

ARTE DIGITAL: UMA EXPERIÊNCIA EXTENSIONISTA NA UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA

Michele Micheleti de Mello (Universidade Federal de Viçosa)
Douglas Lopes de Souza (Universidade Federal de Viçosa)

INTRODUÇÃO

Desde sua fundação, a Universidade Federal de Viçosa tem papel fundamental no desenvolvimento do município, sendo forte a sua atuação como difusora cultural. Grande parte dos eventos culturais que ocorrem no município e região são promovidos pela Universidade. A comunidade viçosense, que de acordo com o sítio do IBGE, está estimada em 78.286 habitantes em 2018, é público dos eventos culturais promovidos pela Instituição. Por ser uma cidade de pequeno porte, segundo os critérios quantitativos utilizados pelo IBGE, uma vez que possui menos de 100 mil habitantes, a arte digital, manifestação artística objeto deste artigo, é pouco utilizada na cidade e região, sendo comumente aplicada em grandes centros urbanos. Segundo o sítio Cultura Digital:

A Arte Digital compreende a produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas, tais como ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética e comunicação.” Que em um conceito mais abrangente seria, “a Arte Digital pode compreender as produções denominadas webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, instalações interativas, mídias locativas e outras atividades relacionadas. (Cultura Digital, 2013)

O projeto de Arte Digital promovido na Universidade Federal de Viçosa surgiu em 2013 a partir da parceria entre o Museu Histórico e a Pinacoteca da UFV e o Departamento de Arquitetura e Urbanismo da instituição. A primeira projeção mapeada na fachada do Museu Histórico e Pinacoteca ocorreu em abril de 2013 por ocasião da abertura da exposição “O nosso papel a gente inventa”, primeira exposição da Pinacoteca da UFV em nova localização. O impacto foi extremamente significativo e as projeções se tornaram uma ação contínua em todas as aberturas de exposições. Além disso, a alta administração da Universidade fez requisições de projeções temáticas em várias oportunidades, como: Aniversário da Instituição, Semana do Fazendeiro e Cantata de Natal. Ao final do ano, o projeto foi submetido no Edital do Programa Institucional de Iniciação de Cultura e Arte Universitária – PRO-CULTURA e aprovado para execução no ano de 2014. Ano após ano, o projeto sofreu alterações e foi submetido ao processo seletivo e aprovado.



Foto 1: Projeção realizada durante a abertura da exposição “O nosso papel a gente inventa”, do artista plástico Antônio Torres. Arquivo dos autores

Até o ano de 2017, foram realizadas vinte e duas séries de projeções mapeadas na fachada do Museu Histórico e Pinacoteca da Universidade Federal de Viçosa. As projeções foram feitas com imagens baseadas em pinturas, vídeos e fotografias de artistas variados. A passagem do sítio Cultura Digital confirma essa pluralidade de linguagens artísticas que podem ser atreladas às projeções.

A produção em Arte Digital pode envolver outras linguagens artísticas como fotografia, vídeoarte, instalação, performance, dança, música, considerando as diferentes interfaces áudio-táctil-motoras visuais. (CULTURA DIGITAL, 2013)

A interação entre diversas linguagens artísticas cria espetáculos instigantes para o público. SANTANA (2006) cita um espetáculo em que projeções foram utilizadas gerando não só efeitos visuais extremamente ricos, mas também metáforas que interagem com a cena:

Na Compagnie Mulleras, a versão para palco do *mini@tures* é a transposição direta dos clips para uma tela localizada no centro do palco, com a qual os bailarinos dançam ao vivo com as imagens das miniaturas do próprio elenco projetadas. Ou seja, os gigantes passam a ser os bailarinos do palco e as pequenas figuras são as imagens projetadas na tela. (SANTANA, 2006, p.112)

Transpondo a multiplicidade facetária das projeções para edificações, percebe-se que a arte projetada possui um diferencial, pois são feitas com base na arquitetura do local, sendo possível a reconfiguração da significação das estruturas arquitetônicas cotidianas a partir das projeções. Essas performances chamam a atenção do espectador e possibilitam a criação de uma nova relação do mesmo com as construções modificadas pelas intervenções realizadas.



Foto 2: Mapeamento da fachada do Museu Histórico e Pinacoteca da UFV.
Arquivos dos autores

O uso das tecnologias gráficas vem se constituindo como um ótimo aporte à arte digital, com o avanço de diversos *softwares* nos últimos anos, hoje podemos trabalhar com a arte digital em 3D. Esse avanço é muito importante, pois aproxima o conceitual do físico alcançando resultados até então não vistos. Há pretensão do projeto retomar as atividades e incluir essa aproximação da arte 3D do público universitário fazendo o uso das projeções artísticas, pois segundo ARAÚJO, MAGALHÃES (2015):

Num contexto onde os processos de produção de artefatos são cada vez mais mediados por computador, a abordagem científica no museio e análise das ferramentas digitais no seio acadêmico poderão ter maior relevo e maior expressividade no cruzamento com as ferramentas analógicas. A integração do desenho na modelação tridimensional em computador, mais do que beneficiar os alunos pela qualidade e facilidade de exprimirem e desenvolverem melhor as suas ideias, valoriza o pensamento através da acuidade visual que é parte integrante do Design, seja ele de natureza técnica ou artística, qualidade do Ser que perceptivamente pertence ao mundo e cognitivamente o transforma. (ARAÚJO, MAGALHÃES, 2015, p.8)

Além dos aspectos interativos, as projeções possuem também caráter educacional e formativo, uma vez que a manifestação artística consiste em uma ferramenta que pode ser utilizada de forma dinâmica e que auxilia na assimilação de conteúdos. Os cursos propostos no projeto promovem a capacitação e qualificação de estudantes e profissionais e amplia os seus repertórios, multiplicando as possibilidades de atuação profissional dos mesmos e contribuindo para o desenvolvimento econômico de um ramo profissional na região.

METODOLOGIA

Os projetos elaborados a cada ano contavam com as projeções mapeadas no espaço do Museu Histórico e Pinacoteca da UFV, curso de capacitação em VPT (*software* gratuito utilizado para a realização das projeções mapeadas) e uma atividade/evento extra. Em um dos anos essa atividade consistiu na elaboração de uma animação sobre a História do Dia Das Crianças no Brasil, disponível no

Youtube¹ atrelada a um caderno de atividades. O trabalho gerou a publicação de um artigo intitulado “A Utilização de Recursos Audiovisuais, em especial, a Linguagem da Animação, como Instrumental de Ensino”, publicado na Revista Caminho Aberto do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC. Outro evento gerado foram projeções mapeadas na Reitoria da Universidade Federal de Viçosa durante o evento extensionista Semana do Fazendeiro, elaboradas com base em pesquisa no acervo fotográfico do Museu Histórico da UFV/Arquivo Central e Histórico da UFV.

As projeções mapeadas atreladas a exposições eram planejadas com base na agenda de eventos da Pinacoteca da UFV. O trabalho era feito com base nas fotos das obras enviadas pelo artista. Essas projeções objetivavam divulgar a arte digital e criar relação entre as projeções e o trabalho exposto no interior da Pinacoteca da UFV. Os cursos de capacitação ministrados anualmente eram planejados paralelamente às projeções. Os cursos foram ministrados em espaços diversos como Laboratório de Informática do Departamento de Arquitetura e Urbanismo (DAU) e no Museu Histórico e Pinacoteca da UFV. O conteúdo a ser ministrado tinha como base a introdução na arte digital e seus possíveis desdobramentos, gerando conhecimento ao público envolvido e aguçando o interesse dos mesmos. Os cursos eram ministrados com o apoio de uma apostila elaborada por um dos bolsistas e revisada pelo coordenador do projeto. Em 2017, o projeto inovou e ofereceu, além do curso de *Video Mapping*, uma oficina de Realidade Virtual (esta ministrada por um membro externo ao grupo do projeto). Todas as atividades foram planejadas em reuniões da equipe e também foi elaborado um *checklist* para divisão de tarefas. O público das ações consistia na comunidade universitária, viçosense e da região.

ATIVIDADES PROMOVIDAS

De acordo com a Política de Extensão da Universidade Federal de Viçosa, a atividade de extensão é caracterizada como “um processo educativo, cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a universidade e a sociedade”. O objeto trabalhado por meio dos projetos extensionistas de Arte Digital consistiu em projeções audiovisuais, uma manifestação artística pouco divulgada na cidade de Viçosa e região. A Arte Digital está incluída em uma das áreas temáticas de extensão indicadas no Sistema de Dados e Informações de Extensão, qualificando o projeto, já que realiza performances, capacitação e qualificação. Quanto ao processo de formação extracurricular existe articulação entre pesquisa e ensino, já que envolve pesquisas, estudos e debates entre diversos sujeitos sociais (da academia e da comunidade) e que, por meio de diversas metodologias e expressões do saber se tornarão públicos. Além disso, o projeto está alinhado com as propostas da Universidade Federal de Viçosa que constam no programa submetido e aprovado pelo Edital Mais Cultura nas Universidades, em 2014.

Os projetos desenvolvidos ao longo dos anos, de 2013 a 2017 pretenderam tornar a arte digital acessível às várias parcelas da população. Dessa forma, uma consequência foi a socialização dessa forma de manifestação artística e qualificação para geração de trabalho e renda (principalmente pelo uso do *software*). A conscientização de que profissionais como dançarinos e cenógrafos podem utilizar a arte digital para criação de cenários ativos, dinâmicos e que não poluem, pois não geram material para descarte. Atores potenciais ou em atividade profissional tiveram a oportunidade de ter contato com um novo meio de expressão que permitirá a ampliação do repertório epistemológico, expressivo e artístico. Estudantes, técnicos, docentes e comunidade viçosense tiveram acesso a uma manifestação artística tecnológica, reflexão acerca do tema e provável geração de novas intervenções a partir do conhecimento adquirido.

Os projetos sempre propõem, além das projeções mapeadas na fachada do Museu Histórico e

1. <https://www.youtube.com/watch?v=aIWW9Ps3pr4>, consultado em 01 de fevereiro de 2019.

Pinacoteca da UFV durante as aberturas de exposições, outras atividades. No ano de 2013, a equipe foi convidada a promover projeções na área interna do maior auditório da instituição por ocasião da Solenidade de aniversário da mesma. O projeto das projeções de aniversário contou com seis projetores instalados em pontos determinados para realizarem projeções nas paredes internas do auditório. O conceito era gerar uma imersão dos convidados da solenidade na história da Instituição. Foram pesquisadas imagens significativas dos três períodos constitutivos da UFV (Escola Superior de Agricultura e Veterinária - ESAV, de 1926 a 1948; o período correspondente à Universidade Rural do Estado de Minas Gerais - UREMG, de 1948 a 1969; e a atual Universidade Federal de Viçosa (UFV), desde 1969. Em 2014, o projeto contemplou uma projeção temática para o Dia das Crianças que objetivou direcionar essa forma de manifestação artística a um público em potencial. Instigando a apreciação e fruição artística no público infantojuvenil, crescem as chances dos mesmos serem consumidores de arte no futuro. No ano de 2015 o projeto explorou a interlocução entre a história/memória e a arte por meio de novas tecnologias mapeando a fachada de uma das primeiras construções da Universidade Federal de Viçosa, hoje a Reitoria da instituição para projeções relacionadas ao percurso histórico da UFV. Infelizmente por motivo de restauro da fachada do edifício, as projeções não foram feitas no ano supracitado. Já em 2016, foi possível efetivar as projeções com temática histórica planejadas para 2015 durante as festividades de aniversário da instituição e, também, por ocasião de evento extensionista de grande impacto na população da cidade e região, a Semana do Fazendeiro, em sua 87ª edição. Em 2017, o projeto ofereceu uma oficina de interfaces de realidade virtual. O curso possibilitou a capacitação e formação de multiplicadores em artes digitais. Em todos os anos o projeto contemplou o oferecimento de curso de VPT, *software* livre usado para as projeções mapeadas.



Foto 3: projeção da animação “A História do Dia Das Crianças no Brasil” realizada n Memorial Casa Arthur Bernardes. Arquivo dos autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Arte Digital foi um trabalho peculiar desenvolvido na UFV. Durante cinco anos, representou uma fonte de busca de informações e promoções de eventos relativos a tecnologia visual e mapeamento de fachada. Os cursos de capacitação em *Video Mapping* possibilitaram a formação de

multiplicadores na cidade, uma tentativa de perpetuação das ações do projeto.

Apesar do projeto não ter sido submetido em 2018 e 2019, há interesse em submissões no futuro. A experiência foi positiva aos membros da equipe e acreditamos que a capacitação propiciada aos bolsistas é uma ótima oportunidade dentro da construção das experiências acadêmicas. Além disso, as projeções mapeadas e atividades extras do projeto auxiliam a divulgação e popularização dos eventos promovidos pelo Museu Histórico e Pinacoteca da UFV. As parcerias do Museu Histórico e Pinacoteca com outros setores ou órgãos da instituição também foi um resultado das ações do projeto. Vislumbramos que a inovação e beleza propiciadas pelo trabalho teve impacto no reconhecimento das atividades dos referidos equipamentos culturais.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Joel; MAGALHÃES, Graça. *A cognição projectual através da integração do Desenho na modelação 3D*. Disponível em: <<http://ria.ua.pt/bitstream/10773/16193/1/A%20cogni%C3%A7%C3%A3o%20projectual%20atrav%C3%A9s%20da%20integra%C3%A7%C3%A3o%20do%20Desenho%20na%20modela%C3%A7%C3%A3o%203D.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2016.

CULTURA DIGITAL. Setorial Arte Digital. *Algumas Palavras Sobre Arte Digital*. Disponível em: <<http://culturadigital.br/setorialartedigital/2010/02/14/algumas-palavras-sobre-arte-digital/>>. Acesso em: 21 nov. 2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/vicosa/panorama>>. Acessado em 01 fev. 2019.

SANTANA, I. *Dança na Cultura Digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.