categoria da contradição da seguinte maneira:

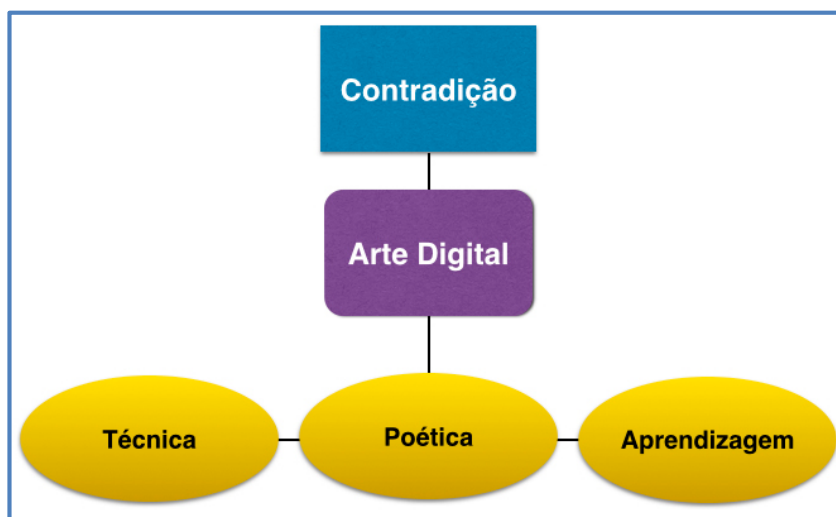
[...] ao mesmo tempo em que ela se refere a luta dos contrários ela estabelece que a contradição é uma interação entre os aspectos opostos, distingue os tipos de contradições, determina o papel e a importância que ela tem na formação material e ressalta que a contradição é a origem do movimento e o próprio movimento.

⁵² Vale ressaltar que no decorrer do trabalho o investigador remete-se as Categorias elaboradas utilizando as palavras ou letras que as sintetizam. Elas colocadas entre parênteses ao lado de cada uma. Exemplo: A “Categoria Interação com as Ferramentas” pode ser também reconhecida como “Categoria Técnica” e pela letra “T” de acordo com o contexto em que foi empregada. Também é importante destacar que essas relações só acontecem a partir do capítulo IV e capítulo V.

As contradições presentes no processo criador de Poéticas Digitais dos acadêmicos relacionadas ao uso das ferramentas, a aprendizagem, os conflitos na concepção das poéticas, questões estruturais da própria universidade, questões sociais, econômicas e filosóficas desses sujeitos serão abordadas com vigor no capítulo de análise desta investigação.

A Figura 33 contempla a relação que existe entre as categorias concebidas pelo pesquisador partindo da categoria fundamental do método materialista dialético intitulada Contradição. Desta forma a contradição regeu a realidade objetiva fundamentada na categoria norteadora da Arte Digital ligada intrinsecamente as três categorias de análise: Poética, Técnica e Aprendizagem/Saber.

FIGURA 33 - Categorias de Análise na perspectiva Dialético-crítica



Fonte: O pesquisador

A seguir é demonstrado o instrumento de análise dos dados eleito para uma compreensão das preocupações essenciais do acadêmico durante o processo de criação via computador.

4.6.2.1 Sobre o Instrumento de Análise

Tendo em mente que o alicerce para essa investigação é a relação entre os sujeitos e o computador na produção de possíveis Poéticas Digitais, dentro do contexto social em que vivem, juntamente com a necessidade de compreender suas prioridades dentro do processo de criação artística elencou-se um novo instrumento de análise para uma compreensão maior do fenômeno.

O pesquisador optou por agregar a investigação um instrumento de análise muito efetivo na compressão do todo e da essência do fenômeno. O conhecimento desse instrumento, e sua aplicação são provenientes dos estudos vindos de pesquisadores como Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011). Assim, os trabalhos dos mesmos serviram de subsidio para a adequação do instrumento ao método abraçado pela pesquisa. Essa ferramenta de análise foi capaz de relacionar as etapas que nortearam os encontros no Laboratório e no Auditório do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, com as categorias obtidas a partir da análise das narrativas dos sujeitos. Essa relação constituiu-se com base em uma matriz 3x3⁵³ conforme a tabela a seguir:

TABELA 1 - Instrumento de Análise

CATEGORIAS ETAPAS	1	2	3
	INTERAÇÃO COM AS FERRAMENTAS <u>I</u> (TÉCNICA)	INTERAÇÃO COM O SABER DIGITAL <u>S</u> (APRENDIZAGEM)	INTERAÇÃO COM A CRIAÇÃO DIGITAL <u>P</u> (POÉTICA)
A CONHECER	Setor 1 A Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa Conhecer	Setor 2 A Diz respeito a interação com o saber na Etapa Conhecer	Setor 3 A Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Conhecer
B ENTENDER	Setor 1 B Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa Entender	Setor 2 B Diz respeito a interação com o saber na Etapa Entender	Setor 3 B Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Entender
C CRIAR	Setor 1 C Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa criar	Setor 2 C Diz respeito a interação com o saber na Etapa Criar	Setor 3 C Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Criar

Fonte: O pesquisador

⁵³ Vale ressaltar que esse método foi empregado a outras pesquisas e a matriz foi adaptada ao referencial teórico-metodológico do investigador.

Para uma maior compreensão da matriz 3x3 (Tabela 01) como instrumento de análise na pesquisa foi elaborada pelo investigador a descrição específica dos elementos que a constituem. Nesse contexto as letras A, B e C são referentes as etapas que foram constituídas a partir dos encontros com os acadêmicos intituladas Conhecer, Entender e Criar. Para as três categorias eleitas, Interação com as Ferramentas (Técnica – T), Interação com o Saber (Aprendizagem –S) e Interação com a Poética Digital (Poética – P) foram escolhidas as seguintes letras para representação **T**, **S** e **P** respectivamente⁵⁴. O quadro abaixo elucida as representações escolhidas:

QUADRO 5 - Representações da Matriz

ETAPAS DO PROCESSO CRIATIVO	CATEGORIAS
A = Conhecer B = entender C = Criar	1. T = Técnica 2. S = Saber/Aprendizagem 3. P = Poética

Fonte: O pesquisador

A matriz 3x3 (Tabela 01) demonstra as interações que o acadêmico tem com o processo de criação artística, e as suas preocupações a cada etapa de criação. Nela pôde-se perceber a orientação que cada acadêmico enfatizou com maior vigor em cada etapa de sua produção. Esse instrumento também foi capaz de exprimir a maior preocupação dos sujeitos enquanto artistas no desenvolvimento de suas poéticas. Cada uma das células da Matrix 3x3 (Tabela 01) foi dividida nos setores abordados no quadro a seguir:

⁵⁴ Para a categoria Aprendizagem não foi escolhida a letra **A** para não acontecer qualquer confusão com a letra **A** que determina a coluna referente as etapas Conhecer, Entender e Criar. Portanto o pesquisador preferiu usar a letra **S** de saber que remete ao Saber.

QUADRO 6 - Setores

CLASSIFICAÇÃO DOS SETORES
Setor 1A. <i>Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa Conhecer</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com os meios de produção, as ferramentas do computador (softwares, hardwares, periféricos, etc.) como reflexo primário da sua realidade objetiva. Suas primeiras impressões, conhecimentos.
Setor 1B. <i>Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa Entender</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com os meios de produção, as ferramentas do computador (softwares, hardwares, periféricos, etc.) como reflexo consciente da realidade objetiva referente a arte no computador dentro do percurso de desenvolvimento artístico subsidiado pelo contato com o ambiente digital. Seu contato material, relação analógica e digital.
Setor 1C. <i>Diz respeito a interação com as ferramentas na Etapa Criar</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com os meios de produção, as ferramentas do computador (softwares, hardwares, periféricos, etc.) durante o processo de criação de sua Poética Digital. Suas escolhas materiais.
Setor 2A. <i>Diz respeito a interação com o saber na Etapa Conhecer</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com os conhecimentos prévios referentes Poéticas Digitais bem como as suas concepções primeiras sobre o assunto no que abarca o aprendizado de produção artística via computador.
Setor 2B. <i>Diz respeito a interação com o saber na Etapa Entender</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com a aprendizagem ao encontrar-se imerso na atmosfera interativa do computador, quer seja de forma real ou virtual. Desta forma entendendo o funcionamento dos softwares, hardwares, periféricos e outros elementos necessários para a produção de Poéticas Digitais.
Setor 2C. <i>Diz respeito a interação com o saber na Etapa Criar</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com a aprendizagem durante o seu processo criativo de Poéticas Digitais. A importância da aprendizagem descrita durante a produção das suas Poéticas Digitais.
Setor 3A. <i>Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Conhecer</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com a Criação Artística ou Poética Digital como reflexo primário da sua realidade objetiva. Seus conceitos primeiros, suas experiências anteriores.
Setor 3B. <i>Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Entender</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com a Criação Artística ou Poética Digital como um reflexo consciente da realidade em que está imerso fundada na interação desse sujeito com o computador.
Setor 3C. <i>Diz respeito a interação com o processo criador na Etapa Criar</i> , ou seja, a relação que o acadêmico tem com a Criação Artística ou Poética Digital como desenvolvimento de uma produção artística transformadora da realidade objetiva.

Fonte: O pesquisador

CAPÍTULO V - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

5.1 UNIDADES DE ANÁLISE E CATEGORIAS: POSSIBILIDADES PARA A COMPREENSÃO DA ESSÊNCIA NA INVESTIGAÇÃO

As unidades de análise foram criadas após as primeiras impressões do pesquisador ao desmontar os textos em blocos de ideias⁵⁵ com o intuito de perceber as prioridades dos acadêmicos durante o processo criador de Poéticas Digitais. Mais tarde, num caminho pautado por reflexões mais complexas, abstrações, dentro da investigação buscou-se a essência dos escritos e, nessa jornada, vieram à tona conexões palpáveis entre as unidades eleitas.

O florescimento relacional proveniente das conexões surgidas nas unidades desconstruiu os elementos que permeavam a aparência contida nas narrativas. Isso subsidiou a criação de uma síntese elaborada de compreensão. Essa nova consciência proporcionou ao investigador uma leitura específica das narrativas dos sujeitos e, nessa ótica resignificada, se deu a origem de três Categorias da análise. No entanto, para uma visão mais ampla do processo, faz-se necessária para o leitor uma demonstração da utilização das unidades que culminaram nas categorias.

Como exemplo o pesquisador elencou o Sujeito **A1** e todas as suas narrativas significativas durante as três etapas do processo de aprendizagem e criação no computador para exemplificar as divisões das unidades de análise. É válido salientar que, assim como os outros acadêmicos, o sujeito **A1** não elaborou todos os Diários Digitais na Etapa Entender, portanto o número de narrativas expostas é inferior ao número de encontros, entretanto, assim como os demais, as suas prioridades foram compreendidas na investigação. Visando facilitar o processo de interpretação foi determinada uma letra para representar cada Unidade de Análise conforme o quadro a seguir:

⁵⁵ Blocos que foram numerados em sequência da primeira à última etapa. Também é necessário lembrar que os blocos foram divididos a partir de ideias e não por frases ou parágrafos, portanto são distintos em suas relações com os outros.

QUADRO 7 - Legenda Unidades de Análise

LETRAS	UNIDADES DE ANÁLISES DAS ETAPAS DOS ENCONTROS
D	Narrativas referentes a Arte Digital
P	Narrativas referentes a Poética
T	Narrativas referentes a ferramentas
A	Narrativas referentes ao Aprender
C	Narrativas referentes as Poéticas Digitais

Fonte: O pesquisador

É importante ressaltar, que as interpretações a partir dos escritos do Sujeito A1 aconteceram a partir de várias leituras tendo como alicerce as compreensões do referencial teórico do pesquisador. Nessa perspectiva também é importante lembrar que esses entendimentos podem ser compreendidos de outras maneiras, pois, certas verdades dependem dos contextos e são transitórias. Essa posição encontra o pensamento de Marx que defende a ideia do homem numa busca pela compreensão da matéria que está posta na realidade objetiva. Obviamente as interpretações contribuem numa nova maneira de compreender o fenômeno, entretanto na perspectiva marxista não são absolutas.

Todos os escritos Sujeito A1 foram expostos de acordo com suas ordens originais, também foram efetuadas algumas correções nas narrativas para uma melhor compreensão do leitor primando o sentido real. Na sequência são expostas as relações entre os blocos de ideias e as Unidades de Análise.

5.1.1 Etapa Conhecer: Narrativas provenientes do Questionário

Devido ao questionário empregado na pesquisa possuir perguntas específicas o pesquisador optou em expor as respostas na ordem das perguntas enumerando-as conforme abaixo:

(01) Arte digital é se utilizar de um espaço e ferramentas digitais, as quais permitam que possa ser realizado, pintura, desenho, xilogravura, não se utilizando dos materiais e sim de softwares.

(02) É uma linha de pesquisa com finalidade ou não de produção a qual tenha uma linearidade de um determinado tema, sequencialmente.

(03) Acredito que é possível produzir (poética digital) desde que se defina um tema e também um objetivo a se alcançar com o mesmo.

(04) Minha dificuldade é saber como usar as ferramentas dos softwares. Também o idioma dos mesmos, além do manuseio.

Resultado: 1 D, 2 P, 3 C, 4 A.

5.1.2 Etapa Entender: Narrativas provenientes dos Diários Digitais

a) Diário 01

5. Essas aulas me permitiram ter acesso aos programas e ferramentas dos mesmos, além da teoria que será dada em sala de aula.

6. Espero que o espaço e tempo dentro do laboratório permitam que a minha aprendizagem e de meus colegas sejam muito proveitosas de forma que consigamos fazer bons trabalhos e desenvolver uma linda poética.

Resultado: 5/6 A.

b) Diário 02

7. Nesta aula eu gostei muito da introdução sobre arte digital, já havia trabalhado com programas como os que foram mencionados na aula (Photoshop CS5, Corel Draw, Gimp, entre outros).

8. Quero aprender mais a produzir em ambiente digital e acredito que essas aulas serão uma boa oportunidade de conhecer melhor as ferramentas para manipular e criar trabalhos, pois, já estou no 3º ano e ainda não tive aulas no meu curso que ensinassem como usar corretamente as ferramentas desses softwares.

Resultado: 7 T, 8 A.

c) Diário 03

9. A aula foi muito interessante pelo fato de o professor proporcionar o conhecimento passo a passo de cada ferramenta.

10. Começando pela elipse, seleção de cores, lata de tinta de preenchimento, ferramenta de letreiro retangular, ferramenta de mover, foram as mais trabalhadas.

11. Então criamos formas e a preenchendo com cores criando uma pintura digital abstrato.

12. Foi importantíssimo o aprendizado, pois precisarei manipular essas ferramentas digitais para ilustrar um livro do meu colega futuramente.

Resultado: 9/12 A, 10 T, 11 C.

d) Diário 04

13. Na aula foi dada sequência novamente as ferramentas, as quais eram: ferramenta de Laço poligonal, gradiente e, também, as elipses ou as ferramentas de letreiros.

14. Nós utilizamos as ferramentas anteriores somadas as ferramentas da 2ª, a qual foi um salto de conhecimento e de aprendizado de manipulação das mesmas.

15. Criamos então mais um trabalho em ambiente digital, se utilizando da ferramenta de letreiro poligonal, para criar um desenho abstrato lírico colorindo-os com gradiente e com a lata de tinta.

Resultado: 13 T, 14 A, 15 C.

e) Diário 05

16. Na aula de hoje estudamos e experimentamos as ferramentas de corte e colagem digital, manipulando imagens.

17. Fazendo assim uma nova criação a partir do que foi apreendido. Baixamos imagens do Google de animais e fizemos a construção de um animal surrealista a partir de pedaços de outros.

18. Foi muito importante e relevante a aula de hoje pelo fato desse exercício proporcionar trabalhos futuros bem criativos e também na criação de nossa poética.

19. Não foi difícil aprender as ferramentas e nem saber manipulá-las e usá-las.

20. Foi um ganho que será somado a todo aprendizado das aulas anteriores para criação de trabalho em ambiente digital.

Resultado: 16 T, 17/20 C, 18 P, 19 A.

f) Diário 06

21. A aula de hoje se desenrolou mais na prática,

22. pois os professores as mesas digitalizadoras, onde a, maioria da turma usufruiu para o desenvolvimento das poéticas.

23. Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando.

24. Eu ainda prefiro o mouse, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital.

25. A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular.

Resultado: 21/25 A, 22/24 T, 23 P.

g) Diário 07

26. A aula de hoje se desenrolou mais na prática, pois as maiorias dos alunos encerraram os trabalhos em Arte Digital.

27. O professor Anselmo trouxe as mesas digitalizadoras de desenho onde alguns colegas da turma usufruíram para o desenvolvimento das poéticas.

28. Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando.

29. Eu prefiro e continuei a usar o mouse ainda, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital.

30. A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular. 31. Esses pontos turísticos e históricos são muito marcantes para mim e para minha estadia aqui na cidade desde de 2010 quando pra cá vim morar por isso escolhi essa poética. 32. Então procurei explorar a essência de cada local nas cores e nos traços.

Resultado: 26/30 A, 27/29 T, 28/32 C, 31 P.

5.1.3 Etapa Criar: Narrativas provenientes do Memorial Poético Digital

Narrativas retiradas da primeira parte do Memorial Poético Digital:

33. Eu pretendo relatar o meu processo em arte digital, as dificuldades e superações em produzir usando ferramentas que anteriormente eu não tinha utilizado.

34. Apresentar a minha poética e os resultados obtidos durante todo este percurso de criação sobre a cidade a qual resido que é Ponta Grossa Paraná. Lembrando que sou natural de Castro – PR, mais é Ponta Grossa que eu amo.

35. Nas primeiras aulas eu fiquei em dúvida entre a poética medieval e da cidade, após alguma conversa com o professor decidi como uma forma de agradecimento pela acolhida que a cidade fez por mim todos esses anos, fazer minha poética relacionada a cidade de Ponta Grossa. 36. Após a decisão, agora me encontre em outro dilema: O que fazer da cidade? Partindo dessa pergunta junto com o professor, chegamos a conclusão de que eu poderia fazer uma produção a partir de fotografias de pontos marcantes da cidade como por exemplo os pontos turísticos e históricos. Então o processo de criação começou a se materializar após toda a fruição e reflexão. 37. Lembrando que antes tudo isso se houve um princípio de exercício com as ferramentas do Photoshop CS5 que foi o mais importante e usado para que minha poética se concretizar.

38. Nas idas e vindas para o centro da cidade, passeios não deixava de perceber o quão a cidade é rica e bonita, sendo que dentro dela se destacavam tanto de perto como de longe os prédios históricos como o Colégio Regente Feijó localizado na Rua do Rosário, 194 - Centro, Ponta Grossa e a antiga estação de Trens próxima ao atual Terminal de ônibus de Ponta Grossa da Viação Campos Gerais.

39. A arquitetura da cidade é muito marcante, além da distribuição em que se encontram dessa forma a atual Igreja Matriz de Sant`Ana no centro da cidade, a locomotiva da época também está bem localizada, ainda que a céu aberto, sofrendo agressões do tempo, como sol, chuva e etc.

40. Não poderia deixar de citar aqui e também na minha poética o amor que sinto e admiração pela minha faculdade, a qual não poderia deixar de representa-la, ou seja, o Campus UEPG – Uvaranas que estudo.

41. Outros locais que também visitei e estive e outros que ainda não conheço estão na minha produção como Parque Ambiental, Parque Estadual de Vila Velha, Antiga Locomotiva de e a Estação de Ponta Grossa, Colégio Estadual Regente Feijó, Buraco do Padre, Igreja Matriz de Sant`Ana, Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa, Universidade Tecnológica do Paraná e por último o mapa da cidade que uma forma artística baseado no uso de cores de Mondrian eu o transformei.

42. Com base nos momentos que vivi nessa cidade e as imagens que guardei em minha mente eu resolvi representar a cidade de uma maneira simples, depois de vários anos aqui, viagens, passeios e fotos, eu parti para a criação por meio de fotografias e imagens que escolhi na internet comecei a representar a cidade da maneira viva que ela representa à minha pessoa.

43. Antes da produção da cidade de Ponta Grossa houve uma série de exercícios, optei por conhecer primeiramente as ferramentas do Photoshop CS5 para então seguir com a produção final. Nesses exercícios explorei as possibilidades de desenhos de geométrico, formas, linhas e cor que poderia obter.

44. Eu optei por retratar a cidade de Ponta Grossa, de maneira que ao todo são 10 trabalhos, sendo que 5 são coloridos e 5 pretos e branco. A maneira com que dividi os trabalhos é que os coloridos remetem a lugares que eu conheço por inteiro e o preto e branco são lugares que ainda não tive contato. Isso que aconteceu comigo, percebi que não tinha encontrado sentido que me motivasse a produzir essa poética e nem para explica-la o porquê de 5 coloridos e 5 pretos e branco. Então aconteceu a iluminação para o sentido dessa produção. Não usei como minha trajetória como base essa poética essa minha poética nasceu de uma ideia arquivada eu fiz toda a elaboração em arte digital partindo de um estudo da cidade de Ponta grossa e de croquis até chegar ao resultado desejado. Resultado: 33 A, 34/ 35/36/ 38//39/40/41 P, 37/43 T, 42/44 C.

b) Narrativas retiradas do item “Processo de Criação” do Memorial Poético Digital:

45. Iniciei o processo de criação utilizando formas geométricas, acredito que a utilização dessas formas foi responsável pela fruição e reflexão que cheguei a ponto de desenvolver a minha poética da cidade em que vivo.

46. Na sequência utilizei esta as fotos do início de minha produção com o mouse, pois senti dificuldade para trabalhar com mesa Tablet. Utilizei cores e uma, linhas, contudo eu ainda não conseguia chegar até o meu objetivo.

47. O primeiro contato com a mesa eu não consegui resultados satisfatórios, dessa maneira não consegui me adaptar com a ferramenta e acabei deixando de lado Tablet e optei pelo mouse. 48. Porém essa minha dificuldade de manipulação não impediu de eu produzir a sequência dos meus trabalhos de minha poética.

49. Em relação à mesa digitalizadora eu não consegui produzir um desenho que realmente me satisfizesse, não me identificando com o resultado, pois achei os traços muito desordenados trazendo um resultado que há meu ver é feio. Gostei de ter um contato e as noções noções básicas do processo de criação em arte digital através da Tablet, porém não é algo que eu tenha aceitado com facilidade, ainda sinto uma recusa. Resultado: 45 C, 46/47/49 T, 48 A.

c) Narrativas retiradas do item Considerações Finais do Memorial Poético Digital:

50. O processo de criação tanto de uma poética como de qualquer trabalho artístico necessita de uma persistência, por mais complicado que possa ser esse processo em arte digital, precisa de uma pesquisa constante que agregue conhecimento em Artes Visuais.

51. Para que eu possua um futuro profissional docente com a capacidade de despertar a criatividade e a vontade nos alunos é de extrema importância trazer para os discentes novas formas de produzir em arte, utilizando de ferramentas digitais ou não.

52. No que diz respeito a minha poética e as produções em arte digital, penso que consegui aprender manipular uma grande quantidade de ferramentas do Photoshop CS5 para produzir o necessário à poética.

53. Por meio das aulas consegui aprender a maneira correta de manipular, ou seja, usá-lo, sendo um grande avanço me incentivando a prática de Arte Digital, a qual não produzi mais por falta de tempo. 54. Acredito ter atingido o objetivo de conseguir produzir em ambiente digital. Resultado: 50/52/53 A, 51 T, 54 C.

5.2 ADENTRANDO NAS NARRATIVAS DOS SUJEITOS: DAS UNIDADES DE ANÁLISE AO NASCIMENTO DAS CATEGORIAS:

A partir das Unidades de Análise empregadas como linhas condutoras na interpretação dos blocos de ideias do sujeito A1 desmembrados em numerações específicas, apresentou-se o seguinte resultado na tabela abaixo⁵⁶:

TABELA 2 - Unidades de Análise referentes as Narrativas do Sujeito A1

Etapas Unidades de Análise	1	2	3
	Conhecer	Entender	Criar
a) Referentes a Arte Digital (D)	1	X	X
b) Referentes a Poética (P)	2	18 , 23 , 31	34,35,36,38,39,40,41
c) Referentes a Ferramentas (T)	X	7, 10, 13, 16, 22,24, 27,29	37,43, 46,47,49,51
d) Referentes ao Aprender (A)	4	5,6,8,9,12,14,19,21, 25,26,30	33, 48, 50,52,53
e) Referentes as Poéticas Digitais (C)	3	11, 15, 17,20, 28,32	42,44,45, 54

Fonte: o pesquisador

Após análise dos dados que preencheram a tabela alguns posicionamentos repercutiram no pensamento do pesquisador. Por meio desse instrumento, uma matriz 5X3⁵⁷, pôde-se perceber o número total de narrativas empregadas a determinada Unidade de Análise em cada etapa dos encontros e também obteve-se uma visão mais ampla das preocupações do acadêmico contemplando todos os momentos. Desta forma revelou-se que na **Etapá Conhecer** A1 referiu-se a todas as unidades, exceto as Narrativas referentes às ferramentas.

Dentro da **Etapá Entender** A1 primeiramente embutiu-se de preocupações pertinentes a aprendizagem, seguidas de preocupações referentes às ferramentas, depois ao desenvolvimento de sua poética digital, seguido das narrativas de poética, não desenvolvendo Narrativas referentes a Arte digital.

⁵⁶ Os espaços preenchidos com a letra “x” são aqueles que não obtiveram nenhuma narrativa referente a unidade de análise.

⁵⁷ Instrumento que já foi descrito no capítulo IV baseado nas pesquisas de Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011).

Por fim na **Etapla Criar** o sujeito A1 preocupou-se mais com a poética seguido de questões referentes às ferramentas, depois a aprendizagem e por último sobre a poética digital. Nos escritos não surgiu nenhuma narrativa que contemplasse a Arte Digital.

Realmente após a obtenção dos dados que emergiram das narrativas postas na tabela, ao relacionar todas as etapas o pesquisador conseguiu perceber algumas informações. Nesse contexto ficou claro que o sujeito A1 atribuiu durante o processo de aprendizagem e criação artística no computador um valor maior a sua aprendizagem, seguido pela relação com as ferramentas, depois poética, poética digital e finalmente a Arte Digital.

Mesmo com informações adquiridas e uma visão mais elaborada a respeito das prioridades dos acadêmicos, conforme já foi explicado nos outros capítulos, o investigador percebeu em algumas das Unidades de Análise a possibilidade de fusão.

Munido da perspectiva pautada na concepção marxista, que detém o ensejo da compreensão essencial dos fenômenos, o pesquisador verificou nas unidades naturalmente capacidades de conexões que resultaram em categorias vigorosas. Esse mesclar não foi aleatório, e frutificou-se a partir da reflexão posta nas narrativas dos sujeitos.

Ascendeu de maneira evidente nos escritos dos acadêmicos a possibilidade de uma fusão das Unidades referentes a Poética e Poéticas Digitais. Nessa reflexão o pesquisador também excluiu a unidade que abarcava as considerações sobre Arte Digital, pois, ela implicitamente encontrava-se em todo o processo de criação. Seguido este pensamento percebeu-se que uma análise a partir das unidades criadas tornaria a pesquisa ainda aparente, sem adentrar num aspecto essencial da análise dos sujeitos. Envoltos nessa nova ótica, buscando a essência, figuraram-se as novas três categorias de análise: Poética (P), Técnica (T) e Aprendizagem/ Saber (S).

Com o intuito de não tornar a dissertação exaustiva, e ao mesmo tempo repetitiva, o pesquisador demonstrou somente o processo de verificação das Unidades de Análise do sujeito A1. Com a clareza do processo exemplificada anteriormente por meio do Sujeito A1, não se faz tão importante colocar a verificação dos demais, visto que as análises mais aprofundadas partiram das categorias. Portanto, na sequência são expressas as narrativas dos quatro sujeitos sob análise na ótica das categorias.

5.3 RECONHECENDO OS SUJEITOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E CRIAÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS: UMA ÓTICA A PARTIR DAS CATEGORIAS

Antes do contato do leitor com as narrativas escritas dos sujeitos e as análises das mesmas, baseadas nas categorias, fez-se necessário lembrar algumas características próprias dos acadêmicos, pois, no pensamento de Marx (2005) cada pessoa compreende a realidade objetiva de acordo com as suas condições materiais, ou seja, o contexto social, filosófico, econômico e artístico de cada ser.

A concepção da matéria particular a cada indivíduo é um resultado da própria consciência que esse ser possui dessa matéria, como se fosse um espelho (Triviños, 1987). A matéria ou realidade objetiva, sempre existirá, entretanto o que se transforma é a visão dessa realidade, desenvolvida somente pelo estudo, conhecimento.

É por meio do poderoso armamento intitulado conhecimento que o ser humano tem, cada vez mais, a capacidade de entender a matéria e, conseqüentemente, transformá-la. Isso se aplica sublimemente na construção das poéticas pelos artistas, pois é a partir das suas percepções da realidade objetiva e dos seus estudos que se exaltam muitos aspectos transformadores da matéria, óticas resignificadas que se revelam nas obras desses criadores de arte.

De acordo com as ideias apresentadas nos parágrafos acima, se inseriu o perfil de cada dos sujeitos antes das exposições dos seus respectivos blocos de ideias. Esses perfis contribuíram para a compressão de muitas posições fecundadas nos escritos desses sujeitos, bem como, a maior compreensão dos mesmos, por isso a relevância retomar essas descrições no presente capítulo.

Depois da demonstração específica do perfil dos acadêmicos, se apresentam as imagens das suas Poéticas Digitais⁵⁸, ou seja, as produções desenvolvidas no computador pelos mesmos. Esses trabalhos compreenderam o resultado estético final da produção individual de cada acadêmico. Produções estas, que os mesmos acreditaram ser as suas obras de Arte Digital.

58 Tanto as narrativas visuais quanto as narrativas escritas e as imagens dos acadêmicos, bem como, suas Poéticas Digitais foram cedidas integralmente pelos sujeitos participantes da pesquisa. O procedimento foi conferido após o preenchimento de uma carta de cessão assinada individualmente por cada sujeito. O modelo da carta pode ser visualizado no anexo do trabalho intitulado Anexo A - Modelo de Carta de Cessão.

O contato visual com as Poéticas Digitais elaboradas pelos sujeitos também possibilitou ao pesquisador uma interpretação bem mais aprofundada dentro do contexto de análise das narrativas escritas e blocos de ideias dos mesmos. Deste modo, justificou-se a opção por destacar as imagens das produções digitais dos acadêmicos eleitos antecedendo todo o processo interpretativo das suas narrativas escritas.

Após a sequência das imagens das Poéticas Digitais, finalmente, apresentam-se os blocos de ideias provenientes dos escritos dos sujeitos, seguindo fielmente a sequência das etapas dos encontros nomeadas como: Conhecer (**A**), Entender (**B**) e Criar (**C**). As narrativas escritas passaram por algumas correções de ortografia e concordância verbal com o intuito de um melhor entendimento por parte do leitor.

É importante destacar que a cada um dos blocos de ideias divididos a partir das narrativas dos sujeitos foi atribuída uma única numeração, que começou a partir dos blocos de ideias do sujeito A1 e finalizou-se nos blocos de ideias do sujeito A4, em ordem crescente.

Outro indicativo para o leitor ter uma compreensão maior do processo de análise das narrativas dos sujeitos, foi a opção por colocar no final de cada bloco de ideias uma letra específica. Essa letra indicou a interpretação das narrativas a partir das categorias acolhidas pelo pesquisador. Deste modo, atribuiu-se a cada categoria de análise as seguintes letras indicativas: “**T**” Técnica - Interação com as Ferramentas, “**S**” Saber - Interação com o Saber/Aprender Digital e “**P**” Poética - Interação com a Poética Digital.

Ao término da exposição de todas as narrativas ascendeu-se uma tabela individual de cada sujeito, utilizada como instrumento de análise⁵⁹ a partir de suas narrativas, devidamente preenchida pela interpretação pautada nas categorias eleitas e, nessa perspectiva, levantaram-se algumas constatações.

59 De acordo com o modelo de Matriz apresentada por Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011).

5.3.1 “Re” conhecendo o Sujeito A1

Durante os encontros nas aulas de Metodologia do Ensino de Artes Visuais no ano de 2013 delineou-se perfil do Sujeito A1. A partir das respostas que emergiram em suas narrativas escritas concebeu-se o quadro abaixo:

QUADRO 8 - A1

O PERFIL DE A1
O sujeito A1 do gênero masculino possuía vinte e três (23) anos, era solteiro, nenhum filho, morava com colegas em alojamento (república universitária), com renda individual de até três salários mínimos, trabalhava e se sustentava, entrou na universidade por sistema de reserva de vagas com recorte social e sempre estudou em escola pública. Continuamente utilizava o computador, possuía acesso à internet em casa. Usava o computador para entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A1 acreditava ter muito bom conhecimento em informática.

Fonte: Adaptado⁶⁰

5.3.1.1 As Produções Digitais de A1

A proposta de Poética Digital criada pelo sujeito A1 teve como temática de desenvolvimento criativo a “Cidade de Ponta Grossa”. As imagens, resultantes dessas produções elaboradas no computador, podem ser observadas a seguir:

FIGURA 34 - Catedral Matriz de Sant`Ana



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

⁶⁰ Dados adaptados do questionário e diário digital.

FIGURA 36 -Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG)



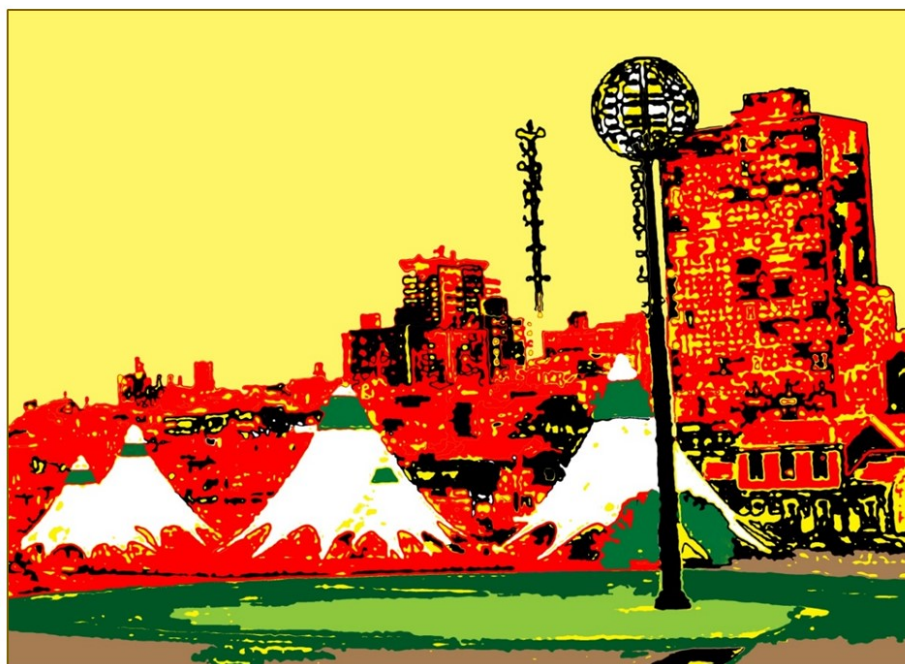
Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 35 - Locomotiva



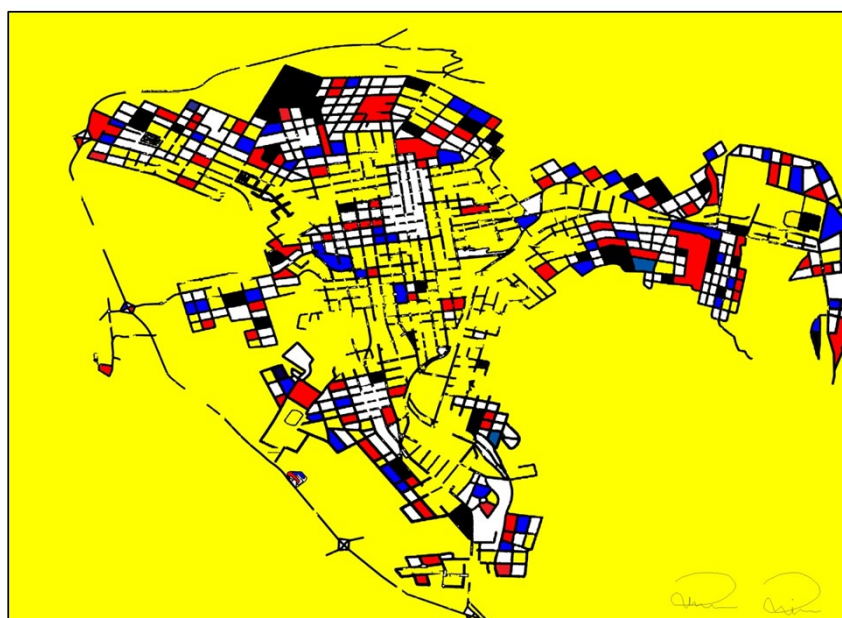
Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 37 - Parque Ambiental



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 38 - Mapa da Cidade



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 39 - Parque Estadual de Vila Velha.



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 40 – Antiga Estação



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 41 - Buraco do Padre



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

FIGURA 42 - Colégio Regente Feijó



Fonte: Memorial Poético Digital de A1

5.3.1.2 As Narrativas de A1 de acordo com a Etapa Conhecer (A)

(01) Arte Digital é se utilizar de um espaço e ferramentas digitais, as quais permitam que possa ser realizado, pintura, desenho, xilogravura, não se utilizando dos materiais e sim de softwares. **P**

(02) Poética É uma linha de pesquisa com finalidade ou não de produção a qual tenha uma linearidade de um determinado tema, sequencialmente. **P**

(03) Acredito que é possível produzir (poética digital) desde que se defina um tema e também um objetivo a se alcançar com o mesmo. **P**

(04) Minha dificuldade é saber como usar as ferramentas dos softwares. Também o idioma dos mesmos, além do manuseio. **S**

5.3.1.3 As Narrativas de A1 de acordo com a Etapa Entender (B)

a) Diário 01

(5) Essas aulas me permitiram ter acesso aos programas e ferramentas dos mesmos, além da teoria que será dada em sala de aula. **S**

(6) Espero que o espaço e tempo dentro do laboratório permitam que a minha aprendizagem e de meus colegas sejam muito proveitosas de forma que consigamos fazer bons trabalhos e desenvolver uma linda poética. **S**

b) Diário 02

(7) Nesta aula eu gostei muito da introdução sobre arte digital, já havia trabalhado com programas como os que foram mencionados na aula (Photoshop CS5, Corel Draw, Gimp, entre outros). **T**

(8) Quero aprender mais a produzir em ambiente digital e acredito que essas aulas serão uma boa oportunidade de conhecer melhor as ferramentas para manipular e criar trabalhos, pois, já estou no 3º ano e ainda não tive aulas no meu curso que ensinassem como usar corretamente as ferramentas desses softwares. **S**

c) Diário 03

(9) A aula foi muito interessante pelo fato de o professor proporcionar o conhecimento passo a passo de cada ferramenta. **S**

10. Começando pela elipse, seleção de cores, lata de tinta de preenchimento, ferramenta de letreiro retangular, ferramenta de mover, foram as mais trabalhadas. **T**

(11) Então criamos formas e a preenchendo com cores criando uma pintura digital abstrato. **P**

(12) Foi importantíssimo o aprendizado, pois precisarei manipular essas ferramentas digitais para ilustrar um livro do meu colega futuramente. **S**

d) Diário 04

(13) Na aula foi dada sequência novamente as ferramentas, as quais eram: ferramenta de Laço poligonal, gradiente e, também, as elipses ou as ferramentas de letreiros. **T**

(14) Nós utilizamos as ferramentas anteriores somadas as ferramentas da 2ª, a qual foi um salto de conhecimento e de aprendizado de manipulação das mesmas. **S**

(15) Criamos então mais um trabalho em ambiente digital, se utilizando da ferramenta de letreiro poligonal, para criar um desenho abstrato lírico colorindo-os com gradiente e com a lata de tinta. **P**

e) Diário 05

(16) Na aula de hoje estudamos e experimentamos as ferramentas de corte e colagem digital, manipulando imagens. **T**

(17) Fazendo assim uma nova criação a partir do que foi apreendido. Baixamos imagens do Google de animais e fizemos a construção de um animal surrealista a partir de pedaços de outros. **P**

(18) Foi muito importante e relevante a aula de hoje pelo fato desse exercício proporcionar trabalhos futuros bem criativos e também na criação de nossa poética.

(19) Não foi difícil aprender as ferramentas e nem saber manipulá-las e usá-las.

(20) Foi um ganho que será somado a todo aprendizado das aulas anteriores para criação de trabalho em ambiente digital. **P**

f) Diário 06

(21) A aula de hoje se desenrolou mais na prática, **S**

(22) pois os professores as mesas digitalizadoras, onde a, maioria da turma usufruiu para o desenvolvimento das poéticas. **T**

(23) Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando. **P**

(24) Eu ainda prefiro o mouse, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital. **T**

(25) A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas que o professor me orientou e ensinou a manipular.

S

g) Diário 07

(26) A aula de hoje se desenrolou mais na prática, pois as maiorias dos alunos encerraram os trabalhos em Arte Digital. **S**

(27) O professor trouxe as mesas digitalizadoras de desenho onde alguns colegas da turma usufruíram para o desenvolvimento das poéticas. **T**

(28) Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando. **P**

(29) Eu prefiro e continuei a usar o mouse ainda, pois não consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital. **T**

(30) A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular. **S**

(31) Esses pontos turísticos e históricos são muito marcantes para mim e para minha estadia aqui na cidade desde de 2010 quando pra cá vim morar por isso escolhi essa poética. **P**

(32) Então procurei explorar a essência de cada local nas cores e nos traços. **P**

5.3.1.4 As Narrativas de A1 de acordo com a Etapa Criar (C).

(33) Eu pretendo relatar o meu processo em arte digital, as dificuldades e superações em produzir usando ferramentas que anteriormente eu não tinha utilizado. **S**

(34) Apresentar a minha poética e os resultados obtidos durante todo este percurso de criação sobre a cidade a qual resido que é Ponta Grossa Paraná. Lembrando que sou natural de Castro – PR, mais é Ponta Grossa que eu amo. **P**

(35) Nas primeiras aulas eu fiquei em dúvida entre a poética medieval e da cidade, após alguma conversa com o professor decidi como uma forma de agradecimento pela acolhida que a cidade fez por mim todos esses anos, fazer minha poética relacionada a cidade de Ponta Grossa. **P**

(36) Após a decisão, agora me encontre em outro dilema: O que fazer da cidade? Partindo dessa pergunta junto com o professor, chegamos a conclusão de que eu poderia fazer uma produção a partir de fotografias de pontos marcantes da cidade como por exemplo os pontos turísticos e históricos. Então o processo de criação começou a se materializar após toda a fruição e reflexão. **P**

(37) Lembrando que antes tudo isso se houve um princípio de exercício com as ferramentas do Photoshop CS5 que foi o mais importante e usado para que minha poética se concretizar. **T**

(38) Nas idas e vindas para o centro da cidade, passeios não deixava de perceber o quão a cidade é rica e bonita, sendo que dentro dela se destacavam tanto de perto como de longe os prédios históricos como o Colégio Regente Feijó localizado na Rua do Rosário, 194 - Centro, Ponta Grossa e a antiga estação de Trens próxima ao atual Terminal de ônibus de Ponta Grossa da Viação Campos Gerais. **P**

(39) A arquitetura da cidade é muito marcante, além da distribuição em que se encontram dessa forma a atual Igreja Matriz de Sant'Ana no centro da cidade, a locomotiva da época também está bem localizada, ainda que a céu aberto, sofrendo agressões do tempo, como sol, chuva e etc. **P**

(40) Não poderia deixar de citar aqui e também na minha poética o amor que sinto e admiração pela minha faculdade, a qual não poderia deixar de representa-la, ou seja, o Campus UEPG – Uvaranas que estudo. **P**

(41) Outros locais que também visitei e estive e outros que ainda não conheço estão na minha produção como Parque Ambiental, Parque Estadual de Vila Velha, Antiga Locomotiva de e a Estação de Ponta Grossa, Colégio Estadual Regente Feijó, Buraco do Padre, Igreja Matriz de Sant'Ana, Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa, Universidade Tecnológica do Paraná e por último o mapa da cidade que uma forma artística baseado no uso de cores de Mondrian eu o transformei. **P**

(42) Com base nos momentos que vivi nessa cidade e as imagens que guardei em minha mente eu resolvi representar a cidade de uma maneira simples, depois de vários anos aqui, viagens, passeios e fotos, eu parti para a criação por meio de fotografias e imagens que escolhi na internet comecei a representar a cidade da maneira viva que ela representa à minha pessoa. **P**

(43) Antes da produção da cidade de Ponta Grossa houve uma série de exercícios, optei por conhecer primeiramente as ferramentas do Photoshop CS5 para então

seguir com a produção final. Nesses exercícios explorei as possibilidades de desenhos de geométrico, formas, linhas e cor que poderia obter. **T**

(44) Eu optei por retratar a cidade de Ponta Grossa, de maneira que ao todo são 10 trabalhos, sendo que 5 são coloridos e 5 preto e branco. A maneira com que dividi os trabalhos é que os coloridos remetem a lugares que eu conheço por inteiro e o preto e branco são lugares que ainda não tive contato. Isso que aconteceu comigo, percebi que não tinha encontrado sentido que me motivasse a produzir essa poética e nem para explica-la o porquê de 5 coloridos e 5 preto e branco. Então aconteceu a iluminação para o sentido dessa produção. Não usei como minha trajetória como base essa poética essa minha poética nasceu de uma ideia arquivada eu fiz toda a elaboração em arte digital partindo de um estudo da cidade de Ponta grossa e de croquis até chegar ao resultado desejado. **P**

(45) Iniciei o processo de criação utilizando formas geométricas, acredito que a utilização dessas formas foi responsável pela fruição e reflexão que cheguei a ponto de desenvolver a minha poética da cidade em que vivo. **P**

(46) Na sequência utilizei esta as fotos do início de minha produção com o mouse, pois senti dificuldade para trabalhar com mesa Tablet. Utilizei cores e uma, linhas, contudo eu ainda não conseguia chegar até o meu objetivo. **T**

(47) O primeiro contato com a mesa eu não consegui resultados satisfatórios, dessa maneira não consegui me adaptar com a ferramenta e acabei deixando de lado Tablet e optei pelo mouse. **T**

(48) Porém essa minha dificuldade de manipulação não impediu de eu produzir a sequência dos meus trabalhos de minha poética. **P**

(49) Em relação à mesa digitalizadora eu não consegui produzir um desenho que realmente me satisfizesse, não me identificando com o resultado, pois achei os traços muito desordenados trazendo um resultado que há meu ver é feio. Gostei de ter um contato e as noções noções básicas do processo de criação em arte digital através da Tablet, porém não é algo que eu tenha aceitado com facilidade, ainda sinto uma recusa. **T**

(50) O processo de criação tanto de uma poética como de qualquer trabalho artístico necessita de uma persistência, por mais complicado que possa ser esse processo em arte digital, precisa de uma pesquisa constante que agregue conhecimento em Artes Visuais. **S**

(51) Para que eu possua um futuro profissional docente com a capacidade de despertar a criatividade e a vontade nos alunos é de extrema importância trazer para os discentes novas formas de produzir em arte, utilizando de ferramentas digitais ou não. **T**

(52) No que diz respeito a minha poética e as produções em arte digital, penso que consegui aprender manipular uma grande quantidade de ferramentas do Photoshop CS5 para produzir o necessário à poética. **S**

(53) Por meio das aulas consegui aprender a maneira correta de manipular, ou seja, usá-lo, sendo um grande avanço me incentivando a prática de Arte Digital, a qual não produzi mais por falta de tempo. **S**

(54) Acredito ter atingido o objetivo de conseguir produzir em ambiente digital. **P**

TABELA 3 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A1

CATEGORIAS ETAPAS	1 T (TÉCNICA)	2 S (APRENDIZAGEM)	3 P (POÉTICA)
A CONHECER	X	(4)	(1), (2), (3)
B ENTENDER	(7), (10), (13), (16), (22),(24), (27),(29)	(5), (6), (8), (9), (12), (14), (19), (21), (25), (26),(30)	(11), (15), (17), (18), (20), (23), (28), (31), (32)
C CRIAR	(37),(43), (46),(47),(49), (51)	(33),(50),(52),(53)	(34), (35),(36), (38),(39),(40),(41), (42), (44), (45), (48), (54)

Fonte: O pesquisador

5.3.1.5 Uma análise do sujeito A1 a partir da Tabela 3:

Ao ler a Tabela 3, que foi preenchida a partir dos números referentes aos blocos de ideias do sujeito A1, nas três etapas dos encontros⁶¹ seguindo as categorias, o investigador obteve algumas respostas. Percebeu-se que as prioridades

⁶¹ Que somaram 54 blocos de ideias.

de A1 estiveram mais relacionadas a categoria que abarca a interação com a criação artística, ou seja, a Poética⁶². **Isso se tornou** evidente pelo maior número de blocos ideias (total de 24) contidas nos setores 3A, 3B e 3C pertencentes a coluna 3 da Categoria Poética.

Ainda considerando as colunas das categorias para a percepção do sujeito durante a produção de suas poéticas, se constatou que as prioridades de A1 pertinentes as categorias da Aprendizagem e Técnica atingiram quase a mesma proporção, sendo que a categoria referente a Aprendizagem foi um pouco mais relevante para A1. Essas relações apresentaram-se ao observar na coluna 2 e 3 quase o mesmo número de blocos de ideias em seus respectivos setores, sendo “16” referentes a Aprendizagem e “14” a Técnica.

Com relação às linhas que apresentam as prioridades do sujeito durante cada Etapa, constatou-se que A1 produziu mais ideias sobre todas as categorias na Etapa Entender, isso se evidenciou nos setores 1B, 2B e 3B. Nesse contexto as suas aspirações maiores focaram a relação que tivera com a aprendizagem.

Ainda compreendendo A1 pela ordem das linhas, num segundo plano, nos setores 1C, 2C e 3C predominaram as ideias de interação do sujeito com a Poética. Dessa maneira, constatou-se que as narrativas vindas das interações desse sujeito com a Categoria Técnica são as menos aparentes, tanto nas análises vindouras das colunas, quanto pelas obtidas nos segmentos das linhas.

A partir das constatações, o pesquisador percebeu que A1 primou pela construção da sua poética, seguida por uma forte conexão com o aprendizado no computador, nesse contexto, tornou-se aparente que a essência da produção de poéticas digitais de A1 foi o ato de “criar aprendendo”. Uma união entre teoria e a prática.

As menções que o sujeito A1 trouxe sobre a sua interação com as ferramentas não foram sua preocupação maior. Durante o processo de criação artística via computador, mesmo tendo que passar por enfrentamentos restritivos, nos modos de produzir, com as ferramentas analógicas e digitais, ele conseguiu se ater ao aprendizado, e a concepção de sua poética, superando as adversidades materiais

⁶² As categorias Interação com as ferramentas, Interação com o saber/aprender digital e Interação com a poética são comentadas nas análises pelas suas palavras indicadoras: Técnica, Aprendizagem e Poética, respectivamente.

para, enfim, criar arte. Percebe-se então na produção de Arte Digital de A1, essencialmente, uma fusão entre o seu aprendizado e a sua proposta de poética num diálogo constante.

5.3.2 “Re” conhecendo o Sujeito A2

A partir dos encontros nas aulas de Metodologia do Ensino de Artes Visuais no ano de 2013 delineou-se perfil do Sujeito A2. Provenientes das suas narrativas escritas concebeu-se o quadro abaixo:

QUADRO 9 - A2

O PERFIL DE A2
O sujeito A2 do gênero feminino possuía vinte (20) anos, solteiro, nenhum filho, morava com os pais, renda familiar entre vinte e trinta salários mínimos, não trabalhava e os gastos eram financiados pela família. Entrou na universidade sem nenhum tipo de política de ação afirmativa da instituição e estudou sempre em escola privada. Utilizava sempre o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A2 acreditava ter um bom conhecimento em informática.

Fonte: Adaptado⁶³

5.3.2.1 As Produções Digitais de A2

A proposta de Poética Digital criada pelo sujeito A2 teve como temática para o trabalho criador de Arte Digital: “Monstros”. As imagens resultantes dessas produções, que se utilizaram do ambiente digital, podem ser observadas a seguir:

FIGURA 43 - Monstro 1



Fonte: Memorial Poético Digital de A2

⁶³ Dados adaptados do questionário e diário digital.

FIGURA 44 - Monstro 2



Fonte: Memorial Poético Digital de A2

FIGURA 45 - Monstro3



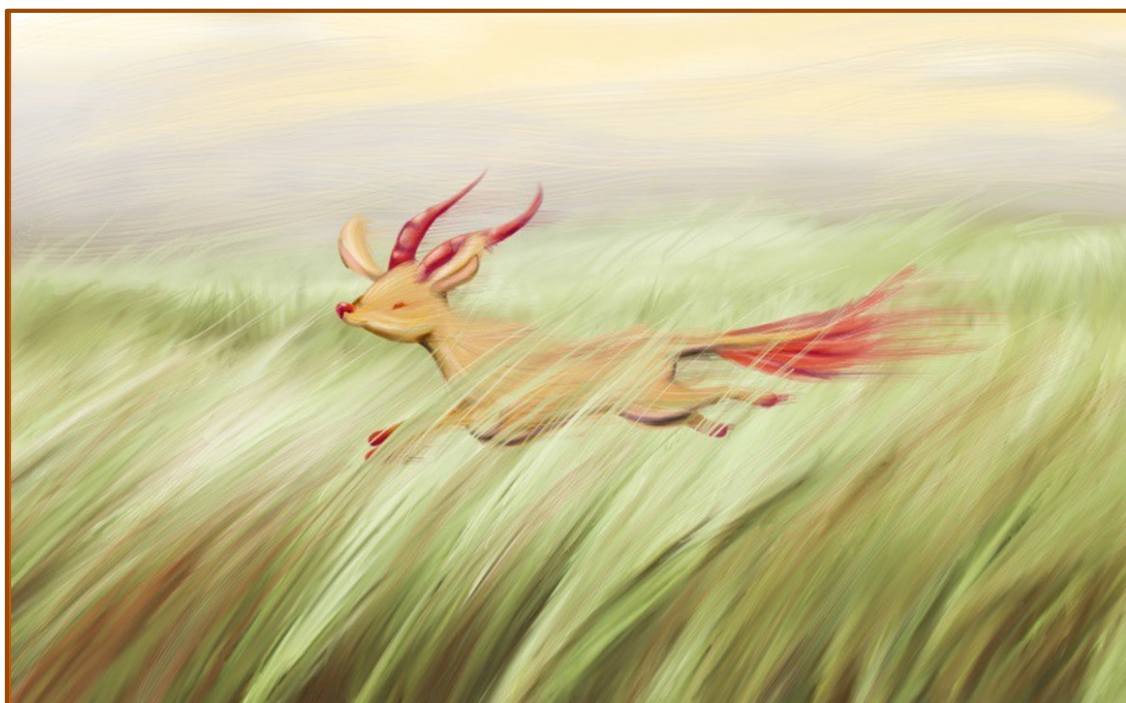
Fonte: Memorial Poético Digital de A2

FIGURA 46 - Monstro 4



Fonte: Memorial Poético Digital de A2

FIGURA 47 - Monstro 5



Fonte: Memorial Poético Digital de A2

FIGURA 48 - Monstro 6



Fonte: Memorial Poético Digital de A2

5.3.2.2 As Narrativas de A2 de acordo com a Etapa Conhecer (A).

(55) Arte Digital é produção artística que usa o computador para realizar a produção nela se manifesta a produção artística mas pra isso é necessário aprender. **S**

(56) Não tenho muito domínio dos programas mas aprendi a fazer bons trabalhos nos programas. **S**

(57) São as ferramentas que se usam para produzir algo. **T**

(58) Poética é a visão do artista o aprendizado do mesmo. **S**

(59) Acho que se pode produzir arte no computador pois ele tem softwares que ajudam a fazer. **T**

5.3.2.3 As Narrativas de A2 de acordo com a Etapa Entender (B)

a) Diário 01

(60) Creio que com a introdução de hoje posso imaginar que essas aulas serão bastante úteis, uma vez que faz pouco tempo que iniciei meus estudos em arte digital. **S**

(61) Além de aperfeiçoar minhas técnicas, **T**

(62) poderei aprender outras formas de realizar a arte digital e como trabalhar em escolas com essa ferramenta. **S**

b) Diário 02

(63) A aula de hoje foi curta em virtude de alguns imprevistos acontecidos. O professor nos ensinou a abrir o Photoshop, criar um documento com resolução boa, a melhor paleta de cor e as dimensões de uma folha A4. **S**

(64) Depois aprendemos como são divididas as ferramentas, vendo as ferramentas de seleção e de preenchimento. **S**

(65) Usamos a ferramenta de seleção e de preenchimento para criar formas geométricas coloridas. **T**

(66) Iniciamos um trabalho que faremos usando essas duas ferramentas, para criar uma produção digital abstrata. Não deu tempo de darmos continuidade por conta de outra turma que precisou utilizar a sala. **P**

(67) Eu particularmente já sabia usar as ferramentas vistas, pois lido com este programa há algum tempo. **T**

(68) Mas é sempre bom rever todas as possibilidades do software para criar novos tipos de trabalho. **P**

c) Diário 03

(69) Hoje aprendemos ferramentas de edição de imagens. Eu, particularmente já sabia de quase todas, mas não lembrava de algumas. **S**

(70) Vimos o carimbo, o curativo, “dissolver”, que possibilita a edição de tamanho, forma, sem deformar muito a imagem ou perder qualidade. Também vi ferramentas de filtro, que possibilita melhorar ou mudar a cor das imagens. **T**

(71) Eu ainda não tinha conhecimento de uma das ferramentas vistas. **S**

(72) O nome desta ferramenta é “difundir seleção” com o atalho (no photoshop cs3) ctrl+alt+d, que faz com que as bordas do objeto selecionado fiquem mais suave e não apareça a mudança na edição. **T**

d) Diário 04

(73) Nesta aula aprendemos ferramentas de recorte e seleção. Eu já sabia do aprendido, mas foi importante relembrar. Fiz uma junção de partes de animais para construir uma imagem única. **S**

(74) Puxei para meu lado, montando quase que uma ilustração. **P**

e) Diário 05

(75) Nesta aula tivemos acesso às mesas digitalizadoras do curso. Aprendemos a utilizá-las como ferramenta para realizar a arte digital a partir da nossa poética. **T**

(76) Vimos que é muito mais fácil e interessante do que trabalhar com o mouse e que temos uma possibilidade muito maior de produzir utilizando dessa ferramenta, pois o toque da caneta na mesa faz com que tenhamos um maior domínio do traço no software (Photoshop). **T**

(77) Nesta aula, não consegui pensar numa produção. Mas fiz alguns estudos de caneta.

5.3.2.4 As Narrativas de A2 de acordo com a Etapa Criar (C)

(78) O trabalho aqui exposto é resultado de uma série de aulas e pesquisas acerca de Arte Digital e do tema da poética - Monstros. **P**

(79) Aqui vocês verão como se deu o processo de criação, o desenrolar da poética, as técnicas para realização da parte prática e as teorias utilizadas para tudo isso. **P**

(80) Durante o período de Agosto a Dezembro de 2013, tivemos aulas expositivas sobre Arte Digital, utilizando o software Adobe Photoshop CS3 como ferramenta da criação artística. **S**

(81) Portanto, as produções que verão aqui são todas feitas com essas ferramentas digitais, sem contar com a mesa digitalizadora que também teve papel primordial para a qualidade do produto final. **T**

(82) O tema que trato na minha poética é Monstros. Esses monstros não são os convencionais de filmes de ação, mas sim os monstros (pequenos ou grandes, velozes ou lentos, ferozes ou não) que vivem em cada um de nós. **P**

(83) Primeiramente eu havia escolhido a temática Andorinhas, uma vez que tenho trabalho com isso há algum tempo em outras técnicas artísticas. Mas conversando com o

professor, eu percebi que seria muito complicado eu trabalhar com essa temática, pois envolveria uma pesquisa e reflexão mais profunda sobre o tema. Então escolhi trabalhar com monstros. Pequenos monstros. **P**

(84) O processo criativo se deu a partir da imaginação e invenções de outras realidades. Para isso, precisei imaginar e pensar em coisas que (teoricamente) não existem na nossa realidade. **P**

(85) No início do processo, a ideia era fazer uma poética sobre Andorinhas, uma vez que já venho trabalhando com isso há alguns meses. Mas com o desenrolar do tempo e das aulas, fui percebendo que estava com um certo bloqueio criativo que me impossibilitava de imaginar composições sobre o tema das andorinhas. Foi então que pensei nos Monstros. **P**

(86) O software que utilizei foi o Adobe Photoshop versão CS3 (em aula) e CS6 (em casa). Também utilizei mesa digitalizadora da Wacom, Bamboo (em aula) e da mesma marca, uma Cintiq5. **T**

(87) Meu processo de criação é um pouco diferente dos demais da turma. Eu não desenhei diretamente no computador. **P**

(88) Primeiramente eu fiz todos os esboços no papel (fig.1, 2, 3, 4) e então passei para o computador. Quando eu passo para o computador, meu processo acaba diferindo mais uma vez. **P**

(89) Eu não utilizo o desenho para a composição das minhas produções. Eu faço formas com as próprias cores. **P**

(90) Além disso, eu ainda uso referências fotográficas para compor alguns cenários de fundo. Por utilizar diversos meios para a criação do produto final, minhas produções podem ser classificadas como híbridas. **P**

(91) A poética digital e processo criativo através do desenho e da pintura digital. Como já foi abordado o meu processo de criação é diferente do processo comum. **P**

(92) Eu início as produções com esboços feitos a lápis ou a caneta no papel, para então passar para o meio digital e colorir de forma direta, sem esboços digitais. Na parte da pintura, início com formas geométricas até formar o que eu gostaria. Mas tudo isso usando pincéis do software, ou seja, sem fazer uso da lata de tinta ou de ferramentas de seleção e corte. **P**

(93) Para a cor base, eu procuro usar somente cores mais foscas e voltadas mais para o cinza do que para a cor pura. Em seguida, vou colocando as cores que se tornarão as sombras. Depois coloco as cores mais puras e vivas, variando os tons sempre, assim

como o tamanho dos pincéis. E por último acrescento os tons mais claros juntamente com algumas mesclas de tons escuros, para dar contraste. Não é aconselhado a usar as cores preto e branco, somente tons escuros ou claros da própria cor base. **T**

(94) Depois de ter finalizado os personagens, crio novas camadas para compor o fundo. Em metade das produções feitas, eu utilizei fotografias como referência de cor. Nas outras produções, compus o fundo por conta própria. **T**

(95) A vantagem do uso das fotografias é que se torna possível uma maior aproximação com as cores reais, sem contar que permite que visualizemos melhor o produto final. **T**

(96) Mas não utilizar as fotografias também tem seus pontos positivos, pois nos forçam a pensar em cada cor e a imaginar como seria tudo isso na realidade. **P**

(97) A realização deste trabalho foi de extrema importância para todos da turma. Tenho certeza de que cada um de nós aprendeu muito com essa experiência. Foram muitas aulas em que vi o progresso de cada colega, inclusive do meu próprio. **S**

(98) Penso que consegui ótimos resultados abordando a poética que acabei por escolher. Monstros são criaturas presentes em meu cotidiano, no sentido metafórico principalmente, mas também no sentido literal. **P**

(99) Gosto bastante de criaturas imaginadas. Tenho algumas HQs (histórias em quadrinhos) que contam histórias sobre esses seres, sem contar com o filme, “Onde vivem os monstros”, que para mim, é um dos melhores filmes adaptados já feitos. **P**

(100) Espero que tenham gostado deste trabalho e que, como eu, possam encontrar os seus Monstros. **P**

TABELA 4 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A2

CATEGORIAS ETAPAS	1 T (TÉCNICA)	2 S (APRENDIZAGEM)	3 P (POÉTICA)
A CONHECER	(57), (59)	(55), (56), (58)	X
B ENTENDER	(61), (65), (67), (70), (72), (75), (76)	(60), (62), (63), (64), (69), (71), (73)	(66), (68), (74), (77)
C CRIAR	(81), (86), (93), (94), (95)	(80), (97)	(78), (79), (82), (83), (84), (85), (87), (88), (89), (90), (91), (92), (96), (98), (99), (100),

Fonte: O pesquisador

5.3.2.5 Uma análise do sujeito A2 a partir da Tabela 4:

A partir da Tabela 4, que contempla os números referentes aos blocos de ideias do sujeito A2, o investigador constatou um olhar prioritário desse sujeito a categoria da Poética. Para A2, durante todos os encontros, o processo de criação em Arte Digital e a sua construção enquanto poética foi mais relevante, característica percebida na coluna “3”, preenchida com o maior número de blocos de ideias (total de 20) nos setores 3A, 3B e 3C.

Ainda concebendo as colunas das categorias como fundamento para a análise, pelo número de blocos de ideias aparentes, constatou-se que para A2, a interação com as ferramentas, coluna “1” (total de 14), foi mais importante que o seu aprendizado, coluna “2” (total de 12). Portanto, para o sujeito A2 o manuseio e o tratamento das ferramentas foram mais importantes do que o próprio aprendizado das mesmas. Para A2 referir-se as técnicas foi uma preocupação maior que o aprender.

Com relação as linhas, constatou-se que o sujeito A2 produziu mais narrativas durante a Etapa Criar. Isso tornou-se claro a partir da quantidade de ideias provenientes dos setores 1C, 2C e 3C, nesses setores também ascenderam com maior amplitude as ideias na categoria das poéticas. Destacam-se também os setores

1B, 2B e 3B, neles constatou-se que em segundo plano, novamente, a categoria técnica tem muita força para A2, no entanto, nesses setores, ela teve a mesma quantidade de blocos de ideias da categoria aprendizagem.

Com base nas constatações brotadas na Tabela 4, o pesquisador conseguiu enxergar no processo de aprendizagem e produção artística via computador de A2, uma ótica primordial pautada na construção de sua poética digital. Também observou-se que o sujeito A2 em suas narrativas valorizou a sua interação com as ferramentas utilizadas para a produção das suas obras.

Na ótica imergida dos dados o fazer técnico e o processo de construção da poética foram mais relevantes para A2 que os momentos de aprendizagem. Portanto, pode-se atribuir ao sujeito A2 uma percepção de que a sua produção de Arte Digital ocorreu como uma busca pela construção de uma poética fundada no domínio e execução das ferramentas digitais. Desta forma o aprender foi menos importante que o utilizar e criar.

5.3.3 “Re” conhecendo o Sujeito A3

A partir dos encontros nas aulas de Metodologia do Ensino de Artes Visuais no ano de 2013 delineou-se perfil do Sujeito A3. Com base nas suas narrativas escritas concebeu-se o quadro abaixo:

QUADRO 10 - A3

O PERFIL DE A3
O sujeito A3 do gênero feminino, possuía vinte e um (21) anos, namorando, nenhum filho, morava com os pais, renda familiar entre três e dez salários mínimos, trabalhava e recebia ajuda da família, o ingresso na universidade não foi por nenhum tipo de política de ação afirmativa da instituição e estudou sempre em escola privada. Utilizava sempre o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, compras, operações bancárias, comunicação e produzia trabalhos artísticos. A3 acreditava que tinha um bom conhecimento em informática.

Fonte: Adaptado⁶⁴

5.3.3.1 As Produções Digitais de A3

A proposta de Poética Digital criada pelo sujeito A3 teve como temática para o trabalho criador de Arte Digital: “A Coruja”. As imagens resultantes dessas produções, inteiramente elaboradas no computador, podem ser observadas a seguir:

FIGURA 49 - Bebê coruja



Fonte: Memorial Poético Digital de A3

⁶⁴ Dados adaptados do questionário e diário digital.

FIGURA 50 - Coruja azul



Fonte: Memorial Poético Digital de A3

FIGURA 51 - Coruja Escondida



Fonte: Memorial Poético Digital de A3

FIGURA 52 - Grito da Coruja



Fonte: Memorial Poético Digital de A3

FIGURA 53 - Coruja Jovem



Fonte: Memorial Poético Digital de A3

5.3.3.2 As Narrativas de A3 de acordo com a Etapa Conhecer **(A)**

(101) Arte Digital é produção artística na qual utilizasse equipamentos eletrônicos com o computador para realizar a produção. Também pode também pode ser chamada arte digital às fotografias criadas com câmeras digitais. P

(102) Ainda não possuo total domínio dos programas porém consigo produzir vários trabalhos com a qualidade já razoável. S

(103) São todas as ferramentas que usamos para produzir arte. Pode ser manual como tela, pincel, lápis, tinta, como digital, usando computador. T

(104) Poética é o que nos move a produzir; o que está por trás das produções e que faz a arte ter valor e significado. Sem ela a arte não passa de uma imagem. P

(105) Com certeza pode-se produzir Arte no computador. P

(106) Uma vez que o meio digital pode se tornar uma ferramenta ótima para criar uma produção artística com poética. T

5.3.3.3 As Narrativas de A3 de acordo com a Etapa Entender **(B)**

a) Diário 01:

(107) Apesar de ser familiarizada com os programas escolhidos para o projeto (Gimp, Photoshop e Corel) , através de cursos, estudos e produções ao longo dos recentes 5 anos, infelizmente recentemente por falta de ter os programas no computador de uso pessoal e tempo para usá-los, mesmo sabendo ainda bastante sobre eles, ainda falta a prática. Ainda me lembro de como usar, dos atalhos, mas como não pratico, é difícil visualizar tais lembranças. Estou muito animada com esse projeto pois é uma área que eu gosto muito e que adoraria aprender ainda mais, além de ter a oportunidade de produzir e elaborar uma poética, na arte digital. O que até então não tinha uma em meus trabalhos. S

(108) Nas duas primeiras aulas, vê-se o medo de alguns e ansiedade de outros colegas diante desse novo desafio. Desafio porque, como vemos na aula do dia 19, nem sempre vamos nos deparar com um laboratório de informática que tenha suporte para a produção em arte digital, o que é uma enorme infelicidade na minha opinião, pois com ferramentas boas e certas, podemos aprender ainda mais. Além da apreensão de alguns diante do computador alguns só usam o básico dele, e poder descobrir que tem como fazer arte através dele, é uma novidade e algo novo a ser

conquistado. Vencidos isso, cabe a nós enfim, criar nossas poéticas e produções em arte digital. **S**

(109) Espero poder produzir, melhorar minhas habilidades, obter mais conhecimento e também poder ajudar meus colegas com o conhecimento que eu tenho. **S**

(110) Além do mais poder enfim achar uma poética que, vergonhosamente, após esses 3 anos de curso, só agora estou encontrando uma. Tenho fé que será uma ótima experiência, não será fácil, e por isso que será valiosa. **P**

b) Diário 02:

(111) Na aula de hoje, continuamos o conteúdo de produção abstrata em arte digital, sendo neste dia, trabalhado o abstrato lírico (com curvas e cores). **P**

(112) Trabalhei através do traçar demarcadores pela ferramenta pen, em diversas camadas, a produção com o título AVE, que mistura cores, curvas, fundo preto e a sobreposição dos elementos entre si. **T**

(113) O interessante é que, na mesma manhã deste dia, acordei com a ideia parecida para outro trabalho, de outra disciplina, e consegui elaborar um esboço no PS, que me ajudou a visualizar possível propostas de como fazer o outro trabalho, eles seguiram uma linha entre si, mesmo que não tenha sido a intenção. **P**

(114) Houve uma dificuldade novamente em relação aos computadores, não que tenha sido culpa nossa, dos alunos, nem dos professores, mas sim de um programa que deleta documentos salvos em pastas, o que fez com que, perdêssemos as nossas produções feitas na aula passada. Uma pena, porque acho que nem tem como recuperar. Mas na aula de hoje, salvamos no local apropriado, com uma pasta com nossos nomes. Espero que aula que vêm minhas produções estejam lá. **T**

(115) Eu gostei e quero dar continuidade, aprender cada vez mais sobre o assunto e treinar para melhorar. **S**

c) Diário 03:

(116) Hoje foi nossa terceira etapa de aula. A base da aula hoje foi o tratamento de imagens, através de ferramentas como stamp (carimbo–atalho S) e as ferramentas de correção (atalho J), tanto o pincel, como carimbo como a seleção. Além dos atalhos, outra tecla mais utilizada para essas ferramentas foi o ALT, como podemos observar no Xerox que recebemos do conteúdo de tratamento de imagem. **T**

(117) Com essas ferramentas, podemos corrigir manchas, espinhas na pele, apagar objetos indesejáveis na imagem, substituição de elementos, etc. O photoshop nos permite inúmeras possibilidades e ferramentas para manipular imagens, tanto com adição, subtração, correção e cor das formas que a compõem. Também aprendemos o filtro DISSOLVER, que nos permite um resultado parecido com o TRANSFORMAR>DEFORMAR, mas com um acabamento melhor e sem riscos de falhas ou espaços vazios. **T**

(118) Vieram poucos alunos, mas mesmo assim foi possível trabalhar o conteúdo da aula tranquilamente, pois finalmente tivemos o nosso tempo para a aula, sem pressão de outro professor querendo usar a aula. **P**

(119) Com essas ferramentas básicas, é possível praticar, buscar e melhorar ainda mais, e trabalhar as imagens afim de dar a elas um acabamento melhor, sem parecer que é falso, as vezes. **T**

d) Diário 04:

(120) Trabalhei hoje com uma imagem já minha, de pimentas, tratei as pimentas e as olhas, mudando também a cor, deixando mais limpo a imagem. **P**

(121) Também demos início a Corel Draw, houve um breve momento para instalarmos o programa e solucionarmos o problema que o programa estava tendo. Inicialmente vamos trabalhar, dando continuidade na aula que vem, com o trabalho de vetorização, que pode ser realizado manualmente e por uma ferramenta. Manualmente seria desenhar encima da imagem, os contornos e características e depois aplicar a cor e o contorno. Já pela ferramenta, seria pelo POWERTrace, onde automaticamente o Corel identifica as linhas da imagem de fundo, onde você escolhe se quer se seja somente as linhas de contorno, elementos, formas ou até captura das cores. Cada uma dessas criações do POWERTrace criará um vetor. **T**

(122) Cada elemento é um vetor no Corel Draw, por isso o mais recomendado para digamos, criação de um logo ou de uma estampa sem que houvesse modificação da qualidade da imagem seria trabalhar pelo Corel Draw, que daremos mais continuidade na aula que vem. **T**

e) Diário 05:

(123) Para a aula de hoje, aprendemos a utilizar as ferramentas de seleção, que seriam: laço (L), Quick selection (w), criar seleção através da pen (P) -> definir como seleção (o que facilita o fato que, o feather já está automaticamente inserido nesse processo da ferramenta) e selecionar os elementos através das cores. **S**

(124) Através dos mesmos, foi possível trabalharmos entre imagens, mesclando elemento, selecionando-os isoladamente do restante, assim, criamos animais fantasiosos (misturando os dois entre si). **P**

(125) Podemos trabalhar as diferentes formas de seleção do photoshop, mescla e também de transformação, além da compreensão que o photoshop, basicamente, trabalha com camadas, e através delas podemos trabalhar momentos diferentes dentro de uma única imagem, estando estas sobrepostas, mas ainda, não fixas umas às outras. **T**

f) Diário 06:

(126) Na aula de hoje, começamos a trabalhar com a mesa digitalizadora também conhecida como tablet para desenho. Meus colegas usaram as mesas do departamento de artes da Universidade, eu usei a mesa que adquiri semana passada (não só pela matéria em si, mas porque gosto demais de arte digital e achei que será uma ótima aquisição, estou feliz por não ter me enganado da marca Genius, custo baixo e muito boa. **T**

(127) Enfim, trabalhei com o traçado mais rachurado, sobrepondo imagens, trabalhando com layers e também diferentes estruturas dos pincéis. **T**

(128) Comecei a trabalhar melhor minha poética escolhida, no caso corujas, podendo com a mesa fazer um traçado mais leve e mais manual, com mais curvas e sobreposições de linhas, que era o que eu buscava. **T**

g) Diário 07:

(129) Na aula de hoje continuamos o trabalho encima de nossas poéticas, sendo assim, ainda trabalhei com corujas. Fiz uma a uns dois dias em casa de uma coruja se escondendo, porque, no momento era exatamente o que eu queria fazer. Há Fiz o mesmo processo que a da primeira da série, porém hoje, eu fugi um pouco a linha: das outras. **P**

(130) Fiz o contorno no mesmo processo, mas agora ao invés de apenas aplicar um filtro na imagem base de fundo, nessa, eu estou pintando por cima da imagem seguindo ela como base, com a linha de contorno em um layer separado acima, e um layer próprio eu trabalhei a pintura com pincel, específico, trabalhando tons e cores.

5.3.3.4 As Narrativas de A3 de acordo com a Etapa Criar (C)

(131) A coruja, para mim, teve um significado muito antes de estar na moda novamente, e é uma história um tanto curiosa e evolutiva. Datava do ano de 2002, quando havia ido no mercado com meus pais para compras usuais. Sempre gostei de livros, de ler, e antigamente era meu hobby favorito. Meu aniversário era no dia seguinte, então me pediram para escolher meu presente de aniversário, naquela tarde fria de agosto. Até então, eu tinha lido livros pequenos, não mais que 100 páginas, e estava a ponto de completar 10 anos, pensei se conseguia me desafiar a ler um livro enorme. Sim, de primeira eu escolhi pelo tamanho e pela capa, logo um livro me chamou a atenção: Harry Potter e o Cálice de Fogo. Nunca havia ouvido falar dele ou qualquer coisa sobre, mas a história em si e o tamanho do livro (500 páginas) me chamou a atenção e logo o comprei. Confesso que no começo li partes e abandonei o livro de lado, até poder ter a chance de ir no cinema ver o filme, junto com uma professora. Era a primeira vez que eu ia no cinema na minha vida, lembro que era o segundo filme da saga de sete no total, e que o cinema estava cheio. Onde entra a coruja na história? Seguimos a diante, logo saberá.

No filme e na história do livro também, ele tem uma coruja: A Edwiges, uma coruja branca da neve. Até então, achava os corujas bichinhos bonitos e que simpatizava, especialmente porque quando tinha 4 anos, uma tentou me atacar numa frustrada tentativa de incomoda-la na sua arvore durante a noite. Mas o filme me mostrou o quanto eram majestosas, companheiras, inteligentes e únicas, tudo que na época eu adoraria ser. Desejei ansiosamente por adentrar a esse mundo mágico impossível de existir, devido ao fato que, minha realidade não era muito feliz e que nunca tive muitos amigos. Queria muito também ter uma coruja, um animal tão belo e atencioso, que muitas vezes fica sozinho, na escuridão...

Então, virei fã dessa história e dessa ave. Até que no mesmo Natal, minha mãe me deu um belo enfeite de coruja (aliás talvez minha mãe estivesse prevendo o futuro, era uma coruja artista) e desde então, passei a colecionar tudo que conseguia de

corujas: brincos, enfeites, livros, filmes, pelúcias, etc. No começo é claro, era bem raro, não tão casual como hoje é.

Busquei os significados da coruja em documentários e livros, e adaptei ele para a minha vida. Sempre busquei ao mesmo tentar, ser inteligente e dar meu máximo nas coisas que faço, por isso, a coruja se tornou um símbolo tão forte pra mim: ela não me deixava esquecer que, precisava batalhar de forma inteligente e determinada para alcançar meus objetivos da melhor forma possível.

Não sei o trecho agora, mas lembro de um livro antigo sobre o Rei Arthur, que comprei quando nova também, que Merlin falava sobre as corujas e explicava a Arthur o porquê da Arquimedes estar sempre ali, não de forma objetiva, foi um tanto subjetiva, mas perceptível. A cada corujinha que aparecia, sentia mais apreso por e admiração, pois sempre condiziam com a minha personalidade, isso facilitou minha simpatia pelo animal.

Mais de 10 anos já se passaram desde aquela fria tarde de agosto, onde uma garota solitária buscando se desafiar, encontrou um mundo novo e algo com que realmente se identificava e depois daquilo, nunca foi mais a mesma, e nunca abandonou a ideologia que criou para a sua vida. Não apenas pela imagem, mas pelo que ela significava para mim, foi algo em que pude me agarrar e gostar para a vida toda. Tanto que, hoje, meus amigos próximos ou pessoas que convivem comigo, sabem do meu sentimento pelas corujas, sabem que eu gosto e não esquecem disso, mesmo não sabendo exatamente porque eu gosto ou de todo esse histórico, virou uma parte de mim, uma identidade minha.

Por isso, nesse trabalho de arte digital, pensei em vários temas, mas nenhum me faria realiza-lo com tamanha paixão como a coruja. Devido a isso, ela foi escolhida para que eu a criasse e por mais trabalhoso que fosse, eu pudesse aliar 3 coisas que eu adoro e gosto: arte, a arte digital e a coruja. O que me fez muito feliz, apesar de ter me exigido emocionalmente, mentalmente e fisicamente, o que me deixou alegre pelo resultado, algo finalmente feito com amor, porém, esgotada.” **P**

(132) Ou seja, para que haja a criação artística, é necessário que haja uma reflexão e análise passiva e mental do que se almeja buscar e representar de forma concreta. **P**

(133) A partir disso, podemos dizer que a poética, ou a construção da mesma, se baseia nesses dois processos: passivos e ativos da criação. Primeiro, a análise, pesquisa, objetivo, inspiração para que então ocorra a produção. Depois, o indivíduo

age de forma consciente para que o trabalho dessa reflexão e análise mental possa ser esboçada e colocada de forma real e construtiva, de forma que outros indivíduos possam ver a imagem ou ideia que se passava no subconsciente do artista. **P**

(134) A palavra poética tem origens na poesia, que é um texto artístico escrito de forma não usual para expressar as ideias do autor. Trata-se do ato de criar versos. Envolve o processo de criação da poesia. Mas para as artes plásticas esse nome tem um significado um pouco diferente. Ou seja: a Poética nada mais é do que a resposta para os porquês de uma determinada obra de arte. Ela representa a interpretação filosófica do que é arte e envolve o fazer artístico. Ela é o conceito da obra, o discurso não verbal, o texto visual que traduz uma obra de arte, ou seja, representa as ideias do artista. **P**

(135) Há alguns anos venho trabalhando com arte digital, usando o Photoshop, precisamente uns 5 anos, me especializei na área através de alguns cursos no decorrer do tempo, porém até então não havia trabalho encima de uma poética, como podemos ver no tópico anterior que os trabalhos foram randômicos. **T**

(136) Com esse trabalho e as aulas desse projeto, pude aprimorar minhas habilidades e técnica, usando uma nova ferramenta: o tablet. Foi visível a diferença e a qualidade dos meus trabalhos antigos com os que produzi durante esse período, onde a qualidade foi maior e podemos ver a poética presente nas produções realizadas. **T**

TABELA 5 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A3

CATEGORIAS ETAPAS	1 T (TÉCNICA)	2 S (APRENDIZAGEM)	3 P (POÉTICA)
A CONHECER	(103), (106)	(102)	(101), (104), (105)
B ENTENDER	(112), (114), (116), (117), (119), (121), (122), (125), (126), (127), (128)	(107), (108), (109), (115), (123),	(110), (111), (113), (118), (120), (124), (129), (130)
C CRIAR	(135), (136)	X	(131), (132), (133), (134)

Fonte: O pesquisador

5.3.3.5 Uma análise do sujeito A3 a partir da Tabela 5:

De acordo com as informações alcançadas pela análise dos dados que preencheram a Tabela 5, o investigador conseguiu atingir algumas constatações a respeito do sujeito A3, no seu percurso de aprendizagem e criação em ambiente digital. Nesse contexto, percebeu-se que A3 em suas narrativas referentes as categorias de análise, priorizou da mesma maneira as suas interações com as ferramentas proporcionadas pelo computador e o seu processo de concepção e criação de poética digital.

A afirmação exposta no parágrafo anterior é fortemente percebida pela análise das colunas “1” e “3”, que dizem respeito as categorias Técnica e Poética, respectivamente, preenchidas com o mesmo número (15) relativo aos seus blocos de ideias. A coluna referente a interação com o aprender foi a de menor considerações (total de 6), deixando claro que nas suas narrativas a relação com a aprendizagem dos elementos digitais fez parte do segundo plano.

A partir da análise das linhas que configurou as preocupações de A3, relacionando as categorias em cada etapa, constatou-se que A3 atribuiu muito mais

ideias sobre as categorias na Etapa Entender, e nela, predominaram as narrativas relacionadas ao contato com as ferramentas.

Por meio da leitura da Tabela 4, ainda seguindo linhas, verificou-se que não ascenderam ideias referentes a aprendizagem na Etapa Criar expressa (setor 2C), apenas uma consideração apareceu na Etapa Conhecer (Setor 2A) e, numa quantidade maior surgiram cinco narrativas na Etapa Entender (setor 2B).

Baseado nas constatações surgidas nos dados da Tabela 4, o investigador compreendeu alguns pontos acerca das prioridades do sujeito A3 em seu percurso de aprendizagem e criação de Arte Digital. Essas informações implicaram numa leitura a respeito do sujeito A3, como um produtor de arte que atribui ao seu trabalho artístico as mesmas forças na execução de suas técnicas buscando melhorá-las num estado de adequação a sua sensibilidade, decorrente do pensamento na construção de suas poéticas. Pode-se exaltar que para A3 a sua técnica na obra age de forma simbiótica ao seu processo criador de poéticas digitais.

5.3.4 “Re” conhecendo o Sujeito A4

A partir dos encontros nas aulas de Metodologia do Ensino de Artes Visuais no ano de 2013 delineou-se perfil do Sujeito A4. De acordo com as suas narrativas escritas concebeu-se o quadro abaixo:

QUADRO 11 - A4

O PERFIL DE A4
O sujeito A4 do gênero masculino, possuía vinte e três (23) anos, solteiro, nenhum filho, morava com os pais, renda familiar entre três e dez salários mínimos, trabalhava e contribuía com o sustento da família, adentrou na universidade por sistema de reserva de vagas com recorte social e sempre estudou em escola pública. Sempre utilizava o computador, possuía acesso à internet em casa com finalidade de entretenimento, estudos, trabalhos profissionais, compras, comunicação e produzir trabalhos artísticos. A4 acreditava que tinha bom conhecimento em informática.

Fonte: Adaptado⁶⁵

5.3.4.1 As Produções Digitais de A4

A proposta de Poética Digital criada pelo sujeito A4 teve como temática para o trabalho criador de Arte Digital: “Pessoas e Instrumentos Musicais: Aquarela Digital”. As imagens resultantes dessas produções digitais podem ser observadas a seguir:

FIGURA 54 - Estudo de Arte Digital - 01



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

⁶⁵ Dados adaptados do questionário e diário digital.

FIGURA 55 - Estudo de Arte Digital - 02



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 56 - Estudo de Arte Digital - 03



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 57 - Estudo de Arte Digital - 04



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 58 - Estudo de Arte Digital - 05



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 59 - Estudo de Arte Digital – 06



Fonte: Adaptado⁶⁶

FIGURA 60 - Estudo de Arte Digital - 07



Fonte: Adaptado⁶⁷

⁶⁶ Adaptado do Memorial Poético Digital de A4.

⁶⁷ Adaptado do Memorial Poético Digital de A4.

FIGURA 61 - Estudo de Arte Digital - 08



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 62 - Estudo de Arte Digital - 09



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

FIGURA 63 - Estudo de Arte Digital - 10



Fonte: Memorial Poético Digital de A4

5.3.4.2 As Narrativas de A4 de acordo com a Etapa Conhecer **(A)**

(137) Arte Digital é toda expressão artística produzida num ambiente digital. **P**

(138) Uma dificuldade para produzir arte no computador é o conhecimento específico ou determinados programas para a utilidade de criação nesse ambiente. **S**

(139) A ferramenta artística é o meio que se produz uma forma de arte das mais variadas formas e técnicas. **T**

(140) Poética é a perspectiva do artista sobre determinado fato, para assim partir para uma produção artística. **P**

5.3.4.3 As Narrativas de A4 de acordo com a Etapa Entender **(B)**

Diário 01

(141) Foi iniciado os estudos práticos com a utilização do programa "Photoshop" para os primeiros estudos/criação das obras na Poética de cada acadêmico. **S**

(142) Assim utilizando as ferramentas em que o programa proporciona/dispõe para o possível desenvolvimento artístico (formas, utilização de cores). **T**

Diário 02

(143) Foi trabalhado em aula a utilização do Photoshop CS3, sendo apresentado a todos os alunos, as ferramentas de seleção, transposição e edição de imagem. **S**

(144) Após a exemplificação das ferramentas, foi proposto pelo professor o trabalho de criação partindo dos conhecimentos abordados e trabalhos no desenvolver da aula, com a temática sugerida de Animais Surrealistas. **S**

(145) Assim, começamos a desenvolver o trabalho com essa proposta. **S**

5.3.4.4 As Narrativas de A4 de acordo com a Etapa Criar **(C)**.

(146) O processo criativo em prol a minha poética escolhida, como produção artística se dá pelo fato onde o corpo humano é o principal fator, junto com a música, os mais diversos instrumentos musicais sendo tocando pelos seres humanos. A expressão e emoção do ato/fato de tocar algum instrumento com paixão. **P**

(147) Dentro do processo de formação da minha poética, fiz uma pesquisa bibliográfica sobre os mais diversos instrumentos musicais no decorrer de toda a história da humanidade, onde tanto a música, quanto as artes, estavam sempre presentes, onde a arte é o reflexo da sociedade existente do seu tempo. **P**

(148) Todas as imagens da *figura 7* encontradas no site de imagem sobre instrumentos musicais (<http://www.mundomax.com.br/blog/>), foram utilizadas de alguma maneira como referência para o processo de produção artística para a minha poética de criação autoral. **T**

(149) Após, todo esse estudo sobre o tema, o meu primeiro trabalho se consistiu e consolidou com o instrumento *violoncello*, onde a principal característica desse instrumento se dá dentro da música clássica. **T**

(150) O desenho foi elaborado a partir das referências de fotografias e com a mesa digitalizadora para ser desenhado. O traço autoral do autor utilizando no desenho *hachuras* (é uma técnica artística utilizada para criar efeitos de tons ou sombras a partir do desenho de linhas paralelas próximas). A cor terrosa do desenho é opcional do autor, onde após no processo de colorização o efeito aquarelado digital dar maior ênfase nas cores. **T**

(151) A criação da *figura 9* tomadas também com referência fotográfica para o processo de criação, onde o instrumento é o *citar* sendo tocado por uma mulher indiana, é um instrumento musical de origem indiana, que é da família do alaúde. Todo

o processo técnico do desenho se pela utilização da técnica das hachuras, e a cor terrosa vai se encontrar em todos os desenhos formando uma identidade visual, antes do processo de colorização. **T**

(152) O processo da *figura10* e da *figura11* se constitui da mesma maneira, utilizando as hachuras para formar o figurativo, se consolidou com a mesma cor. O instrumento visto na *figura10* é um homem que está tocando com emoção e vontade, é chamado de *Saxofone*, é um instrumento de sopro também conhecido popularmente como *sax*, tentei representar a emoção no ato de tocar, pois é um instrumento que exige fôlego para ser tocado. **T**

(153) Assim formando um conceito poético - onde o homem respira a força de tocar o que gosta com emoção -; em contra ponto na produção da *figura11* é uma mulher tocando um instrumento chamado *contra baixo*, onde tentei representar ela no desenho, com o sentimento de tocar com vontade o que se gosta, com amor, mas não deixando as características da mulher, a leveza, delicadeza feminina. **P**

(154) Como em toda a minha produção artística quero representar a vontade de tocar os instrumentos musicais. **P**

(155) Assim, a toda a construção do meu processo artístico acontece de forma a utilizar o meio do computador para as produções e nas *figuras12*, *figuras13* e *figuras14*, tentando exploração à exemplificação de forma da emoção no ato de tocar o instrumento, na sequência das figuras citadas, quanto o homem tocando a guitarra com uma grande vontade, a mulher com o prazer simples de estar tocando, com olhos fechados e a criança com a leveza e facilidade de estar tocando o instrumento. Faço menção ao prazer simples que a vida deixa, tanto na criança (*figuras14*), na meia idade da mulher (*figuras13*) e na velhice com o homem (*figuras12*). **P**

(156) Continuando com a produção e estudo dos instrumentos musicais, na *figura 15* apresento o instrumento chamado *trompa*, sendo tocado por uma mulher na essência da imagem, o prazer. A *trompa* é um instrumento de sopro (como também nas *figuras10* e na *figura16*) da família dos metais, muito importante na orquestra sinfônica moderna. **T**

(157) O processo de criação/experimentação foi muito parecido com as outras obras, tendo como referência uma fotografia e utilizando também o computador e o mesmo software para conceber a criação. Utilizando as *hachuras* de formas mais livres e

espontâneas, não se preocupando tanto com a rigidez na qual vai formar o figurativo, a imagem da mulher com o instrumento. **T**

(158) Já no processo da *figura16*, tanto pela expressão contida no desenho, já pensei no processo da cor, quando fizer o processo de colorir. Pois o instrumento *Escaleta*, também conhecido como melódica, é muito famoso pela cor azul céu, de uma determinada marca, na qual o concebeu. A expressão visual que desenhei é o relaxadamente junto ao tocar o instrumento. Uma mulher corriqueiramente tocando a *Escaleta* de forma tranquila e serena. **T**

(159) A última ilustração é a única que não coloquei uma pessoa tocando o instrumento, pois a voz não se toca, se fala e se canta e dentro da minha poética, cabe a todo mundo poder cantar. O microfone remete a todas as pessoas que por essência gostam de música ou de forma apreciam essa arte. **P**

(160) Após conceber todos os desenhos com a minha poética, cabe a processo de colorização. Onde o programa citado anteriormente, o *photoshop* a qual estávamos utilizamos, tem o recurso de colorização por camadas. Assim, optei por um dos modelos de é a forma de pinceis imitando o efeito da aquarela sobre papel, mas no programa isso acontece de forma quase imperceptível. **T**

(161) O processo de colorização se tornou mais rápido do que do desenho, pois, além dos pinceis do programa para colorir são de modo didático e simples. Eu já tenho um domínio da utilização da forma do colorir com a aquarela, como também a utilização das combinações de cores. **T**

(162) A colorização aquarelada, é um processo quase que experimental, pois não se tem o domínio total, de como se encaixar as tintas, deixa as cores se juntaram formando um próprio processo. **T**

(163) As hachuras nos desenhos têm como característica uma dureza nos traços, pelo fato das sequencias das linhas, e com a colorização com aquarela, com a utilização das mais variadas cores, deixam as obras com uma leveza, limpeza. **T**

(164) Assim nas figuras18 até todas tem a utilização da colorização digital com aquarela. **T**

(165) Assim, todo o processo de construção tanto dos personagens como o de utilização do programa para o fazer/produzir artístico, pode ser visto nesse trabalho.

T

TABELA 6 - Instrumento de Análise das Narrativas do Sujeito A4

CATEGORIAS ETAPAS	1 T (TÉCNICA)	2 S (APRENDIZAGEM)	3 P (POÉTICA)
A CONHECER	(139),	(138),	(137), (140),
B ENTENDER	(142),	(141), (143), (144), (145),	x
C CRIAR	(148), (149), (150), (151), (152), ((156), (158), 157), (160), (161), (162), (163), (164), (165)	x	(146), (147), (153), (154), (155), (159),

Fonte: O pesquisador

5.3.4.5 Uma análise do sujeito A4 a partir da Tabela 6:

Depois do reconhecimento dos dados obtidos na Tabela 6, alimentada pelos blocos de ideias contidos nas narrativas do sujeito A4, o pesquisador conseguiu adentrar a aspectos mais essenciais relativos a produção artística do mesmo. A partir das colunas das categorias de análise eleitas, se constatou que a prioridade de A4 estava na interação com as ferramentas durante o processo de aprendizagem e criação de arte no computador, portanto a categoria que se sobressaiu foi a da “Técnica”.

A afirmação contida no parágrafo anterior clareia-se após a observação do maior número de blocos de ideias preenchidos na coluna “1” (total de 18). Para A4, a interação com as ferramentas e os resultados obtidos com as mesmas, tornou-se mais relevante em seus escritos que a sua própria criação artística.

Ainda tendo as colunas como fundamento de análise, num segundo plano, de maneira mais discreta, acendem as narrativas relativas a poética de A4. Esses blocos de ideias, expõem-se numericamente totalizando 8, que visivelmente é a metade das preocupações de A4 com relação ao seu fazer técnico. Já as ideias

referentes ao processo de aprendizagem são deixadas para o último plano, totalizando 5.

A partir da análise feita nas linhas, que compreendem uma visão das categorias em cada etapa dos encontros, figura-se com maior vigor as narrativas da Etapa Criar. Nela, da mesma forma que nas colunas, apresenta-se fortemente a prioridade de A4 aos elementos técnicos, interações com as ferramentas, execução técnica, isso ficou evidente no setor 1C.

Ressalta-se, que para o sujeito, não brotou qualquer narrativa a respeito de Poética na Etapa Entender, visível no setor 3B, e também, nenhum posicionamento sobre o processo de aprender a Arte Digital na Etapa Criar, setor 2C.

De acordo com as constatações germinadas pelos dados expressados na Tabela 6, o investigador compreendeu um pouco mais da essência vindoura da produção de Arte Digital do sujeito A4 nos encontros de aprendizagem e criação de Poéticas Digitais.

Ressalta-se que A4 no percurso criativo, entendeu como seu foco maior o domínio das ferramentas. Para esse sujeito a poética funcionou como um tema inicial, uma linha guia, enquanto o processo de interação com os softwares e periféricos do computador e os seus possíveis resultados tomaram conta das suas aspirações.

Apesar de encarar a Poética como um ponto de partida, constatou-se a sua importância para A4. Obviamente foi dela que fermentou a vontade de interagir, cada vez mais, com as ferramentas num anseio de elaborar tecnicamente ou esteticamente melhores produções. Nesse contexto o aprendizado tornou-se um coadjuvante na construção da Poética Digital de A4.

5.4 ESTABELECENDO RELAÇÕES: UMA APROXIMAÇÃO DA ESSÊNCIA NA COMPREENSÃO ESPECÍFICA DAS RELAÇÕES DOS SUJEITOS COM A PRODUÇÃO DE SUAS POÉTICAS DIGITAIS

Após a leitura das narrativas escritas, observação das produções visuais, e a aplicação das tabelas preenchidas pelos blocos de ideias dos acadêmicos, pautadas no processo de aprendizagem e criação artística via computador, o pesquisador constatou algumas similaridades e discrepâncias a respeito dos olhares desses sujeitos no percurso de construção das suas Poéticas Digitais.

A partir das três categorias de análise Técnica, Aprendizagem e Poética que nortearam as etapas da investigação, constatou-se que todos os sujeitos tiveram grande preocupação com a categoria Poética, ou seja, narrativas priorizando seus processos de criação. Aos sujeitos A1 e A2, foi atribuída uma valorização mais significativa para essa categoria. Isso ficou claro em decorrência do grande número de blocos de ideias que preencheram as colunas da categoria Poética (coluna 3), em suas tabelas (tabela 3 e tabela 4, respectivamente).

As semelhanças visíveis entre os sujeitos A1 e A2 na eleição prioritária da categoria Poética, não determinaram os outros pontos relevantes para a concepção e execução de seus trabalhos no computador. Enquanto A1 ateu-se as experiências de aprendizagem nas suas interações com digitais, para a concepção da sua poética digital, no sujeito A2, predominou uma priorização pelo seu tratamento relacional com as ferramentas, ou seja, as questões de interação com aspectos das técnicas empregadas. Portanto, para a obtenção de suas Poéticas Digitais, A1 e A2 não dispunham das mesmas aspirações.

Para o sujeito A1, as suas obras se engendraram numa realidade permeada pela aprendizagem, suas prioridades, durante a relação contida na criação digital, fortaleceram-se num processo construtivo fundamentado por indicativos de conexão entre o saber e o produzir. Portanto, para A1 a ascensão de suas Poéticas Digitais partiu do aprender, ou seja, da categoria Aprendizagem, constatada por meio do grande número de narrativas apresentadas na coluna 2 de sua tabela, perdendo apenas para a categoria Poética.

As relações com as ferramentas (categoria Técnica) tiveram um papel terciário para o acadêmico A1, inclusive a negação por ele exposta em seus escritos, exaltando a falta de concordância ou domínio de determinadas ferramentas, em sua concepção,

não comprometeu suas Poéticas Digitais (bloco de ideias 48 e 49). Constatou-se então que para o sujeito A1, a visão da Arte Digital ou Poética Digital foi um processo de “criar aprendendo” ou “aprender criando”.

Diferentemente de A1, o sujeito A2 teve a sua Poética Digital concebida a partir de interesses relativos ao domínio técnico. Isso se figurou pelo grande número de narrativas que preencheram a coluna 1 referente a categoria Técnica.

Para A2 o tratamento e execução das ferramentas subsidiaram a sua produção. Em detrimento do conhecimento prévio dos softwares (bloco de ideias 67 e 69), as aspirações de A2 na concepção das suas obras não se revelaram com intensidade na coluna 2, referente a categoria Aprendizagem. Portanto, as Poéticas Digitais ou a Arte Digital, durante as etapas dos encontros, para o sujeito A2 foram compreendidas como um processo criativo de expressão aliada ao domínio de técnicas.

Enquanto os sujeitos A1 e A2 tiveram semelhanças por elegerem a categoria da Poética como prioridade nos seus processos interativos no ambiente digital, os sujeitos A3 e A4 também possuíram similaridades, entretanto, essas semelhanças partiram das diferenças deles em suas interações com o computador numa comparação com os sujeitos A1 e A2. Nesse contexto A3 e A4 não tiveram a categoria Poética como prioridade em suas produções, cada um teve uma preocupação diferente.

O sujeito A3 atribuiu a mesma atenção para a criação artística (Poética) e o tratamento das ferramentas ou aspectos técnicos (Técnica), o número de blocos de ideias provenientes dessas categorias foi exatamente igual no preenchimento das colunas 1 e 3 de sua tabela.

Novamente as menções a categoria Aprendizagem (coluna 1) foram abordadas discretamente por mais um sujeito. Analisando A3 a partir das colunas, no contexto geral, constatou-se que esse sujeito encarou a concepção e execução de sua Poética Digital como uma fusão de domínio técnico e expressão de sentimento.

A constatação mais surpreendente gerou-se a partir da análise das prioridades de A4 em sua criação digital. A4 foi o acadêmico que menos mencionou a categoria Poética durante todas as etapas.

Numa leitura mais ampla, pautada nas colunas, as preocupações maiores do sujeito A4 se revelaram nas interações com as ferramentas e as expressões do

domínio técnico, isso foi constatado pelo maior número de blocos de ideias que preencheram a coluna 1 de sua tabela. Para A4 a arte que produziu no computador, primeiramente, deveria ser expressa por meio de um domínio técnico. Na concepção de A4, somente executando uma técnica consciente a sua Poética Digital tomou força.

Decorrente da análise das categorias pelas colunas o investigador constatou as prioridades dos acadêmicos durante o processo de aprendizagem e criação de Poéticas Digitais e também verificou as concepções de Arte Digital dos acadêmicos por meio de suas narrativas escritas aliadas a suas produções digitais. Essas novas constatações permitiram uma visão menos aparente e um pouco mais próxima da essência das relações particulares desses sujeitos com criação de suas Poéticas Digitais.

5.5 A AMÁLGAMA DAS NARRATIVAS ESCRITAS: CAPTANDO AS PRIORIDADES ESSENCIAIS DE TODOS OS SUJEITOS EM SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS

Assim, como uma análise a partir das narrativas individuais de cada acadêmico tornou mais elucidativa a compreensão das suas relações com o processo criativo de construção de Poéticas Digitais, da mesma maneira, foi significativamente relevante fundir todos os blocos de ideias dos quatro sujeitos. Essa união teve a pretensão de captar outras capacidades compreensivas a respeito das interações dos sujeitos com a produção de arte no computador.

Com o intuito de aproximar todas as ideias dos sujeitos escolhidos e partir para um diagnóstico desses múltiplos entendimentos por meio de um instrumento de análise, pautado na ótica das categorias e etapas dos encontros, se fecundou, mais uma vez, a concepção de uma tabela, nos mesmos moldes das anteriores.

A característica diferenciada da nova tabela, como instrumento de análise, em relação as outras aplicadas aos sujeitos num contexto de individualidade, se apresentou em decorrência dela ter sido alimentada por todos os dados dos blocos de ideias provenientes das narrativas dos quatro acadêmicos.

Sendo assim, o instrumento de análise das narrativas proporcionou uma outra compreensão das interações dos sujeitos com a produção de Poéticas Digitais numa perspectiva conjunta. Agraciada por essa ótica se constituiu a tabela a seguir:

TABELA 7 - Instrumento de Análise de todos os Sujeitos

CATEGORIAS ETAPAS	1 T (TÉCNICA)	2 S (APRENDIZAGEM)	3 P (POÉTICA)
A CONHECER	(57), (59), (103), (106), (139)	(4), (55), (56), (58), (102), (138)	(1), (2), (3), (101), (104), (105), (137), (140)
B ENTENDER	(7), (10), (13), (16), (22), (24), (27), (29), (61), (65), (67), (70), (72), (75), (76), (112), (114), (116), (117), (119), (121), (122), (125), (126), (127), (128), (142)	(5), (6), (8), (9), (12), (14), (19), (21), (25), (26), (30), (60), (62), (63), (64), (69), (71), (73), (107), (108), (109), (115), (123), (141), (143), (144) (145),	(11), (15), (17), (18), (20), (23), (28), (31), (32), (66), (68), (74), (77), (110), (111), (113), (118), (120), (124), (129), (130)
C CRIAR	(37), (43), (46), (47), (49), (51), (81), (86), (93), (94), (95), (135), (136), (148), (149), (150), (151), (152), (156), (158), (157), (160), (161), (162), (163), (164), (165)	(33), (50), (52), (53), (80), (97),	(34), (35), (36), (38), (39), (40), (41), (42), (44), (45), (48), (54), (78), (79), (82), (83), (84), (85), (87), (88), (89), (90), (91), (92), (96), (98), (99), (131), (132), (133), (134) (100), (146), (147), (153), (154), (155), (159),

Fonte: O pesquisador

Depois do reconhecimento e análise dos dados obtidos na Tabela 7, devidamente preenchida por todos os blocos de ideias dos acadêmicos, o pesquisador teve a oportunidade de constatar alguns aspectos essenciais relativos a produção artística digital dos sujeitos, conduzidas a partir da visualização do todo.

Com a ótica focada no conjunto das ideias, a condição que saltou aos olhos do investigador, de forma expressiva, foi a predominância das prioridades dos sujeitos enquadradas na categoria Poética. Num contexto mais amplo, essa categoria subsidiou vigorosamente a consciência dos acadêmicos nas criações de suas Poéticas Digitais. Esse entendimento se apresentou por meio da constatação do maior

número dos blocos de ideias preencherem a coluna 3, condicionada a categoria da Poética.

Em um total de “165” blocos de ideias, que compreenderam todas as narrativas escritas dos sujeitos atribuídas a investigação, “67” foram os blocos que alimentaram as prioridades relativas a criação artística, ou seja, “40,6%” do total de narrativas pautaram-se em relatos referentes as motivações intrínsecas dos acadêmicos na construção de suas Poéticas Digitais.

Outro brotamento constatado na Tabela 7, plasmou-se na grande quantidade de blocos de ideias que fizeram referência as interações dos sujeitos com as ferramentas, preenchendo razoavelmente a coluna 1, referente a categoria Técnica. Mesmo sendo caracterizada em um segundo plano, a categoria atuou com grande força no campo das prioridades relativas a concepção e elaboração de Arte Digital. Essa acepção consolidou-se no reconhecimento dos significativos “59” blocos de ideias, provenientes da alimentação da coluna 1. Portanto, a categoria relativa a Técnica arrematou “37,5%” do total de narrativas escritas.

No contexto geral, reconhecido na Tabela 7, verificou-se entre todas as categorias, uma menor preocupação com a categoria relativa ao Aprender. Baseando-se no preenchimento da coluna 2, “39” dos blocos de ideias contemplaram a categoria e, conseqüentemente, “23, 6%” do total de narrativas. Nessa atmosfera instaurada, se atribuiu a categoria Aprender uma atuação terciária nas prioridades dos acadêmicos.

As análises concebidas por meio da Tabela 7 conseguiram encorpar, ainda mais, a ótica da investigação, acrescentando mais aspectos de caráter relevante e possíveis relações. Partindo desse olhar, diferentemente das análises individuais, que expressaram somente os sujeitos A1 e A2 como protagonistas de uma priorização pela categoria da Poética em suas narrativas escritas, a leitura a partir do conjunto dos acadêmicos proporcionou outra constatação. Numa interpretação do todo, para esses atores, em primazia, na construção de uma obra de Arte Digital se figuram as preocupações mais maciças com a expressividade, ou seja, motivações próprias, inerentes a cada ser.

Apesar da força evidente das preocupações dos sujeitos, abraçadas pela categoria da Poética, outro ponto relevante, e com proporção larga, se constituiu na categoria Técnica. O brotamento de narrativas escritas figuradas nas prioridades relativas ao tratamento dos acadêmicos com as ferramentas, certamente, colaborou

para uma concepção conjunta de que a técnica, o domínio dos softwares, maneiras de explorá-los, as condições apropriadas para o uso das ferramentas analógicas ou digitais na construção das obras possuiu uma forte conexão com a criação artística.

A constatação vindoura das acepções colocadas no parágrafo anterior se aproxima da orientação que reconhece a arte como um domínio de técnicas específicas. Essa leitura vem ao encontro dos blocos de ideias, próprios dos sujeitos A3 e A4 que destacaram mais em suas narrativas escritas, seus processos de relação com as ferramentas e domínio de técnicas.

Foi partindo do conjunto em paralelo ao específico, sob a ótica das colunas das categorias de análise, que o investigador obteve também firmes conclusões. Enquanto *a priori* fecundaram-se outras concepções algumas das antigas provenientes das análises específicas dos sujeitos, tornaram-se mais encorpadas, assentindo, ainda mais, determinados olhares. Nessa ótica se estabeleceu a leitura a partir da categoria de análise intitulada Aprendizagem.

A categoria Aprendizagem, tanto nas análises específicas, quanto nas provenientes do conjunto de sujeitos, obtiveram menor expressividade, salvo o sujeito A1, que consentiu a aprendizagem um aspecto secundário, todos os outros a colocaram numa posição derradeira no campo de suas prioridades.

A partir da análise conjunta a atribuição as relações entre o aprender e/para construir Poéticas Digitais não foi permeado com a mesma evidencia que a expressividade e o domínio das técnicas. Conclui-se então, que para os acadêmicos, de maneira conjunta, a construção de suas Poéticas Digitais pouco se ateu aos olhares que constituíram a aprendizagem.

Com o dado obtido fundado no menor valor a característica referente ao saber na construção das obras digitais via computador, surtiu-se uma grande preocupação para o investigador. Essa inquietação tornou-se mais forte, principalmente pela própria consciência de que todos esses sujeitos estavam inseridos em um curso de licenciatura em artes visuais, e não em um curso de bacharelado.

Numa visão contemplada pelo valor significativo das relações com o saber na construção de uma poética, teoricamente, os olhares desses acadêmicos também deveriam considerar com alento o processo de ensino e aprendizagem. A preocupação do pesquisador se traduz, ainda mais, pela condição de que em um futuro próximo, a valorização dessas relações, subsidiariam as ações dos sujeitos com

os seus alunos, quando imersos na atmosfera escolar. Portanto, as poucas narrativas desse grupo acerca da conexão entre o aprender e criar ascendeu na consciência do pesquisador uma grande inquietação, cabível de futuros estudos.

5.6 MÚLTIPLAS PERSPECTIVAS: A CONSCIÊNCIA DA ASCENÇÃO DE OUTROS OLHARES PARA O ENTENDIMENTO DOS SUJEITOS EM SUAS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE POÉTICAS DIGITAIS

É plenamente consciente que outras constatações podem ser apontadas a partir dos dados emergidos das tabelas, inclusive um delineamento mais amplo dos perfis dos sujeitos pode ser compreendido. Neste momento da investigação, para o investigador, com o intuito de responder as questões levantadas no início da pesquisa, a análise pendeu para as colunas das categorias, entretanto, muitos outros dados de extrema valia poderiam ser percorridos a partir de um olhar fundado nas linhas que contemplaram a cada etapa dos encontros.

Ao passo que seja efetuada uma observação das linhas das etapas nas suas relações com as categorias, revelam-se informações muito pertinentes sobre os sujeitos vindouras de cada segmento dos encontros. Algumas dessas constatações brotadas, já foram comentadas nas análises individuais dos sujeitos (subitens 5.3.1.5, 5.3.2.5, 5.3.3.5 e 5.3.4.5).

Por mais que a análise partindo das linhas com o intuito de criar paralelos com todos os sujeitos seja indubitavelmente relevante, nesse momento da investigação uma leitura de acordo com essas possibilidades não se configurou como uma grande prioridade. Esta escolha se deu, primordialmente, pelo intuito do investigador ter agarrado com unhas e dentes a obtenção dos objetivos da pesquisa. Nesse contexto, o cruzamento das informações obtidas por meio das colunas propiciou o caminho para atingi-los, e outras leituras, que acrescentariam novos dados, poderiam arrancar a linha condutora da investigação.

É certo que para o pesquisador inferiu-se com extremo vigor, uma vontade de adentrar, ainda mais, na utilização do instrumento de análise construído, compreendendo assim da melhor maneira as suas capacidades. Também parte da consciência do investigador, que a presente investigação ainda compete aos seus primeiros passos na atmosfera da pesquisa, portanto, as riquezas dos dados que

podem emergir desse instrumento ainda serão revisitadas, e, provavelmente, percebidos sob um novo olhar, pois a compreensão dos fenômenos, presentes na matéria, alteram-se de forma dialética, graças a consciência que a busca pelo conhecimento possibilita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de iniciar os escritos referentes a pesquisa disponho-me a deixar claro que, diferente das narrativas escritas dessa dissertação, escreverei as minhas considerações derradeiras em primeira pessoa do singular. Essa escolha não foi aleatória, muito menos instintiva e, se constituiu com imensa relevância para os meus fins, como humildemente, tentarei esboçar neste texto.

Arrematar, finalizar, concluir, entre tantos outros adjetivos, geralmente são grandes almejos, motivadores táteis, que contemplam a natureza do ser humano. O ato de concluir uma tarefa, finalizar uma relação que não deu certo, arrematar os mais específicos detalhes de uma obra de arte, certamente conduzem ao homem o sentido de vitória. Uma vitória interna que se configura no seu espírito e também uma conquista externa quando essa concretização de qualquer etapa surte um efeito no meio social em que essa pessoa está inserida.

Na madrugada que sentei a frente do meu bom e velho Macbook, para iniciar os conceitos figurados nas palavras que considerariam o fim dessa pesquisa, confesso que a primeira fagulha de pensamento nascida em meu pensamento remeteu-se ao dia de minha entrevista para o ingresso no Mestrado em Educação na UEPG.

Ao lembrar esse momento constituído por sensações atribuídas ao nervosismo e ansiedade, próprias de confusão e fé no intuito de conseguir responder as melhores perguntas para uma banca analisadora, no meio desses sentimentos ascendeu a partir de um dos membros um questionamento que nunca mais esquecerei. A pergunta se apresentou mais ou menos da seguinte forma: “Qual a sua razão para fazer um mestrado?”

Ao ouvir esses fonemas, angariado por ideias sobre meu projeto, sobre arte, a respeito da pesquisa, da educação, etc., percebi que essa era uma interrogativa que eu nunca tinha me questionado. Com um frio na barriga, mas sem titubear, abraçado pelo mais instintivo dos sentimentos, respondi: Porque eu gostaria muito de aprender o que realmente é ser um pesquisador.

Até hoje eu não sei se a resposta foi eficaz ou não, mas, após quase três anos, consigo enxergar que essa jornada, com um propósito de aprender a pesquisar, realmente ser um pesquisador, atingiu o seu fim. Durante esse espaço de tempo que

abarcou longos anos, entre acertos e erros, brigas e apaziguamentos, interiores e exteriores, posso afirmar conscientemente que consegui compreender, um pouco mais, o que é ser um pesquisador.

Hoje concebo que a pesquisa não é tarefa fácil nem ligeira, constato que é necessário um amadurecimento de ideias. Também reconheço a necessidade da abertura de novos olhares para a compreensão das ideias. No entanto, algo que considero fundamental para a investigação é atribuído o exercício constante da humildade, pois um bom pesquisador, mesmo que orientado por determinado método, deve sempre estar disposto a integrar à sua ótica, outras possibilidades, novos olhares, reconhecer as suas limitações, ter a consciência que nada é eterno e nenhuma verdade absoluta. Certamente, imbuído nessas conclusões, sinto que consegui, um pouco mais, orientar o crescimento desse meu engatinhar no infinito trajeto da pesquisa.

Após essas confissões empíricas que permearam os primeiros parágrafos, darei continuidade as considerações referentes as conclusões obtidas nessa investigação. No entanto, as concepções que determinam o restante do texto foram pautadas nos dados brotados da própria investigação, ou seja, por outro tipo de constatação. Essas conclusões, sequencialmente expostas, a partir do próximo parágrafo, beberam de outro instrumento e, desta maneira, foram subsidiadas pelo saboroso néctar expelido pelas fontes da teoria.

Ao iniciar essa pesquisa tive a intenção de investigar quais eram as prioridades dos acadêmicos de Licenciatura do 3º ano de Artes Visuais da UEPG durante o processo de aprendizagem e criação artística via computador, dentro da estrutura física de ensino universitário, num ambiente em que se figuram contradições, vindouras das condições materiais, questões sociais, econômicas, políticas e filosóficas próprias, bem como buscar um entendimento de suas práticas artísticas como criação.

Ao longo de todo o trabalho, fundado nos alicerces de cada capítulo, procurou-se refletir e responder de uma maneira que abarcasse a essência acerca dessas inquietações. Nessa perspectiva três questões norteadoras constituíram o olhar do investigador:

- Qual é a concepção primeira de Arte Digital e Poética dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG e as suas possíveis transformações?
- Quais são prioridades dos acadêmicos do Terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais dentro da UEPG relativas as concepções e execução de suas Poéticas Digitais numa busca pela compreensão da essência criativa?
- Como as condições materiais dos acadêmicos e as contradições presentes nas suas concepções de realidade determinam a realização de suas produções?
- Quais são os olhares dos acadêmicos do Terceiro ano Curso de Licenciatura em Artes Visuais sobre Poéticas Digitais a partir das suas produções via computador?

Numa busca galgada pela intenção de responder essas questões, foram elaboradas leituras específicas sobre o método de pesquisa eleito, conceitos a respeito de Arte, Tecnologia, Poética e Arte Digital. Esse arcabouço teórico atuou como o “ponto de fuga”⁶⁸ para o desenvolvimento da perspectiva, que assentiu a compreensão, um pouco mais próxima da essência, na construção do olhar pertinente a pesquisa.

Conforme já foi exposto na Introdução do trabalho, as leituras a respeito das acepções expressadas no parágrafo anterior engendraram os Capítulos 1º, 2º e 3º. Desta maneira, concebendo paralelos, conexões e simbioses teóricas, originaram-se as “categorias de análise” para a compreensão das questões relativas aos acadêmicos, pautadas na ótica marxista.

A partir do Capítulo 4º, as constatações, provenientes da realidade empírica, começaram a tomar forma e, no Capítulo 5º, por meio da síntese das concepções, os fatores essenciais que possibilitaram as respostas da investigação ascenderam.

Primeiramente, disponho-me a ressaltar a eleição e utilização das três categorias de análise como fundamentais para o reconhecimento dos sujeitos,

⁶⁸ Nas artes visuais a nomenclatura “ponto de fuga” se atribui ao primeiro ponto que serve de elemento chave para a construção das linhas que constituem a criação de desenhos com profundidade, por meio da perspectiva. Portanto o “ponto de fuga” serve de condutor para toda a construção da imagem. Nesse sentido figura-se a sua extrema relevância.

partindo da realidade objetiva em que eles estavam instaurados. Nesse contexto, as categorias Técnica, Aprendizagem e Poética, conseguiram auxiliar, sublimemente, a compreensão, um pouco mais elaborada, dos sujeitos e suas aspirações.

Outro ponto relevante, que merece grande destaque foi a divisão dos encontros sobre a ótica das etapas. Essa posição que atribuiu os três momentos divisórios, reconhecidos nas etapas intituladas por Conhecer, Entender e Criar, se configuraram numa expressão diligente na compreensão dos sujeitos em um campo específico.

Elenco também como crucial a utilização do instrumento de análise figurado na tabela construída a partir dos estudos de Baccon (2005, 2011) e Arruda (2011). Por meio do relacionamento entre as categorias elaboradas e as etapas concebidas, uma visão, mais próxima da essência, dos sujeitos e as suas relações com o processo de aprendizagem e criação de Poéticas Digitais atingiu o seu apogeu. Munido dessas “armas do saber” que percebi alguns pontos importantes.

No início da pesquisa pude constatar, por meio das narrativas escritas da Etapa Conhecer, que todos os sujeitos entendiam a Arte Digital como uma poética desenvolvida pelo artista no meio digital e não somente no computador. Após a conclusão da pesquisa a concepção de Arte Digital ou Poética Digital não mudou.

Mesmo que o conceito básico de Arte Digital não tenha mudado, respondendo a primeira questão levantada na pesquisa, reconheci que o entendimento de Arte Digital para cada um dos sujeitos é diferente. Portanto, nesse processo ocorreu uma transformação na ótica de compreensão a respeito dos mesmos, nas suas ideias.

A transformação ocorreu na constatação de que alguns acadêmicos tem a Arte Digital como um produto da expressão individual de cada ser, outros a enxergam como um domínio de técnicas, também atribuem a ela um resultado de conexão entre aprender e expressar, além de visões integradas dessas partes. Numa perspectiva geral, ascendeu a concepção da Arte Digital como expressão, seguida de um domínio de técnicas e por último um processo de aprendizagem e criação.

A partir das visões desses acadêmicos durante os encontros, também se apresentou a informação de como esses sujeitos entendiam o próprio fazer artístico e as prioridades que os mesmos deram a determinados conceitos na execução de suas criações. Isso pode ser atribuído as Poéticas Digitais, mas também a todo o processo criativo desses dos mesmos.

Foi partindo das preocupações dos acadêmicos no processo de criação das poéticas Digitais, que consegui ver as suas prioridades, e também constatei que elas encontraram-se ligadas ao próprio conceito de Arte Digital que todos detinham. Nesse sentido, as prioridades dos acadêmicos são simbiotes as suas concepções de Poéticas Digitais, característica ressaltada nas narrativas referentes ao fazer artístico próprio, analisadas no capítulo 5º. Desta forma, para mim, a segunda inquietação que proveniente das questões da pesquisa foi respondida.

A quarta questão referente as condições materiais próprias de cada acadêmico, e o efeito que as mesmas acarretam em suas produções artísticas, também foi alimentada por algumas novas constatações. Ao analisar as narrativas escritas, pude constatar alguns posicionamentos relativos a realidade material de cada sujeito que, certamente, determinaram a sua produção.

Uma delas foi o domínio das ferramentas expressadas na pesquisa pelos softwares e a mesa digitalizadora. O “saber” ou “não saber” utilizar essas ferramentas e hiperferramentas determinou o resultado de cada uma das produções desses sujeitos. Essa característica percebida foi condicionada a realidade material dos mesmos. Acredito que essa questão, assim como as outras, merece mais estudos, principalmente se forem acrescentadas mais leituras, como a das próprias obras, algo que não elegi para essa investigação, deixando assim mais um caminho na pesquisa.

A última questão, que diz respeito aos olhares dos acadêmicos sobre Poéticas Digitais ao produzir no ambiente digital, foi respondida junto com os dados obtidos nas suas narrativas escritas.

No momento que os sujeitos tiveram as suas preocupações, e elevaram uma a mais que a outra, pautado nas categorias de análise, consegui ter uma visão mais elaborada da aceção deles sobre as Poéticas Digitais. Para os acadêmicos, essa compreensão se deu na conexão entre Poéticas Digitais e Arte Digital. Nesse contexto reconhecendo todo o processo, percebi que, para eles, tanto Arte Digital, quanto as Poéticas Digitais tiveram o mesmo significado.

ÚLTIMAS IMPRESSÕES E O MÉTODO DE PESQUISA

A escolha do instrumento de análise certamente contribuiu para uma compreensão dentro do método do materialismo dialético, pois nele parte-se de uma visão geral onde se encontram as especificidades, começando assim da aparência para a essência. No “enfoque dialético da realidade presente no Materialismo Dialético mostra como se transforma a matéria e como se realiza a passagem das formas superiores às inferiores e vice versa”. (TRIVIÑOS, 1987 p.51). Desta forma tem-se uma visão ampla e essencial, tendo o ponto de partida e o de chegada que, certamente torna-se um novo ponto de partida para outra percepção do fenômeno.

Com base no arcabouço teórico metodológico e os dados coletados do objeto de estudo, que foram abordados de forma mais específica nos quatro acadêmicos do terceiro ano do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, pude elaborar a análise dos elementos característicos que os compunham. Para mim, essa análise serviu de base para a busca de cumprir os objetivos da pesquisa. Nesse contexto foram identificadas algumas unidades de análise e, em seguida, as categorias fundamentais para a composição do entendimento da pesquisa.

Pela característica do trabalho fundar-se no método materialista dialético além dos autores que contemplaram toda a pesquisa, Vázquez⁶⁹, Fischer⁷⁰ e Trivinos⁷¹ foram fundamentais para a compreensão e sua execução numa perspectiva dialético-crítica. Nesse contexto partiu-se da percepção a respeito da realidade objetiva de cada acadêmico que se configurou no concreto aparente dando sequência a abstrações proporcionadas pela consciência, no intuito de chegar a síntese das múltiplas determinações, ou seja, ao concreto pensado.

O Concreto aparente ou empírico foi apenas o primeiro passo, que nessa pesquisa partindo da análise dos sujeitos nas suas relações com o computador e a Arte Digital, pôde ser entendida como a etapa “Conhecer”. Nessa etapa estavam contidas as primeiras impressões dos sujeitos sobre a Arte Digital.

As abstrações ocorreram com maior vigor a partir da Etapa “Entender”, pois nela os acadêmicos, por meio de seus fazeres artísticos e pela reflexão teórica no

69 VÁZQUEZ, A. S. As Ideias estéticas de Marx; tradução de Carlos Nelson Coutinho. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

70 FISCHER, E. A Necessidade da Arte. 5ª ed. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.

71 TRIVIÑOS, A. N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

momento de aprendizagem, compreenderam novas possibilidades sobre a arte no computador.

Já na Etapa “Criar” isolaram-se as partes do todo para a constatação das suas relações internas culminando em criações artísticas com a característica de transformação desses próprios sujeitos, e as minhas concepções a respeito deles.

Ao participar de todo o processo dos encontros na Universidade Estadual de Ponta Grossa no Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG, pude também adentrar na perspectiva material dialética para responder aos meus questionamentos e cumprir os objetivos.

Após a identificação das bases comuns nas partes que comportaram a pesquisa proporcionou-se a síntese, uma visão essencial a respeito da relação existente entre os acadêmicos e o computador durante um processo de aprender e fazer a própria arte, gerando dessa forma uma “*Práxis Criadora Digital*”.

Nesse contexto, a partir da visão dessa “*Práxis Criadora Digital*”, surgiram novas perguntas, apresentadas no próprio trabalho. Espero que essas inquietações possam ser acalentadas com investigações posteriores, tanto na atmosfera artística quanto na da Educação.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO N. **Dicionário de filosofia / Nicola Abbagnano**; tradução Alfredo Bosi. 3º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ALPERS, S. **A arte de descrever: a arte holandesa no século XVII**. São Paulo: EDUSP, 1999.

ALVES-MAZZOTTI, A. J., GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 1998.

ARGAN, G. C. **História da arte italiana: Da Antigüidade a Duccio – v.1**. São Paulo: Cosac e Naify. 2003.

_____. **Imagem e Persuasão: ensaios sobre o barroco**. São Paulo: Cia das letras. 2004.

_____. **Arte Moderna**. Tradução: Denise Bottman e Frederico Carott. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras. 2008.

ARRUDA, S. M. **Um novo instrumento para a análise da ação do professor em sala de aula**. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências Vol. 11 Nº 2, 2011. Disponível em: <http://revistas.if.usp.br/rbpec/article/viewArticle/265>. Acesso em 09/09/2014.

BACCON, A. L. P. **O professor como um lugar: um modelo para análise da regência de classe** / Ana Lúcia Pereira Baccon. Londrina, 2005. BACCON, A. L. P. Disponível em: http://www.uel.br/pos/mecem/pdf/Dissertacoes/Ana_Lucia_Pereira_Baccon.pdf. Acesso em 09/09/2014.

_____. **Um ensino para chamar de seu: uma questão de estilo** / Ana Lúcia Pereira Baccon. Tese de Doutorado. Londrina, 2011. BACCON, A. L. P. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?down=vtls000165959>. Acesso em 09/09/2014.

BARROS, A. Arte: um tecido de luz. In: BARROS, Anna; SANTAELLA, Lucia. **Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

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 5/11/2012.

BAUER, M. W.; GASKELL G. **Pesquisa qualitativa com texto, som e imagem: um manual prático**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

BAZARIAN, J. **O Problema da Verdade**. São Paulo: Editora Círculo do Livro, 1982.

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.

BELL, J. **Uma Nova História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CANCLINI N. G. **A Socialização da Arte: Teoria e Prática na América Latina**. 2ª ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

CATANI, A. M., OLIVEIRA, J. F. **As políticas de educação superior no Plano Nacional de Educação (PNE) – 2001**. Artigo – FE-USP. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/25/posteres/afraniomendescatanip05.rtf>>. Acesso: em 29/08/2011.

CAUQUELIN A. **Teorias da Arte**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHIZZOTT, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 6 Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

DEMO, P. **Metodologia Científica em Ciências Sociais**. 3ª Ed. São Paulo. Atlas, 1995.

DUBOIS, P. **Máquinas de imagens: uma questão de linha geral**. In: Cinema, vídeo, Godard. Trad. Mateus Araujo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004

FERRAZ M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. **Arte na Educação Escolar**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRA, N.S.A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/es/v23n79/10857.pdf>. Acesso em 05/9/2012.

GAMBOA S.S. **Pesquisa em Educação: Métodos e Epistemologias**. 1ª.ed. Chapecó: Argos, 2007.

GERAÇÃO X. Disponível em: <http://www.infoescola.com/sociedade/geracao-x/>. Acesso em 30/09/2014.

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.

HOLANDA A. B. **Dicionário da Língua Portuguesa Aurélio Buarque de Holanda**. Digital Ed. Curitiba: Editora Positivo, 2002.

HUNT, S. D. **Controversy in marketing theory: for reason, realism, truth and objectivity**. Armonk: M.E Sharpe, 2003.

JAEGER, W. W. **Paidéia: a Formação do Homem Grego**. Tradução de Artur M. Parreira. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JANSON, H. W. **História Geral da arte: O Mundo Antigo e a Idade Média**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, (2001).

_____. **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, 1999.

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

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

LIESER, W. **Arte Digital** Ed. H.F.Hullmann, 2009.

LÜDKE; M & A. **Pesquisa em Educação: Abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2007.

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.

MARX, K. **Contribuição à crítica da economia política**. 3ª Ed. São Paulo. Martins Fontes, 2003 - Com maior ênfase no capítulo "O método da economia política".

MARX.K.; ENGELS, F. **A ideologia alemã**. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. São Paulo: Martin Claret, 2005.

NUNES, A. L. R. **Trabalho, arte e educação: formação humana e prática pedagógica**. 1ª ed. Santa Maria: editora UFSM, 2003.

_____. **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 5/09/2012.

NUNES, B. **Introdução à filosofia da arte**. 1ª ed. São Paulo: Ática, 2008.

PÁDUA, E. **Metodologia da pesquisa: Abordagem teórica**. São Paulo: Papirus, 2000.

PORTELA, G. L. **Abordagens teórico-metodológicas**. Artigo Disponível em: <www.uefs.br/disciplinas/let318/abordagens_metodologicas.rtf>. Acesso em: 02/09/2013.

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

RODRIGUES, A. M. M. **Por uma filosofia da tecnologia**. In: Grinspun, M.P.S.Z. (org.). **Educação Tecnológica - Desafios e Perspectivas**. São Paulo: Cortez, 2001: 75-129.

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

TRIVINÕS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VÀZQUEZ A. S. **As ideias estéticas de Marx; tradução de Carlos Nelson Coutinho**. 2ª Ed Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

VÀZQUEZ A. S. **Filosofia da Práxis, tradução de Luiz Fernando Cardoso**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

VENTURELLI, S. **Arte - Espaço, Tempo, Imagem**. Brasília: UNB. Brasília, 2004.

_____. **Informática Aplicada às Artes**. Brasília: UNB, 2007.

APÊNDICE A – MODELO DE QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS

Questionário utilizado como ferramenta de coleta de dados para a pesquisa elaborada pelo investigador Anselmo Rodrigues de Andrade Junior, na Disciplina de Metodologia do Ensino de Arte do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG, no ano de 2013, para obtenção do título de Mestre em Educação junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Questionário Inicial: Etapa Conhecer

Nome: _____

Endereço: _____

Qual o seu estado civil?

- A) Solteiro(a).
- B) Casado(a).
- C) Separado(a)/desquitado(a)/divorciado(a).
- D) Viúvo(a).
- E) Outro

Quantos filhos você tem?

- A) Nenhum.
- B) Um.
- C) Dois.
- D) Três.
- E) Quatro ou mais.

Com quem você mora atualmente?

- A) Com os pais e(ou) com outros parentes.
- B) Com o(a) esposo(a) e(ou) com o(s) filho(s).
- C) Com amigos (compartilhando despesas ou de favor).
- D) Com colegas, em alojamento universitário.
- E) Sozinho(a).

Qual a faixa de renda mensal da sua família?

- A) Até 3 salários mínimos
- B) Mais de 3 até 10 salários mínimos
- C) Mais de 10 até 20 salários mínimos
- D) Mais de 20 até 30 salários mínimos
- E) Mais de 30 salários mínimos

Assinale a situação abaixo que melhor descreve seu caso.

- A) Não trabalho e meus gastos são financiados pela família.
- B) Trabalho e recebo ajuda da família.
- C) Trabalho e me sustento.
- D) Trabalho e contribuo com o sustento da família.
- E) Trabalho e sou o principal responsável pelo sustento da família.

Seu ingresso no curso de graduação se deu por meio de políticas de ação afirmativa da instituição?

- A) Sim, por meio de sistema de reserva de vagas com identificação étnico-racial (negros, pardos e indígenas).
- B) Sim, por meio de sistema de reserva de vagas com recorte social (egresso de escola pública, renda, etc.)

Com que frequência você utiliza microcomputador?

- A) Nunca. (Neste caso, passe para a questão 47)
- B) Raramente.
- C) Às vezes.
- D) Frequentemente.
- E) Sempre.

Você tem acesso à Internet?

- A) Sim. B Não.

Nas questões, indique para que finalidade você utiliza o microcomputador.

Para entretenimento?

- A) Sim. B) Não.

Para trabalhos escolares?

- A) Sim. B) Não.

Para trabalhos profissionais?

- A) Sim. B) Não.

Para comunicação via e-mail?

- A) Sim. B) Não.

Para operações bancárias?

- A) Sim. B) Não.

Para compras eletrônicas?

- A) Sim. B) Não.

Para produzir trabalhos artísticos

- A) Sim. B) Não.

Como você classifica o seu conhecimento de Informática?

- A) Muito bom.
- B) Bom.
- C) Ruim.
- D) Muito ruim.

Como são as instalações físicas (salas de aula, laboratórios, ambientes de trabalho / estudo) disponíveis para a utilização do computador em seu curso?

A) Amplas, arejadas, bem iluminadas e com mobiliário adequado.

B) Arejadas, bem iluminadas e com mobiliário satisfatório, embora pequenas em relação ao número de estudantes.

C) Bem iluminadas e com mobiliário satisfatório, embora sejam mal ventiladas e pequenas em relação ao número de estudantes.

D) Mal ventiladas, mal iluminadas, pequenas em relação ao número de estudantes e com mobiliário razoavelmente satisfatório.

E) Mal arejadas, mal iluminadas, com mobiliário inadequado e pequenas em relação ao número de estudantes.

A) Todo em escola pública.
B) Todo em escola privada (particular).
C) A maior parte em escola pública.
D) A maior parte em escola privada (particular).
E) Metade em escola pública e metade em escola privada (particular).

A) Muito bom.
B) Bom.
C) Ruim.
D) Muito ruim.

[illegible]

**APÊNDICE B – EXEMPLO DE MATERIAL COMPLEMENTAR UTILIZADO NA
ETAPA “ENTENDER”**

UTILIZANDO AS FERRAMENTAS: CLONE STAMP E HEALING BRUSH

Para o tratamento tanto de fotos quanto produções artísticas as ferramentas **Healing Brush** e **Clone Stamp** são muito eficazes pois proporcionam retoques de limpeza nas imagens. Ambas são confundidas por parecem ter as mesmas propriedades num primeiro momento, mas elas possuem diferenças bem marcantes. Começaremos com um exemplo usando a **Clone Stamp** que se parece com um Carimbo.

Clone Stamp (carimbo):



Essa Ferramenta permite que você copie uma região da imagem e cole em outra. Funciona assim: segure Alt, clique em uma parte da imagem e solte Alt. O pincel se transformará em uma cópia da área que você coletou. Veja o exemplo a seguir para maior compreensão:

A imagem nos mostra uma praia e um ultraleve cruzando o céu. Com a ferramenta Clone Stamp, podemos copiar os pixels do ultraleve, de forma a duplicar a sua imagem.



Vamos aos passos:

1º clique na ferramenta Clone Stamp.



2º Segure a tecla **ALT**.



3º Seu cursor ficará com o seguinte formato:

4º Quando o seu cursor estiver com este formato, clique sobre a área que pretende copiar. No caso da imagem escolhida sobre o ultraleve.

5º Solte o ALT, posicione o mouse no local onde pretende copiar o objeto e arraste.

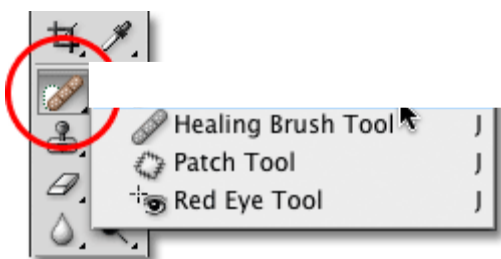
6º Pronto! O objeto será copiado.



Healing Brush

A Ferramenta **Healing Brush**, ou ferramenta de **Recuperação** (que se parece com um Band-aid) permite retocar imperfeições em uma imagem, sejam elas marcas do tempo que tenham manchado uma foto, rugas no rosto de uma pessoa, sulcos, etc. Esta ferramenta reproduz ainda os efeitos de sombra e textura da imagem, facilitando sua correção. Para melhor entender vamos ao exemplo:

1º Clique no ícone da **Healing Brush Tool** para selecionar a ferramenta.

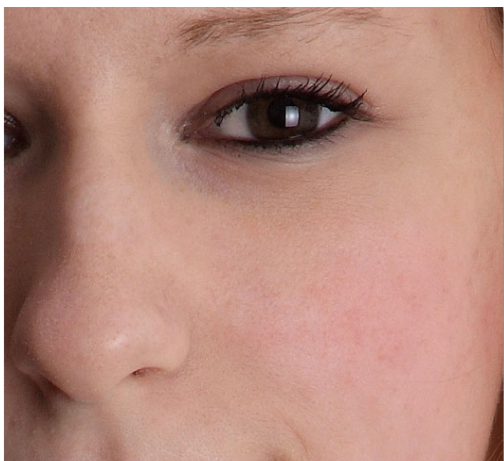


2º Agora posicione a ferramenta sobre as áreas da pele consideradas boas, segure **ALT** largue e clique sobre a zona que possui alguma mancha, ajuste o tamanho do brush (usando as teclas [e]) com apenas um clique, a mancha deverá sumir.



3º Repita o procedimento até eliminar todas as manchas do rosto.

4º Caso a ferramenta aplique uma textura incorreta pressione Ctrl+Z para retornar ao estado anterior da imagem e clique novamente, cada clique carrega uma área de textura randômica que é retirada de áreas próximas ao brush.



5ª Para áreas maiores, como no canto da boca da modelo onde temos uma área grande que deve ser eliminada aplicaremos a ferramenta Spot Healing Brush Tool de outra maneira.



6º Para eliminar esta mancha clique e arraste como na foto abaixo, você verá um rastro preto, ao soltar a área será tratada.

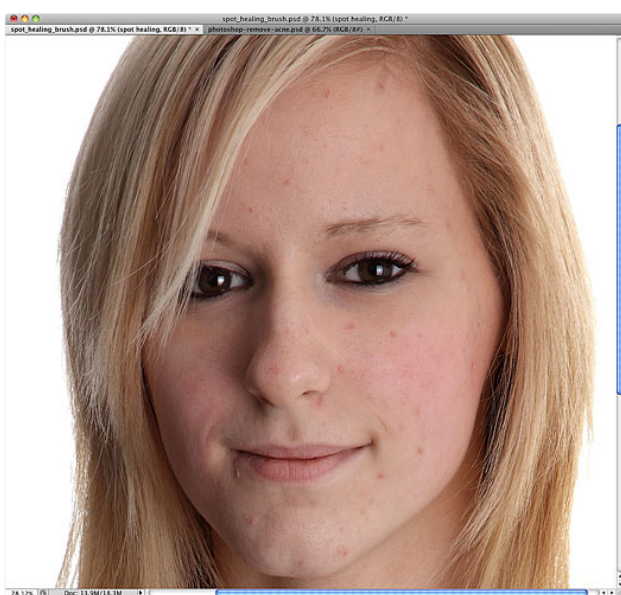


7º Sua imagem deverá ficar como a da foto abaixo.

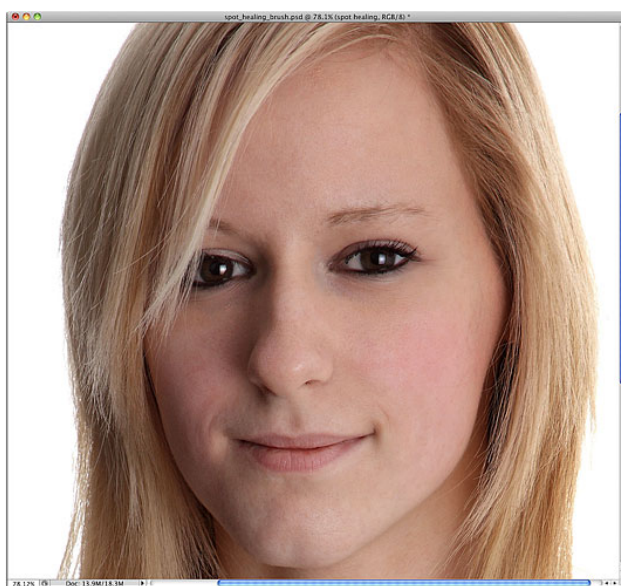


Pronto!

Antes



Depois



ANEXO A – MEMORIAL POÉTICO DIGITAL: EXEMPLO ACADÊMICO A1.

MEMORIAL POÉTICO SUJEITO A1 - CONFORME FOI ENTREGUE AO PESQUISADOR SEM CORREÇÕES OU ADAPTAÇÕES.

INTRODUÇÃO:

O presente projeto foi elaborado tendo em vista a minha produção em arte digital pela disciplina de Metodologia da Pesquisa em Arte II. Foi a minha segunda experiência de produções utilizando o Photoshop CS5 e o Tablet. Eu já havia tido essa experiência anteriormente com minha professora de Produções Artísticas em Artes Visuais II, Ivana Dantas.

Eu pretendo relatar o meu processo em arte digital, minhas dificuldades e superações em produzir usando ferramentas que anteriormente eu não tinha utilizado também apresentar a minha poética e os resultados obtidos durante todo este percurso de criação sobre a cidade a qual resido que é Ponta Grossa Paraná. Lembrando que sou natural de Castro – PR, mais é Ponta Grossa que eu amo.

CONSTRUÇÃO DO REFERENCIAL TEÓRICO:

Temática

Cidade de Ponta Grossa.

Poética

A minha poética foi concebida em 2010 no 1º ano do curso de Licenciatura em Artes Visuais, por meio da disciplina do fascínio que tive por Ponta Grossa, na segunda semana que morei aqui aprendi amar essa cidade e o povo daqui também. Comecei meu primeiro contato com o computador e principalmente com o software mais primitivo eu diria do desenho e a pintura digital, o qual se chama PAINT, com ele criei alguns desenhos que me levaram ao êxtase de se criar no ambiente digital. No segundo ano da faculdade na disciplina de Produções Artísticas da professora Ivana Também fui solicitado a fazer como trabalho avaliativo 2 produções digitais. Antes de eu produzir à professora tive anteriormente experiências com outros softwares de desenho e pintura digitais, entre eles o Corel Painter Essencial 4, 9 e o 12 além do Corel Draw e o Gimp. No entanto o Photoshop CS3, CS5 eu era muito leigo, ou seja,

não sabia utilizar as ferramentas, fui aprender somente em sala com o professor Anselmo na criação das poéticas no laboratório de informática.

Meus primeiros desenhos e ilustrações que fiz no Paint foram da cidade de Ponta Grossa os quais ainda irei produzir em telas para exposição. Já no segundo ano os que produzi com a professora Ivana foi seguindo uma linha poética medieval.

Nas primeiras aulas eu fiquei em dúvida entre a poética medieval e da cidade, após algumas conversas com o professor decidi como uma forma de agradecimento pela acolhida que a cidade fez por mim todos esses anos, fazer minha poética relacionada a cidade de Ponta Grossa. Após a decisão, agora me encontre em outro dilema: O que fazer da cidade? Partindo dessa pergunta junto com o professor, chegamos a conclusão de que eu poderia fazer uma produção a partir de fotografias de pontos marcantes da cidade como por exemplo os pontos turísticos e históricos. Então o processo de criação começou a se materializar após toda a fruição e reflexão, lembrando que antes tudo isso se houve um princípio de exercício com as ferramentas do Photoshop CS5 que foi o mais importante e usado para que minha poética se concretizar.

O pintor pode sentados dias seguidos numa colina, observando cores, formas e alterações de luz, amontoando suas impressões para quando tiver transferi-las à tela. Como disse Picasso certa vez, "O artista é um receptáculo de emoções que vêm de tudo que há no lugar; do céu, da terra, de um pedaço de papel, de uma forma fugaz, de uma teia de aranha (...). O pintor pinta para descarregar sentimentos e visões." (KNELLER, 1987, p. 64).

Nas idas e vindas para o centro da cidade, passeios não deixava de perceber o quão a cidade é rica e bonita, sendo que dentro dela se destacavam tanto de perto como de longe os prédios históricos como o Colégio Regente Feijó localizado na Rua do Rosário, 194 - Centro, Ponta Grossa e a antiga estação de Trens próxima ao atual Terminal de ônibus de Ponta Grossa da Viação Campos Gerais. A arquitetura da cidade é muito marcante, além da distribuição em que se encontram dessa forma a atual Igreja Matriz de Sant'Ana no centro da cidade, a locomotiva da época também está bem localizada, ainda que a céu aberto, sofrendo agressões do tempo, como sol, chuva e etc. Não poderia deixar de citar aqui e também na minha poética o amor que sinto e admiração pela minha faculdade, a qual não poderia deixar de representá-la, ou seja, o Campus UEPG – Uvaranas que estudo. Outros locais que também visitei e estive e outros que ainda não conheço estão na minha produção como Parque

Ambiental, Parque Estadual de Vila Velha, Antiga Locomotiva de e a Estação de Ponta Grossa, Colégio Estadual Regente Feijó, Buraco do Padre, Igreja Matriz de Sant`Ana, Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa, Universidade Tecnológica do Paraná e por ultimo o mapa da cidade que uma forma artística baseado no uso de cores de Mondrian eu o transformei.

Com base nos momentos que vivi nessa cidade e as imagens que guardei em minha mente eu resolvi representar a cidade de uma maneira simples, depois de vários anos aqui, viagens, passeios e fotos, eu parti para a criação por meio de fotografias e imagens que escolhi na internet comecei a representar a cidade da maneira viva que ela representa à minha pessoa.

A imersão implica dedicação. O criador precisa estar apaixonadamente empenhado em seu trabalho, para reunir a energia necessária à longa e prolongada concentração do pensamento criador. Ao mesmo tempo, quando o criador focaliza exageradamente sua tarefa, pode estreitar o próprio pensamento e prejudicar a criatividade. (KNELLER, 1987, p. 74)

Antes da produção da cidade de Ponta Grossa houve uma série de exercícios, optei por conhecer primeiramente as ferramentas do Photoshop CS5 para então seguir com a produção final. Nesses exercícios explorei as possibilidades de desenhos de geométrico, formas, linhas e cor que poderia obter. Ao ser solicitado uma série de produções pela professora seguindo a mesma linha. A qual eu optei por retratar a cidade de Ponta Grossa, de maneira que ao todo são 10 trabalhos, sendo que 5 são coloridos e 5 preto e branco. A maneira com que dividi os trabalhos é que os coloridos remetem a lugares que eu conheço por inteiro e o preto e branco são lugares que ainda não tive contato.

O momento da iluminação leva o processo de criação a um clímax. De repente o criador percebe – o conceito que enfoca todos os fatos os fatos, o pensamento que completa a cadeia de ideias que ele trabalha. N o momento de inspiração, num momento de inspiração tudo entra em seus lugares. (KNELLER, 1987, p. 68).

Isso que aconteceu comigo, percebi que não tinha encontrado sentido que me motivasse a produzir essa poética e nem para explica-la o porquê de 5 coloridos e 5 preto e branco. Então aconteceu a iluminação para o sentido dessa produção. Nessas minhas produções desde o primeiro ano eu sempre procurei seguir uma sequência e em 2013 procuro explorá-la cada vez mais e nas mais variadas formas da cidade.

Não usei como minha trajetória como base essa poética essa minha poética nasceu de uma ideia arquivada eu fiz toda a elaboração em arte digital partindo de um estudo da cidade de Ponta grossa e de croquis até chegar ao resultado desejado

Processo de criação

Iniciei o processo de criação utilizando formas geométricas, acredito que a utilização dessas formas foi responsável pela fruição e reflexão que cheguei a ponto de desenvolver a minha poética da cidade em que vivo.

Figura1:

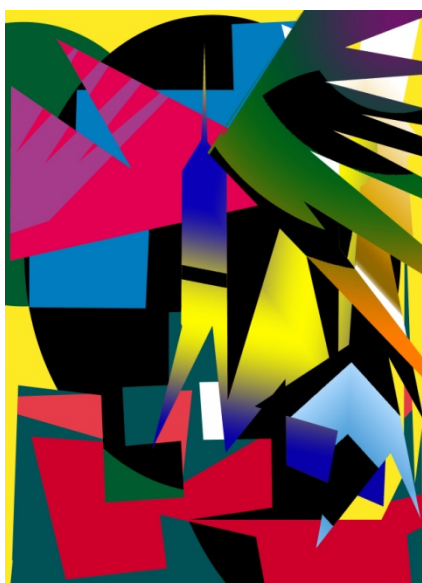


Figura 2:



Figura 3:

Figura 64, 2 e 3 –Produção em arte digital. Fonte: Portfólio do Artista.

Na sequência utilizei esta as fotos do início de minha produção com o mouse, pois senti dificuldade para trabalhar com mesa Tablet. Utilizei cores e uma, linhas, contudo eu ainda não conseguia chegar até o meu objetivo.

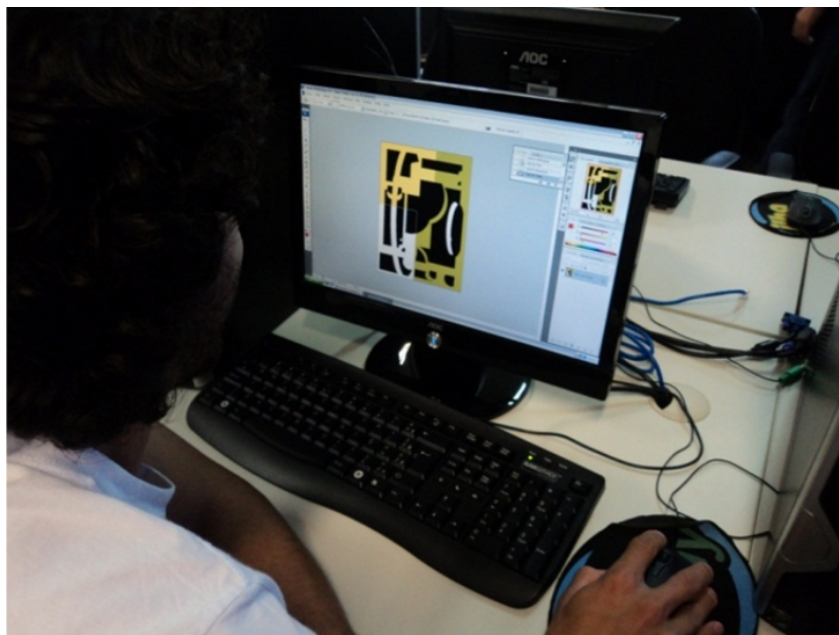


Figura 4 - Fotografia da produção em arte digital. Fonte: Ana Luiza Ruschel Nunes.

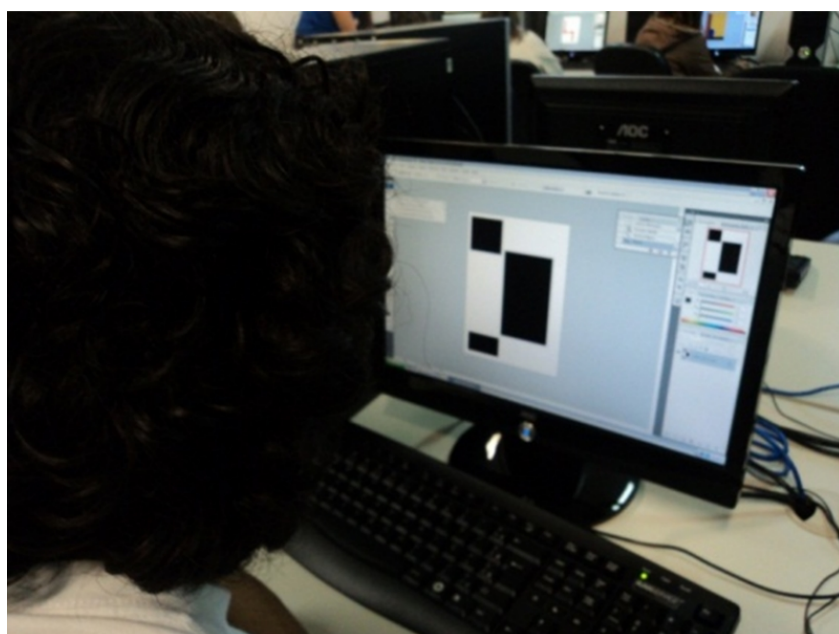


Figura 5 - Fotografia do processo experimentos em arte digital. Fonte: Ana Luiza Ruschel Nunes.

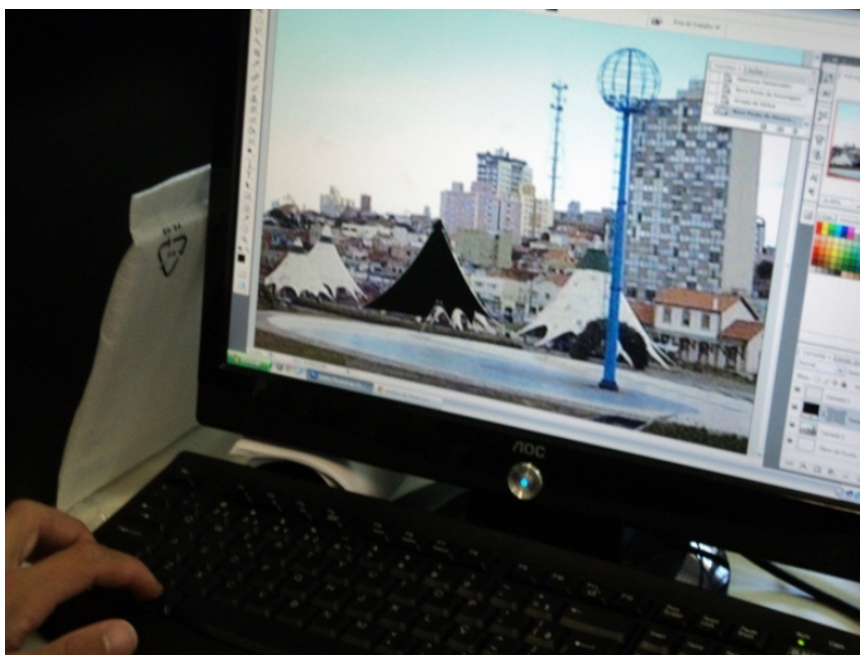


Figura 6 - Produção a partir fotografia em arte digital. Fonte: Ana Luiza Ruschel Nunes.

O primeiro contato com a mesa eu não consegui resultados satisfatórios, dessa maneira não consegui me adaptar com a ferramenta e acabei deixando de lado Tablet e optei pelo mouse. Porém essa minha dificuldade de manipulação não impediu de eu produzir a sequência dos meus trabalhos de minha poética. Eu me identifiquei com o meu processo de criação, o qual desenvolvi em sala de aula com ajuda do professor.

Em relação à mesa digitalizadora eu não consegui produzir um desenho que realmente me satisfizesse, não me identificando com o resultado, pois achei os traços muito desordenados trazendo um resultado que há meu ver é feio. Gostei de ter um contato e as noções básicas do processo de criação em arte digital através da Tablet, porém não é algo que eu tenha aceitado com facilidade, ainda sinto uma recusa.

No que diz respeito ao processo da criação enquanto fundamentação desse projeto, Kneller (1987, p. 62), afirma que: “É amplamente aceita a existência, no processo criador, de quatro fases reconhecíveis, em geral conhecidas como preparação, incubação, iluminação e verificação”.

A **Preparação** é um princípio relacionado com os estudos e investigação. As anotações, croquis, conhecimento de campo fazem parte desta etapa e o criador vai avaliar seu próprio potencial e suas limitações. Já as imagens (fotografias) são fundamentais nesse momento.

O criador lê, anota, discute, indaga, coleciona, explora. Propõe possíveis soluções e pondera suas forças e fraquezas. O pintor pode ficar sentado dias seguidos numa colina, observando cores, formas, alterações de luz, amontoando suas impressões para quando tiver de transferi-las à tela. (KNELLER, 1987, p. 63).

O momento da **Incubação** refere-se ao inconsciente. Esse período pode ser longo ou curto. De acordo com Kneller (1987) primeiramente o consciente realiza sua tarefa e após o inconsciente mostra a psicanálise entrando em ação. O período de preparo é consciente, seguido por um tempo de atividade não consciente na qual as ideias do indivíduo criador são enterradas. Na **Iluminação** é onde artista consegue ter um estado “eureca”, ou seja, ideias chegando a um estado onde todos os problemas são solucionados. Segundo Kneller (1987, p. 68): “O momento da iluminação leva o processo de criação a um clímax. De repente o criador percebe a solução do seu problema”.

O último momento de todo o processo de criação é a **verificação**, porém essa última etapa leva anos para ser concluída, pois, é o momento em que o artista dará forma final para a sua criação. Kneller (1987) diz que essa etapa entra no processo criador na última fase, de verificação ou revisão e que a inspiração é condição necessária à criação e, como vimos, proporciona a matéria-prima da realização criadora.

DELINEAMENTO METODOLÓGICO DA PESQUISA:

Temática da pesquisa

Cidade de Ponta Grossa.

Objetivo Geral

- Adquirir um conhecimento que envolva todo o processo de criação em arte digital utilizando o photoshop CS5, e que esse caminho desenvolva o embasamento e teoria da compreensão sobre a minha poética e processo de criação.

Objetivos específicos

- Compreender como acontece o processo de criação utilizando o Photoshop CS5;
- Criar produções utilizando a minha poética da cidade de Ponta Grossa dentro da arte digital;
- Produzir um referencial teórico que defenda a minha proposta artística;

Categoria de expressão

A categoria utilizada foi uma produção criativa por meio do desenho e da pintura em ambiente digital.

Contexto

O processo de criação foi desenvolvido no Curso de Licenciatura em Artes Visuais na disciplina de Metodologia da pesquisa em arte II, com poética em arte digital através de desenhos e pinturas, realizadas de agosto à dezembro de 2013, no Laboratório de Informática do Curso, situado no Bloco de História e Artes da UEPG - Ponta Grossa /Paraná.

Técnica

A técnica de expressão que criamos foi pintura digital através do Photoshop CS5 e do Tablet. Utilizei camadas, varinha mágica, lata de tinta ferramenta de corte e de mover, além de filtros que permitiam eu usar as linhas das fotografias que passavam a essência da imagem.

Procedimentos da pesquisa em arte e resultados.

Quando se é posto frente a frente com os documentos remanescentes do processo de produção de uma determinada obra, está se diante, de um emaranhado de fragmentos, muitas vezes desordenados cronológica, espacial e mesmo formalmente. Esses fragmentos são repletos de signos visuais ou verbais, muitas vezes aparentemente desconexos e desarticulados como sistema. (CIRILLO; GRANDO, 2009, p. 14).

1º - Momento: Esclarecido primeiramente sobre projeto de pesquisa de mestrado e da disciplina de Metodologia da Pesquisa em Arte II, também esclareceu do aceite dos sujeitos em participar da pesquisa, realizada.

2º - Momento: A professora nos passou houve a apresentação de uma poética do professor Wilton Paz, ex-aluno de Licenciatura em Artes Visuais – UEPG, para haver um melhor entendimento sobre o percurso e construção do portfólio para armazenar as poéticas. Cada um criou um portfólio (pasta) virtual no computador do laboratório para armazenar trajetória poética produzida digitalmente.

3º - Momento: (aula 05/08/2013), nesta aula eu gostei muito da introdução sobre arte digital, já havia trabalhado com programas como os que foram mencionados na aula (Photoshop CS5, Corel Draw, Gimp, entre outros).

Quero aprender mais a produzir em ambiente digital e acredito que essas aulas serão uma boa oportunidade de conhecer melhor as ferramentas para manipular e criar trabalhos, pois, já estou no 3º ano e ainda não tive aulas no meu curso que ensinasse como usar as ferramentas corretamente desses softwares.

4º - Momento: A segunda aula foi muito interessante pelo fato de o professor proporcionar o conhecimento passo a passo de cada ferramenta começando pela elipse, seleção de cores, lata de tinta de preenchimento, ferramenta de letreiro retangular, ferramenta de mover, foram as mais trabalhadas. Então criamos formas e a preenchendo com cores criando uma pintura digital abstrato. Foi importantíssimo o aprendizado, pois precisarei manipular essas ferramentas digitais para ilustrar um livro do meu colega futuramente.

Dado sequencia novamente as ferramentas, as quais eram: ferramenta de Laço poligonal, gradiente e também as elipse ou as ferramentas de letreiros, ou seja, nós utilizamos as ferramentas anteriores somadas as ferramentas da 2ª, a qual foi um salto de conhecimento e de aprendizado de manipulação das mesmas. Criamos então mais um trabalho em ambiente digital, se utilizando da ferramenta de letreiro poligonal, para criar um desenho abstrato livre colorindo-os com gradiente e com a lata de tinta

5º - Momento: A Terceira aula nós trabalhamos com tratamento de imagem, onde conhecemos as diversas ferramentas de manipulação, as quais foram o Carimbo, o Band-aid (Pincel de recuperação para manchas). O carimbo funciona como um clone de uma localização de imagem para outra, como Ctrl +c - Ctrl+v (cópia). Depois de conhecer essas ferramentas o professor passou um exemplo de tratamento de espinhas na imagem de uma mulher, a qual ele utilizou o carimbo e o pincel de recuperação de manchas. Como sendo um bônus na aula o professor nos ensinou como manipular a imagem, alterando as proporções dos elementos nela, se utilizando o dissolver localizado no Filtro. Dissolver é muito utilizado para criar caricaturas realistas e também trabalhar com o desenho. Resumindo a aula foi mais que relevante para o meu desenvolvimento de manipulação e aprendizado digital, sendo que terei que entregar uma imagem manipulada como avaliação do professor.

6º - Momento: Na aula de hoje estudemos e experimentemos as ferramentas de corte e colagem digital, manipulando imagens e fazendo uma nova criação a partir do que foi apreendido. Baixemos imagens do Google de animais e fazemos a

construção de um animal surrealista a partir de pedaços de outros. Foi muito importante e relevante a aula de hoje pelo fato desse exercício proporcionar trabalhos futuros bem criativos e também na criação de nossa poética. Não foi difícil aprender as ferramentas e nem saber manipulá-las e usá-las. Foi um ganho que será somado a todo aprendizado das aulas anteriores para criação de trabalho em ambiente digital.



Figura 7: foto de Guepardo



Figura 11: Trabalho final da colagem digital



Figura 8: foto de Morcego



Figura 9: Iguana

Fonte: www.googleimagens.com

7º - Momento: Dia 28 de Outubro de 2013 a aula de hoje se desenrolou mais na prática, pois a professora Ana Luiza junto ao professor Anselmo trouxe as mesas digitalizadoras de desenho, onde a, maioria da turma usufruiu para o desenvolvimento das poéticas. Eu desenvolvi minhas poéticas em cima do tema: Cidade de Ponta Grossa, começando a manipular imagens de fotografias já feitas sobre alguns pontos da cidade, então eu simplifiquei essas imagens captando a essência das imagens. Minha primeira imagem foi sobre uma foto do Parque Ambiental de Ponta Grossa onde peguei elementos essenciais destacando. Eu prefiro o mouse ainda, pois não

consegui sentir diferença entre ele e a caneta digital. A aula hoje foi muito importante, pois consegui aprender mais coisas sobre o Photoshop e outras ferramentas as quais o professor me orientou e ensinou a manipular.

Figura 12: Estudo 1.



Figura 13: Estudo 2.



Figura 14: Estudo 3.

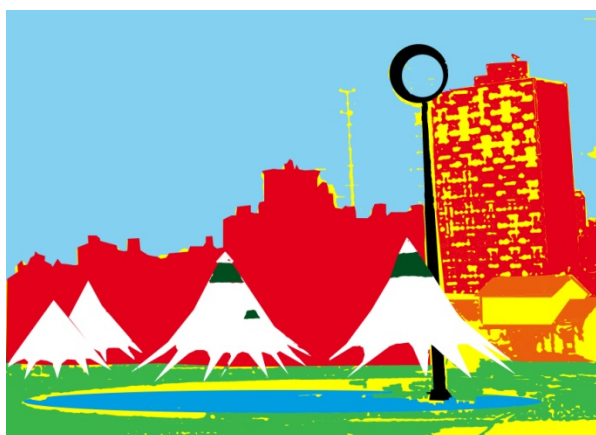


Figura 15: Estudo 4.



Figura 16: Estudo 5.



Figura 17: Obra final "Parque Ambiental".



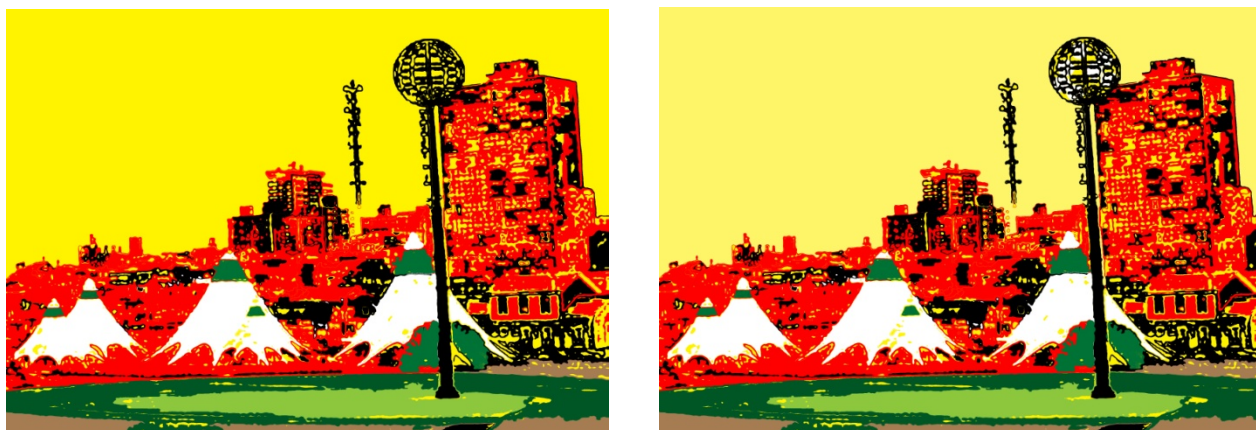


Figura 11 a 17: Processo criativo do 1º trabalho em arte digital a partir da fotografia.

Fonte: portfólio do artista.

Considerações Finais:

O processo de criação tanto de uma poética como de qualquer trabalho artístico necessita de uma persistência, por mais complicado que possa ser esse processo em arte digital, precisa de uma pesquisa constante que agregue conhecimento pedagógico e em Artes Visuais para que eu seja um futuro profissional docente com a capacidade de despertar a criatividade e a vontade nos alunos. É de extrema importância trazer aos discentes novas formas de produzir em arte, utilizando de ferramentas digitais ou não.

No que diz respeito a minha poética e as produções em arte digital, penso que consegui aprender manipular uma grande quantidade de ferramentas do Photoshop CS5 para produzir o necessário à poética. Por meio das aulas consegui aprender a maneira correta de manipular, ou seja, usa-lo, sendo um grande avanço me incentivando a pratica de Arte Digital, a qual não produzi mais por falta de tempo. Acredito ter atingido o objetivo de conseguir produzir em ambiente digital espero a partir daqui produzir por conta própria como fiz com os trabalhos 2 ao 10 fazendo eles em casa sem necessitar assistir as aulas no laboratório.

REFERÊNCIAS:

KNELLER, George F. **Arte e Ciência da Criatividade**. Tradução de José Reis, 9. ed. São Paulo: IBRASA,1987.

Anexos

Trabalho 2: Catedral Matriz de Sant`Ana.



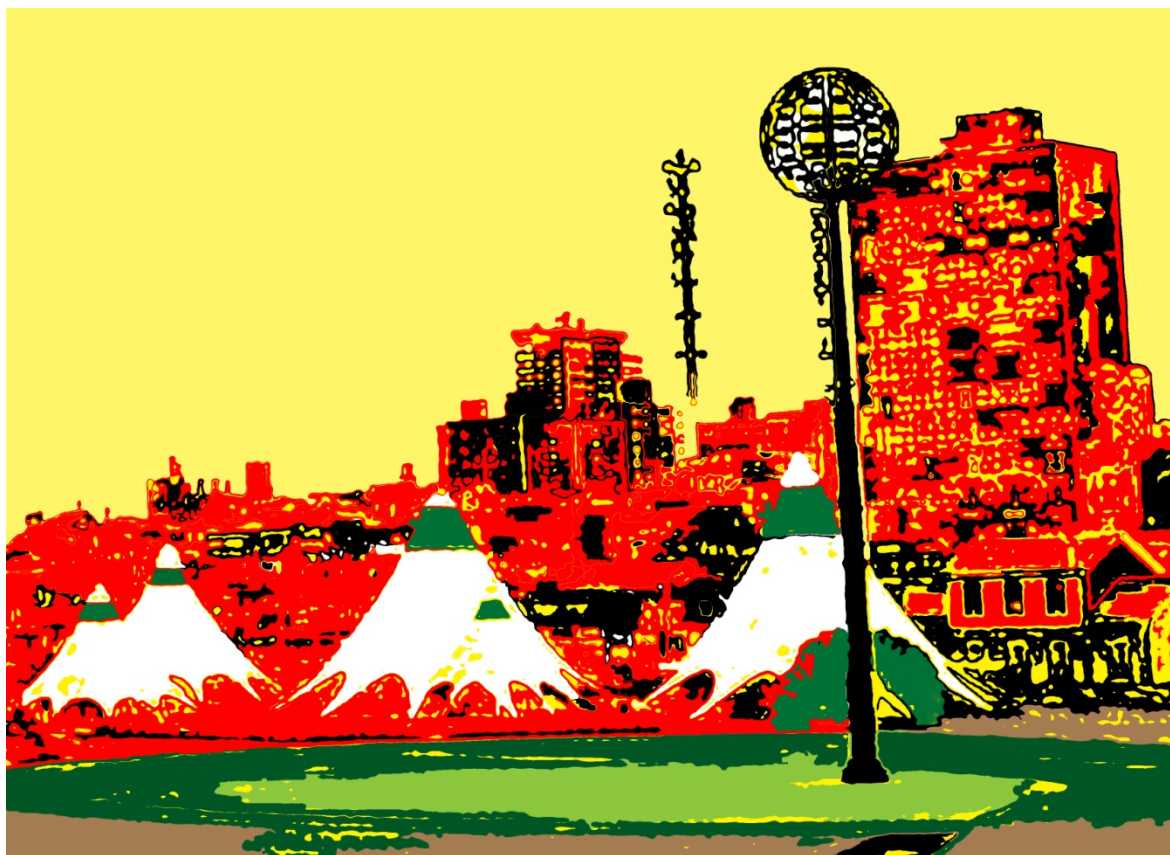
Trabalho 2: Campus da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) - Uvaranas



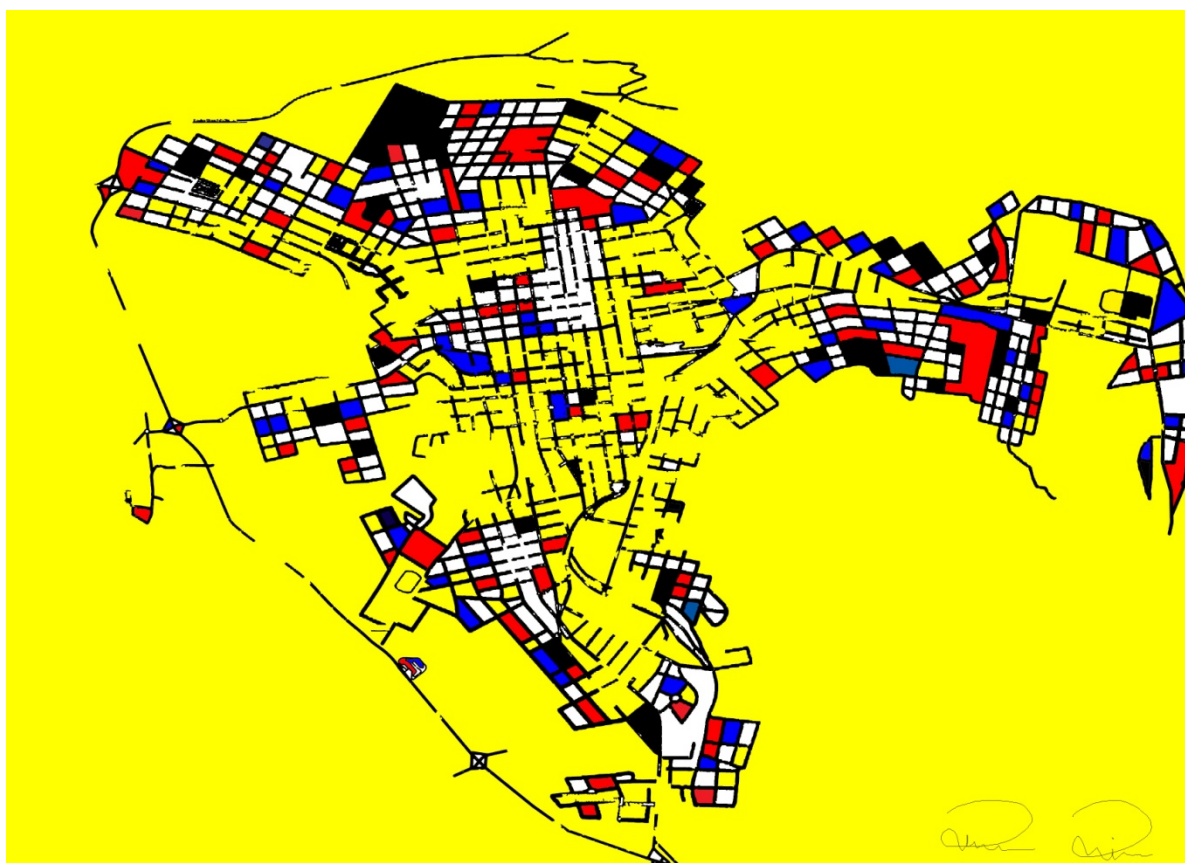
Trabalho 3: Locomotiva de Ponta Grossa.



Trabalho 4: Parque Ambiental.



Trabalho 5: Mapa da cidade.



Trabalho 6: Parque Estadual de Vila Velha.



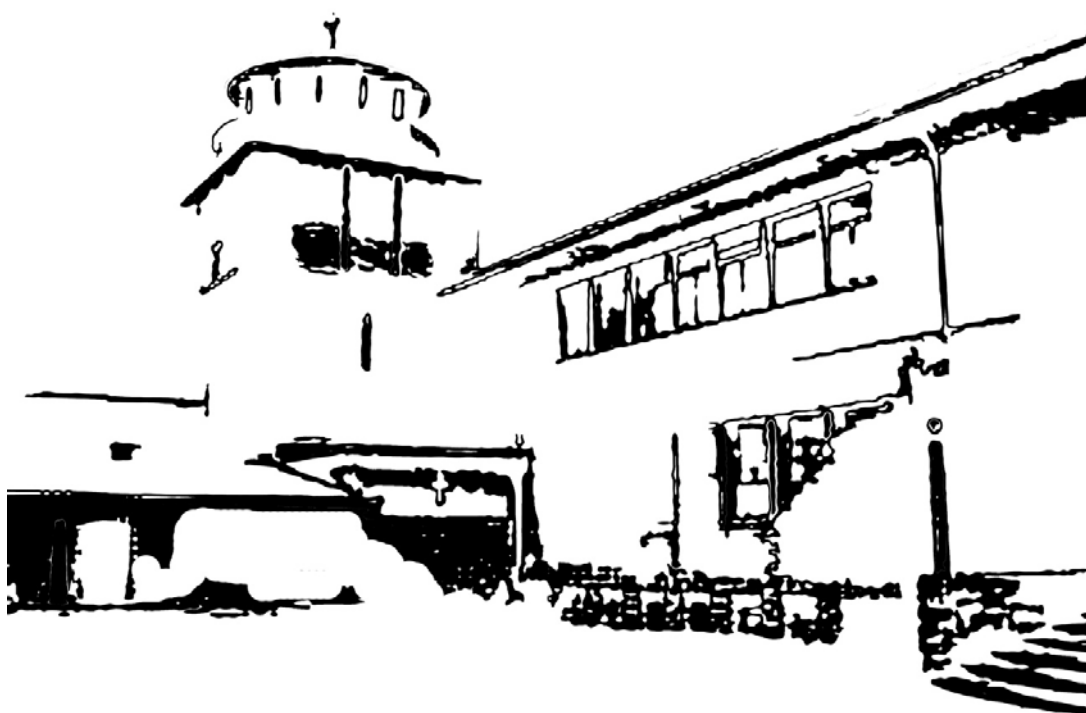
Trabalho 7: Buraco do Padre.



Trabalho 8: Antiga Estação.



Trabalho 9: Universidade Tecnológica do Paraná - (UTFPR).



Trabalho 10: Colégio Estadual Regente Feijó.

ANEXO B – MODELO DE CARTA DE CESSÃO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA – ANO DE 2013.

CARTA DE CESSÃO PARA PESQUISA DE MESTRADO

Eu, _____, acadêmico(a) do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR, matrícula nº _____, declaro para os devidos fins, que cedo os direitos de imagens referentes a minha pessoa e em atividades de aula no Laboratório de Informática do Departamento de Artes e outro espaço do mesmo, bem como qualquer estudos e produção artística digital, como desenhos, pinturas ou outras produções, narrativas escritas e fotografias relativas ao campo de pesquisa teórico e empírica, podendo os mesmos ser utilizados integralmente ou em partes para publicação em livros, periódicos, anais de eventos, exposições virtuais e ou em espaços expositivos, dissertação, tese e apresentações públicas, sem restrições de prazos e citações, desde a presente data. Isto dar-se-á com referência as aulas da disciplina de Metodologia da Pesquisa em Arte I E II DO Curso de Licenciatura em Artes Visuais-UEPG/PR, ministrada pela Profa Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes e também referente a proposta de investigação dos pesquisadores Prof. Anselmo Rodrigues de Andrade Júnior (professor pesquisador) e Dra. Ana Luiza Ruschel Nunes (professora da disciplina, pesquisadora e orientadora), na qual participamos durante o processo de pesquisa implementado pelos autores acima referidos no ano de 2013 (disciplina anual) e 2013 (2º semestre 2013 pesquisa em arte e de mestrado). Abdicando direitos meus, subscrevo esta Carta de Cessão, onde fica manifesta a minha autorização irrestrita referente ao constante e explicitada acima.

Ponta Grossa, _____ de _____.

Nome _____

RG: _____ CPF: _____

Endereço: _____ Cidade: _____

Testemunha de assinatura: _____

Carta de Cessão integrada a pesquisa elaborada pelo investigador Anselmo Rodrigues de Andrade Junior no ano de 2013, na disciplina de Metodologia do Ensino de Arte do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UEPG, para obtenção do título de Mestre em Educação junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

