GALERIA VIRTUAL DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS COMO POSSIBILIDADE DE MEDIAÇÃO ENTRE PRODUÇÃO E RECEPÇÃO ARTÍSTICA

Jéssica Bruna Ressetti (PIBIC/CNPq 2017/2018), Josie Agatha Parrilha da Silva (Orientador), e-mail: josieaps@hotmail.com

Universidade Estadual de Ponta Grossa/DEARTES.

Linguística, Letras e Artes, Fundamentos e Crítica das Artes

Palavras-chave: arte, artes-visuais, galeria-virtual, imagem

Resumo

As transformações do século XX trouxeram para a sociedade novas tecnologias que tiveram grande efervescência no campo das telecomunicações, desencadeando a globalização. A internet surge como uma nova ferramenta de comunicação e informação, se torna instantânea a veiculação de informação, imagens e vídeos dentro das plataformas online. Consequentemente a arte também se adaptou às novas estruturas, dando origem as galerias virtuais, que surgem como ambientes de exposição alternativos. O projeto da GAUEPG (Galeria virtual do curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa) surgiu a partir da necessidade de um ambiente expositivo, já que o curso não conta com um ambiente físico adequado para exposições. Além disso, a galeria virtual possibilita a disseminação da arte nos meios digitais. O desenvolvimento do projeto se deu a partir da pesquisa teórica de conceitos e temas da pesquisa; a pesquisa de campo dentro do âmbito das galerias virtuais e a criação e manutenção da galeria virtual GAUEPG. Adotou-se autores como Pierre Levy (1999), Deleuze (1996), Couchot (2003) entre outros autores para subsidiar o desenvolvimento da pesquisa e do projeto da galeria virtual.

Introdução

No século XX diversos acontecimentos em esfera global trouxeram muitas transformações para a sociedade: as revoluções, as guerras, as tecnologias, a industrialização, a globalização, mudaram também as relações de comunicação. Estas mudanças tecnológicas que vieram ocorrendo na sociedade tiveram grande ênfase nas áreas de informática e telecomunicações, acelerando os processos de integração entre os diversos setores, resultando no que chamamos globalização.

Com a internet, surge também uma nova cultura dentro deste espaço (ciberespaço), a chamada cibercultura, onde a comunicação se torna instantânea. A veiculação de informação, imagens e vídeos acontece com agilidade dentro das plataformas online, com isso, um de seus principais benefícios foi a potencialidade de hospedar o conhecimento e o saber que no passado só se obtinha através dos livros impressos, e o poder de disponibilizá-lo a todos que possuem acesso. Não se trata mais do leitor se deslocando fisicamente, “[...] virando as páginas, deslocando volumes pesados, percorrendo a biblioteca. Agora é um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor.” (LEVY, 1999, p. 57)

Desta forma, surgiu também a necessidade da arte se adaptar às novas estruturas, aos novos conceitos e as ferramentas que refletissem o seu tempo. As galerias virtuais surgem como ambientes de exposição alternativos, que por meio da internet tornam facilitadas a veiculação e propagação de conteúdos. Neste processo é de suma importância a utilização da imagem através da sua inserção nas mídias como principal recurso de informação, fazendo com que a arte esteja mais próxima do público, criando possibilidades de novas experiências estéticas artísticas.

O projeto da galeria virtual para o curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa surgiu da necessidade de um ambiente expositivo, já que o curso não conta com um ambiente físico adequado para exposições. Além disso, a galeria virtual possibilita a disseminação da arte nos meios digitais, já que o cenário local é muito restrito no âmbito de arte e artistas, oportunizando um espaço de discussões e integração, dando também projeção ao curso e aos artistas. A galeria, além de ser um meio de difusão da arte, também será como um acervo digital para o curso de Artes Visuais, a partir de imagens, notícias, textos e documentos com produções artísticas desenvolvidas no curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Gasparetto e Santos (2010) discutem sobre os benefícios que a internet pode trazer no campo das artes, facilitando o acesso e despertando o interesse daqueles que normalmente não conhecem e não tem acesso a arte. “Um clique ultrapassa as barreiras geográficas e as fronteiras culturais, da galeria, do museu, então, em tempo real o público está logo ali, pronto para interagir. [...] (GASPARETTO, SANTOS, 2010, p. 223). A galeria possibilita a difusão da arte local em esfera mundial, pois de qualquer lugar do mundo e em qualquer momento é possível acessá-la, além de funcionar como um acervo, que possibilita a preservação e resgate da produção cultural e artística da academia.

Materiais e Métodos

Inicialmente realizou-se um levantamento teórico sobre os temas acerca da galeria e referenciais para subsidiar o desenvolvimento e caracterização do objeto de pesquisa. Iniciou-se com reflexões sobre a representação da imagem dentro do meio virtual perpassando por seus conceitos históricos, filosóficos e artísticos. Nas concepções de Levy, podemos considerar uma imagem como virtual quando em uma memória de computador, já ao ser representada no monitor trata-se de uma imagem atual. “[...] Para ser vista, a imagem deve estar em uma tela, ser impressa em papel, queimada sobre um filme, requerendo, portanto, que o código binário seja traduzido. [...]” (LEVY, 1999, p.74). Assim como Deleuze afirma que a imagem representada em um monitor se trata de um código, que pode ser considerado um molde, o qual se modifica a cada instante de operação (DELEUZE, 1996). Aumont em “A Imagem” fala que é o dispositivo que permite a relação entre o espectador e a imagem, com um contexto simbólico. A imagem é um objeto da vida cotidiana, já que estamos inseridos em um contexto onde somos bombardeados pela informação pictórica, por vezes ainda mais que a informação escrita.

Kern e Kaminski (2014) relatam que a imagem pode ser abordada em dois sentidos, mental e físico. Desta forma, podemos pensá-la quanto um produto em circulação na sociedade, que é produzido de acordo com a sua época. Ele pode ser reproduzido, comercializado, exibido, consumido e ter diversos significados para cada um de seu

público. A imagem carrega valores, padrões, ideologias, que são capazes de criar uma cultura visual.

A exposição é um meio de comunicação do artista, “o artista é artista quando expõe seu trabalho [...]” (VÁLIO, 2008, p.102). Uma obra de arte só tem seu objetivo alcançado quando entra em contato com o público, ou seja, só se assegura quando é exposta. Walter Benjamin aponta que o objetivo da exposição é tornar o objeto mostrável, de modo que todos possam compreendê-lo (BENJAMIN, 1955). As mudanças sociais, principalmente no que refere-se a cultura das mídias, pedem pela adaptação dos museus e galerias de arte às novas estruturas. Hoje a arte não se encontra somente nos museus ou nos ambientes formais, eles estão tomando novos espaços e se adaptando aos sistemas.

Com os recursos das tecnologias digitais, afirma Boone, existem novas possibilidades de concepção estética, já que existe “uma relação social específica entre a obra de arte e o espectador” (CRIMP, 2005, p. 27 apud BOONE, 2012, p.8). Desta forma, a arte, além do seu público específico, poderá ganhar novas dimensões, chegando a um público não está familiarizado a ela. Busca-se transmitir a mensagem dos objetos artísticos através da linguagem visual, já que a imagem traz consigo um texto visual, uma informação.

A internet abre o acesso para um grande e diversificado público, mas não substitui a exposição física, já que muitas obras tem intuito de mexer com os sentidos, tato, olfato, audição, etc. Então a veiculação desta pode despertar o interesse e instigar mais pessoas a visitarem uma exposição ou ao menos conhecerem mais sobre o assunto.

Resultados e Discussão

Realizou-se um pequeno briefing para permear os objetivos da criação da galeria e através de uma pesquisa exploratória, identificou-se qual plataforma seria mais adequada. Devido a interatividade, aplicativos, layouts e a flexibilidade quanto ao design e estruturação das páginas, decidiu-se usar a plataforma do Wix site, uma plataforma online de criação de sites que possui planos pagos e gratuitos de acordo com sua funcionalidade, domínio e design. Identificou-se através de um levantamento de diferentes galerias virtuais existentes, layouts, estruturas, abordagem, objetivo e estratégia para nortear a criação do projeto.

Atribuiu-se o nome de Galeria Antônio Mariano de Lima, já que até então era intitulada apenas pela sigla GAUEPG (Galeria de Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa), em uma forma de homenagear o artista português Antônio Mariano de Lima. O artista foi fundador da Escola de Artes e Indústrias, primeiro estabelecimento voltado ao ensino de arte no Paraná e a terceira escola de artes do Brasil. A escola fundada por Antônio Mariano de Lima (1858-1942) possibilitou o desenvolvimento de um círculo artístico em Curitiba, bem como da constituição da identidade paranaense, que culminou com o movimento Paranismo.

Nesta etapa também foi definido a identidade visual da galeria, cores, fontes e logotipo. Então partiu-se para o desenvolvimento e organização da galeria dentro da plataforma escolhida, pensando em suas seções, sua distribuição visual e design.



Figura 1 – Logotipo da Galeria Virtual – GAUEPG.

O logotipo foi desenvolvido pensando em representar uma conexão entre a arte e a tecnologia, esta fusão que as galerias virtuais estão trazendo para a atualidade. Com um monograma, através das iniciais de Galeria de Arte, a forma que representa a letra “A” em amarelo, faz alusão a imagem de um cavalete de pintura, e a forma da letra “G” representa um “botão power”, (botão de energia), um símbolo que está presente em grande parte dos objetos tecnológicos de nosso dia a dia. E para demonstrar a ideia de virtualidade, utilizou-se do efeito de ‘scanlines’ que mostram a representação linha de pixels (como de televisores e monitores) de imagens gráficas.

Pensou-se também a estruturação gráfica da GAUEPG de forma a caracterizar e tornar o site um ambiente convidativo a pesquisar, a ler, a apreciar, a compartilhar e também a participar com textos, discussões, etc. Dzendzik nos mostra questões de usabilidade, design de web e alguns conceitos funcionais para o desenvolvimento de web sites. “A arte pressupõe uma técnica e a arte eletrônica pressupõe um uso sistemático de técnicas em ferramentas gráficas e de design.” [...] (DOMINGUES, 2003, apud DZENDZIK 2005, p.10)

A galeria virtual assumiria a função de mediadora entre a produção artística e o público (receptor) desta produção. Como a galeria foi desenvolvida com os recursos dos pacotes gratuitos disponibilizados pelo Wix, há uma limitação no tráfico do site. Fazendo com que se tenha mais movimentação em outras plataformas, como nas redes sociais onde também foi criada perfis para a galeria.

Durante a organização do material, foi necessário realizar alguns ajustes e adequações, pois a estrutura da plataforma Wix site que não conta com muitos recursos para a visualização de imagens, que foi uma das maiores dificuldades do projeto, já que se pretendia inicialmente dar enfoque à visualização das obras com qualidade e a maior quantidade de informações e características das mesmas.

Conclusões

Com o desenvolvimento deste projeto, foi possível estudar e analisar as relações contemporâneas no processo de produção e recepção de arte com influência das tecnologias atuais, como no caso as galerias de arte virtuais que surgiram como ambientes de exposição alternativos, seguindo o que as necessidades sociais e tecnológicas que seu tempo pediam. Desta forma, os espaços expositivos sofreram

uma adaptação às ferramentas que surgiram, bem como o processo de assimilação, interpretação e leitura de obras de arte também mudaram.

A virtualização da arte no ciberespaço permitiu uma aproximação e uma maior abertura para diversos públicos, principalmente aqueles que comumente não teriam acesso ou interesse por essa área, já que é possível o acesso a informações em qualquer momento e por qualquer pessoa. O ciberespaço proporciona novas possibilidades de experiência estética com a obra de arte, experiências relacionadas subjetividade e a sensibilidade humana. É um meio de fazer com que a arte esteja acessível a todos.

Como já citado a galeria foi desenvolvida com os recursos dos pacotes gratuitos do disponibilizados pelo Wix e as outras plataformas usadas para divulgação, fazendo com que existisse uma limitação no tráfico do site. Com a divulgação nas redes sociais, mesmo não utilizando nenhum recurso pago obteve-se uma maior aproximação do público. Como o processo de efetivação de um site na internet pode levar um tempo maior para ser indexado nos resultados dos buscadores e assim atrair maior público, a saída torna-se usar a intensa divulgação nas redes sociais. A análise de público seria de certa forma mais integra em um maior período de tempo de atividade da galeria, possibilitando a criação de mais conteúdos.

A galeria servirá como um acervo virtual para o curso de Artes Visuais, permitindo a preservação das produções artísticas, biblioteca de documentos, notícias e textos relacionados ao curso, um grande banco informações para possíveis para investigações de campo futuras, já que a região carece de pesquisas e registros relacionados a arte local.

A criação da GAUEPG permitiu analisar a relação da arte no cenário local, assim como a criação de um canal de comunicação, informação, acervo, pesquisa e entretenimento. Como a sociedade caminha num viés de infinitas possibilidades tecnológicas que se dão a todo momento, assim também deve ser a arte, não como negação do passado, mas apropriando-se e adaptando-se as ferramentas contemporâneas que a aproximam das pessoas. Para que desta forma a arte não tenha somente um caráter de entretenimento como vem acontecendo atualmente, mas também como possibilidade de resgate da sensibilidade e da humanidade na sociedade contemporânea, um dos propósitos atemporais da arte.

Agradecimentos

Agradeço ao curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa e especialmente ao seu corpo docente e coordenação que incentivaram o desenvolvimento do projeto da Galeria Virtual para o curso. Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela oportunidade da bolsa de pesquisa dentro do Programa de Iniciação Científica (PIBIC). A Professora Dra. Josie Agatha Parrilha da Silva, pela orientação e dedicação à elaboração deste projeto, também pela oportunidade de realizar este trabalho.

Referências

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas:** Magia e Técnica, Arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BOONE, Silvana. **O Museu e o ensino da história da arte a partir das tecnologias contemporâneas.** ANPED Sul, Caxias do Sul, 2012.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles. **O atual e o virtual.** Deleuze Filosofia Virtual. São Paulo: Ed.34, 1996.

DZENDZIK, Isolete T.; BECCENERI, José Carlos; FERREIRA, Mauricio Gonçalves Vieira. **Princípios e conceitos sobre a ética e uma proposta de uso no desenvolvimento de interfaces de web sites**. Renote: Novas Tecnologias Na Educação, Rio Grande do Sul, v. 3, n. 1, 2005. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13931/7834>. Acesso em: 22 ago. 2018.

GASPARETTO, Débora Aita Gasparetto; SANTOS, Nara C. **Galerias virtuais de arte digital no ciberespaço:** possibilidades para o sistema da arte contemporânea. 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas “Entre Territórios”. Bahia, 2010. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/debora_aita_gasparetto.pdf>. Acesso em 24 de jun. de 2017.

KERN, Maria Lúcia Bastos; KAMINSKI, Rosane. **As imagens no tempo e os tempos da imagem.** História: questões & debates, Curitiba, v. 61, n. 1. 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. LÉVY, Pierre. Cibercultura, São Paulo: Editora 34, 1999.

ROPELATTO, Luciane; GONÇALVES, Berenice; TRISKA, Ricardo**. Imagem em Museus Virtuais:** Recursos Interativos e Tecnológicos de Visualização. Revista Comunicação Midiática, Bauru, Sp., v. 10, n. 2, p.92-108, 2015.

SWEENEY, Felipe. **"¿Marca, logotipo, imagotipo…?** El problema de la terminología en la definición de conceptos en el diseño gráfico”. Universidad del Valle de México - Campus Querétaro, 2005. Disponível em: <http://www.uvmnet.edu/investigacion/episteme/numero4-05>. Acesso em: 22 ago. 2018

VÁLIO, Luciana Benetti Marques. **Mapeando a complexidade da exposição de arte:** é possível avaliá-la?. 2008. 170 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciência da Informação, Escola de Comunicação e Artes, USP: São Paulo, 2008.