

Ateliês do mundo moderno: projeto de extensão como incentivo aos processos criativos dos artistas nas plataformas digitais

Ateliers of the modern world: extension project as an incentive to the creative processes of artists on digital platforms

Gabriela Amanda Mazorana¹, João Lucas Barboza Marçal²
Elisangela Lobo Schirigatti³

RESUMO

A tecnologia impulsionou a formação de novas vertentes para as artes, atribuindo um papel de relevância ao artista digital. As novas ferramentas de criação e divulgação virtual conjecturam um importante objeto de estudo, que foi utilizado como inspiração para a criação de um novo projeto de extensão: o Núcleo de Imagem Criativa da UTFPR. No presente artigo, são descritas as ações realizadas dentro do projeto com a finalidade de estimular a produção e divulgação das artes digitais, e assim exibir os impactos e resultados obtidos durante o período de 2022 e 2023. Durante esse intervalo, foram desenvolvidas diversas atividades, entre elas a construção da Galeria Virtual, o fomento da imagem digital através da divulgação de informações nas mídias, um curso de uso de software de modelagem e renderização 3D, a elaboração inicial do e-book “Conhecendo o Photopea” e a execução de diversas exposições (de maneira remota e presencial) de cartazes produzidos no ambiente universitário.

PALAVRAS-CHAVE: Arte, extensão, tecnologia.

ABSTRACT

Technology has driven the formation of new aspects of the arts, giving digital artists an important role. The new virtual creation and dissemination tools conjecture an important object of study, which was used as inspiration for the creation of a new extension project: the UTFPR Creative Image Center. In this article, the actions carried out within the project are described with the purpose of stimulating the production and dissemination of digital arts, and thus displaying the impacts and results obtained during the period 2022 and 2023. During this interval, several activities were developed, among them the construction of the Virtual Gallery, the promotion of digital images through the dissemination of information in the media, a course on the use of 3D modeling and rendering software, the initial preparation of the e-book “Knowing Photopea” and the execution of several exhibitions (remotely and in person) of posters produced in the university environment.

KEYWORDS: Art, extension, technology.

INTRODUÇÃO

A tecnologia expandiu a forma de pensar e agir do ser humano. Os aparatos tecnológicos, advindos do progresso técnico, permitiram a implantação de novas Tecnologias de Informação e Comunicação nos ambientes acadêmicos e externos, dando continuidade a um longo processo de informatização iniciado desde 1940 (RAMOS, CARMO, 2012). Tal ocorrência permitiu uma proximidade entre homem e máquina que

¹ Bolsista da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. Bacharelado em Design. gabmaz@alunos.utfpr.edu.br.

² Bolsista da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. Bacharelado em Design. joaomarc@alunos.utfpr.edu.br

³ Docente no Departamento de Desenho Industrial. Universidade Tecnológica do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: elisangelal@utfpr.edu.br. ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8259244507971412>.

gerou resultados satisfatórios em diversos aspectos da vida cotidiana, posto que otimizou as formas de comunicação e as ações manuais.

Tal facilidade não se limita apenas a tarefas cotidianas de cunho obrigatório: ela também pode ser levada ao âmbito das artes e da cultura. Segundo Mörschbacher e Weyner (2021), a contínua progressão tecnológica, atrelada ao êxtase do desenvolvimento de softwares de manipulação de imagem, faz com que cada vez mais artistas se interessem e passem a fazer uso de ferramentas digitais para suas produções. Softwares destinados à criação artística, juntamente com outros aparatos como as mesas digitalizadoras e tablets de desenho, são capazes de gerar uma extensão do ateliê do artista, possibilitando novas formas de criação.

O acesso às obras também foi influenciado por esse processo, uma vez que o meio digital gerou uma proximidade muito maior do artista para com a comunidade geral. *Networks* de trabalho, tais como as redes sociais e portfólios digitais, facilitaram o processo de divulgação e alcance do artista, ademais, “permitiu que pessoas que não tinham condições físicas ou econômicas de frequentar museus, galerias e exposições ou, até mesmo, de adquirir quadros, livros, revistas e materiais impressos, possam, agora, apreciar tais obras por meio digital” (MORSCHBACHER, WEYNER, 2021).

É visto, portanto, que tal realidade oportuniza o surgimento de novas formas de criação. O crescimento exponencial das técnicas de artes digitais nos apresenta uma gama de possibilidades de processos criativos, e garante a existência de uma extensa área de estudo e desenvolvimento. Importante observar que essa afirmação não preza pela extinção das formas de arte tradicionais, e sim pela exploração de novos meios de produção criativa.

No entanto, os avanços tecnológicos, tais como a manifestação de artes puramente geradas por Inteligência Artificial (IA), podem apresentar um obstáculo para esse processo, aflorando o receio de que os artistas da contemporaneidade possam, futuramente, ser substituídos pelas máquinas. O artista se vê diante de situações onde se sente inibido a utilizar o meio digital, incapaz de visualizar as possibilidades de criação.

Com isso, surge o questionamento: de que forma podemos estimular a coexistência dos processos criativos dos artistas em meio às plataformas digitais?

Manifesta-se, assim, a necessidade de implantação de ferramentas que incentivem os artistas a explorarem o ambiente virtual, minimizando os medos e receios pessoais em relação a essa temática. Pensando nisso, foi inaugurado o Núcleo de Imagem Criativa, um projeto de extensão do Departamento de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Não é incomum que no meio acadêmico diversos alunos optem pela abordagem da edição de imagem digital em seus trabalhos e aplicações: projetos relacionados ao design gráfico, design de produto, animação e fotografia apresentam inúmeras limitações durante a realização de atividades meramente manuais, necessitando majoritariamente de um ambiente virtual para apoio e finalização. O objetivo do projeto é, portanto, incentivar os alunos a utilizarem o meio digital como ferramenta auxiliadora do trabalho criativo, ademais, compartilhar os materiais desenvolvidos para que possam ser exibidos virtualmente para a comunidade a fim de gerar uma aproximação com a tecnologia no papel de aliada, e não inimiga, do artista digital.

MATERIAIS E MÉTODOS

Entre Setembro de 2022 e Maio de 2023, o Núcleo de Imagem Criativa realizou cinco exposições presenciais, que foram postas para exibição no pátio central da UTFPR do campus de Curitiba com o auxílio de professores, bolsistas e voluntários. Os materiais das exposições foram produzidos durante as disciplinas de Tratamento de Imagem e de Semiótica, que complementam a grade curricular do Departamento de Desenho Industrial da universidade. Os alunos que cederam seus trabalhos para exibição assinaram um termo de concessão de imagem, e posteriormente receberam um certificado de horas complementares como expositores.

Para o desenvolvimento da Galeria Virtual, estudantes interessados em divulgar obras autorais entraram em contato com o Núcleo através de um formulário de inscrição, disponibilizado por meio do site, do Instagram e dos grupos de WhatsApp. Nesse documento, deveriam anexar o link de acesso à obra, título, nome do autor e conceito de criação. A estratégia de utilizar formulários virtuais também foi aplicada para a inscrição de voluntários.

O papel das mídias sociais se mostrou fundamental. A divulgação das iniciativas e exposições foram favorecidas por meio do Instagram, gerando postagens regulares e informativas para a comunidade geral, tal qual o site. O principal público atingido pelas ações de extensão foram estudantes de Design e de Design Gráfico, mas também outros cursos como Publicidade e Propaganda e Comunicação Organizacional, em menores valores. As informações de público foram obtidas por meio do recolhimento dos formulários de inscrição das iniciativas, aplicados de maneira virtual, que facilitaram o processo de análise das ações de extensão.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A abertura oficial do Núcleo de Imagem Criativa ocorreu em setembro de 2022, mês em que houve o lançamento da primeira iniciativa do projeto e das ações de extensão de base, por meio da chamada para voluntariado e estágio obrigatório e do compartilhamento de conteúdo informativo para a comunidade interna e externa da UTFPR. O objetivo inicial do projeto era incentivar os alunos a utilizarem o meio digital como ferramenta auxiliadora do trabalho criativo, incentivando a aproximação com a tecnologia no papel de aliada profissional.

Como forma de chamar a atenção da comunidade, e paralelamente permitir uma proximidade das pessoas com a arte digital, foi inaugurada a Galeria Virtual. Tal iniciativa tinha como objetivo convidar os estudantes (inicialmente apenas da UTFPR, mas posteriormente aberto para as demais instituições) a compartilharem as suas obras criativas digitais, que ficariam expostas para a comunidade de maneira virtual através do site do Núcleo de Imagem Criativa.

O êxito da galeria gerou resultados satisfatórios: obras envolvendo ilustração, pintura digital e desenhos vetorizados exibiram a riqueza artística que existia no meio universitário, levando a Galeria Virtual ao patamar de iniciativa de fluxo contínuo. Outrossim, também propôs uma forma de divulgação do trabalho autoral dos alunos de maneira descomplicada e interativa.

O funcionamento da exibição de trabalhos artísticos no ambiente virtual levou a implantação de outras exposições. As galerias denominadas “Qual é o seu objetivo?” e “Vai uma dica aí” foram igualmente inseridas em sua versão digital, pautadas nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. Os cartazes que compõem as exposições foram desenvolvidos pelos alunos da disciplina de Tratamento de Imagem do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR, cuja temática era a conscientização a respeito do desperdício de alimentos. Apesar das normas de tamanho, temática e entrega, a atividade deixava em aberto para que cada aluno criasse o seu cartaz de acordo com criatividade e gosto particular. O resultado foram artes riquíssimas, cheias de cor, críticas, dicas e conselhos. Não obstante pelas limitações virtuais, os cartazes foram levados também à exibição física no pátio da universidade e, posteriormente, no evento de cunho internacional World Disco Xepa Day, realizado pela comunidade Slow Food.

Há ainda mais duas exposições virtuais: “Iniciativas do Projeto Aproveita” e “O Design pode mais”. A primeira foi desenvolvida em parceria com o Projeto Aproveita, projeto de extensão cuja abordagem está no Design para a produção e o consumo sustentáveis. Com autoria dos alunos de mesma disciplina das anteriores, a exposição teve como objetivo divulgar e compartilhar as iniciativas sustentáveis presentes no projeto parceiro, de forma que gerasse uma aproximação visual para com a população. Já “O Design pode mais”, desenvolvido pelos alunos da disciplina de Semiótica, propunha o desenvolvimento de uma família de pictogramas mostrando como o Design pode contribuir para a sustentabilidade.

Compartilhar os trabalhos dos alunos gerou resultados positivos. Além de propor a recordação desse material (inicialmente destinado apenas a arquivo interno da universidade) também propôs a divulgação dos artistas envolvidos, que agora poderiam ser visualizados também pela comunidade externa. Não só isso, elas também representaram um incentivo, quase um desafio, para aqueles que desejavam aprender a edição de imagem na disciplina, uma vez que eram postos a fazer uso dos softwares para confecção dos cartazes, com total abertura criativa para tal. De acordo com Santos e Costa (2016), “o contato com diferentes formas de arte oportuniza aos alunos a exploração”. Sendo assim, aumentar o alcance desse tipo de arte fornece impactos assertivos nos processos criativos dos artistas nas plataformas digitais.

Além das exposições, o Núcleo de Imagem Criativa da UTFPR desenvolveu outras iniciativas, ainda pautadas nos ODS. A primeira delas recebeu o nome de “Design para saúde e bem estar”, desenvolvida em parceria com o Projeto Estímulo (UTFPR) e com o Projeto Saúde nas Mídias (UFPR), cujo objetivo era o de utilizar o design para a divulgação de hábitos e ações do dia a dia que valorizassem o estilo de vida saudável e acessível para a comunidade geral, por meio de eventos, materiais gráficos, exposições, conteúdo audiovisual, entre outros. Graças à influência do Projeto Estímulo (projeto de extensão com abordagem na doença de Parkinson), foi desenvolvida uma coleção de cartazes informativos em formato A3 para o Dia Mundial do Parkinson. As artes foram utilizadas para divulgar o projeto, ademais compartilhar informações importantes para a comunidade por meio da representação visual. No primeiro semestre de 2023, os alunos de Tratamento de Imagem foram convidados também a desenvolverem seus trabalhos com a temática do Parkinson, que hoje complementam a iniciativa e que também configuram uma nova galeria, denominada “Empatia”. A exposição foi levada à mostra presencial na UTFPR de Curitiba, e posteriormente na UFPR.

Outrossim, foi implementada uma nova ferramenta de estímulo, a Quarta Criativa. Nessa dinâmica, a cada quinze dias é disponibilizada uma temática para que os alunos possam se inspirar a produzir uma arte digital, com critérios de interpretação totalmente abertos. Uma das formas existentes de divulgação das iniciativas e dinâmicas é por meio do Instagram, cujas postagens gráficas são construídas com base na padronização da identidade visual do projeto, como podemos observar na Figura 1.

Mas para estimular habilidades técnicas, é necessário ensiná-las. O Núcleo de Imagem Criativa da UTFPR ofereceu ainda um curso de modelagem e renderização 3D, utilizando softwares gratuitos ou com licenças válidas para uso acadêmico. Ministrado semanalmente por membros da comunidade interna da UTFPR, a atividade recebeu um total de 155 inscrições, demonstrando o interesse e a necessidade de *workshops* de aprendizagem. Outrossim, existe ainda um e-book em desenvolvimento, denominado “Conhecendo o Photopea”, ferramenta alternativa e gratuita de edição de imagem, que pode ser acessada de forma online a partir de qualquer computador com acesso a internet. O material trará dicas e guias para utilização da ferramenta, além de diversos tutoriais desenvolvidos pelos próprios alunos de como realizar tarefas simples de edição, como criar um reflexo, alterar fontes e desenvolver animações.

Figura 1. Imagens de divulgação das iniciativas no Instagram



Fonte: Núcleo de Imagem Criativa - Instagram.

É possível observar um objetivo comum ao longo de todas essas iniciativas. A tecnologia pode e deve ser utilizada no papel de aliada do artista digital, apresentando inúmeros tópicos que acabam convergindo para o estreitamento dessa relação. Dessa forma, somos capazes de estimular os processos criativos dos artistas nas plataformas digitais através do ensino, da divulgação dos trabalhos digitais desenvolvidos, da manifestação de informações públicas sobre a área e, claro, do incentivo criativo por meio de ações de extensão.

CONCLUSÕES

Um projeto de extensão criado para incentivar e divulgar a arte digital configura uma solução bastante relevante para os artistas e designers que buscam aliar suas competências artísticas ao manuseio de ferramentas virtuais. É imprescindível, no entanto, a existência de desafios, especialmente em relação à participação voluntária.

Embora diversos artistas dentro da universidade produzam muito conteúdo artístico digital, uma parcela significativa ainda não sente segurança o suficiente no espaço virtual para tornar a visualização de suas obras pública. As limitações envolvendo a equipe organizadora do projeto também apresentaram obstáculos no desenvolvimento das iniciativas, mas que puderam ser amenizadas à medida que o projeto evoluiu ao longo do tempo.

Contudo, torna-se possível perceber os impactos positivos gerados pelas ações de extensão: alunos puderam ter suas artes e serviços divulgados no meio virtual e físico, gerando uma maior valorização do artista digital. As exposições remotas e presenciais, o *workshop* e as mídias sociais serviram como apoio para atrair os olhares da comunidade interna e externa. Outrossim, cabe destacar que o tópico de valorização cultural também se mostra muito presente nas iniciativas ofertadas pelo Núcleo, que visam destacar a importância da arte como ferramenta de divulgação de conhecimento e de valores sustentáveis para a população.

Sem o incentivo correto, uma comunidade de artistas pode acabar declinando em face dos desafios apresentados pelo ambiente virtual. O objetivo do Núcleo de Imagem Criativa é, portanto, ofertar bases de sustentação para que esses profissionais possam se desenvolver nessa área tão abrangente de atuação, utilizando a tecnologia como aliada e favorecendo a construção dos ateliês do mundo moderno, ou seja, da coexistência dos processos criativos dos artistas nos ambientes virtuais.

Agradecimentos

Aos departamentos responsáveis pelo edital do PROREC, que permitiram a existência da bolsa que incentivou o andamento do projeto. À toda a equipe do Núcleo de Imagem Criativa, e aos projetos parceiros: Núcleo de Fotografia, Núcleo de Design de Animação, Projeto Aproveita, Projeto Estímulo, Saúde nas Mídias e comunidade Slow Food.

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

CARMO, P. E. R. RAMOS, F. A. As tecnologias de informação e comunicação (TICs) no contexto escolar. 2012. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/as-tecnologias-informacao-comunicacao-tics-no-contexto-escolar.htm>>. Acesso em: 24 de Outubro de 2023.

MÖRSCHBÄCHER, B., WEYMAR, L. B. C. (2021). ARTE DIGITAL NA CIBERCULTURA: CONTEXTUALIZAÇÃO E DEBATES ATUAIS. Revista Da FUNDARTE, 46(46), 1–16. <https://doi.org/10.19179/2319-0868.908>

SANTOS, M. A. do A., COSTA, Z. A ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO. XV Seminário Internacional de Educação. Osório, RS. 2016.