

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E NOVAS
TECNOLOGIAS**

JESSANA PRISCILA MOCCELINI DE ARAÚJO GONÇALVES

**ARTE E TECNOLOGIA: ENSINO DE ARTE DIGITAL E O
MERCADO EM NFT NO TIKTOK**

CURITIBA

2024

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E NOVAS
TECNOLOGIAS**

JESSANA PRISCILA MOCCELINI DE ARAÚJO GONÇALVES

**ARTE E TECNOLOGIA: ENSINO DE ARTE DIGITAL E O MERCADO EM
NFT NO TIKTOK**

CURITIBA

2024

JESSANA PRISCILA MOCCELINI DE ARAÚJO GONÇALVES

**ARTE E TECNOLOGIA: ENSINO DE ARTE DIGITAL E O MERCADO EM
NFT NO TIKTOK**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu – Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Mestre em Educação e Novas Tecnologias.

Área de Concentração: Educação

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Otávio dos Santos

CURITIBA

2024

AGRADECIMENTOS

A jornada até aqui foi repleta de desafios e reviravoltas inesperadas, testando meus limites e me obrigando a ajustar os planos constantemente. No entanto, mesmo diante dessas adversidades, houve a força necessária para seguir em frente.

Primeiramente, gostaria de expressar minha sincera gratidão ao meu parceiro de vida, Willian, cujo apoio inabalável, suporte constante e incentivo incansável foram fundamentais para que eu chegasse até este ponto. Sua presença ao meu lado tornou cada obstáculo mais fácil de superar e cada conquista mais significativa.

Aos estimados professores do programa, desejo expressar minha profunda gratidão pela generosidade em compartilhar seu vasto conhecimento e pelas valiosas trocas de experiências que enriqueceram minha jornada acadêmica. Suas orientações foram cruciais para o meu desenvolvimento como pesquisadora.

Gostaria de dedicar um agradecimento especial ao meu orientador, o Professor Rodrigo Otávio dos Santos. Sua paciência, orientação precisa e apoio incondicional foram fundamentais em cada etapa deste percurso. Admiro profundamente sua vasta bagagem de conhecimento e inteligência, e sou imensamente grata por tê-lo como mentor nesta jornada. Seu exemplo e dedicação foram inspiradores e contribuíram significativamente para o sucesso desta dissertação.

Gratidão ao meu saudoso Professor Germano Bruno Afonso, que infelizmente nos deixou em decorrência do COVID-19, mas cujo legado e ensinamentos continuam vivos em nossos corações e mentes. Com ele, aprendi duas palavras que se tornaram fundamentais para minha jornada educacional: integração e multidisciplinaridade. Me mostrou que é possível conectar todas as áreas do conhecimento em busca de um objetivo pleno. No primeiro dia de aula eu lhe disse que meu sonho de infância era ser astrônoma, mas que era das artes e não tinha a ver com Astronomia. Sua gentileza e sabedoria me surpreenderam ao afirmar que, na verdade, tudo estava interligado. Sob sua orientação, explorei o céu através de fotografias, visitei sítios arqueológicos e compreendi como o registro artístico pode elucidar muitos mistérios da

arqueoastronomia. Professor Germano, sua falta é sentida profundamente, mas seus ensinamentos e inspiração permanecerão eternamente em minha vida. Obrigado por tudo. Obrigada por tanto!

“A arte existe porque a vida não basta.”

Ferreira Gullar

RESUMO

Este estudo examina o impacto da interseção entre arte e tecnologia na produção, fruição e ensino das artes na sociedade contemporânea, destacando a importância de maximizar o potencial das novas tecnologias no contexto educacional. A pesquisa integra o Grupo de Estudos de Redes Sociais Digitais e Educação, buscando compreender o impacto das plataformas digitais na educação. O objetivo é formular um produto educacional destinado a professores de artes visuais que envolva artes visuais, NFT e TikTok, inovando no ensino de arte e promovendo uma compreensão mais profunda e apreciação da arte entre os estudantes. Diante desse propósito central, como objetivos específicos temos, contextualizar o desenvolvimento da produção artística a partir do século XX, descrevendo os principais movimentos que influenciaram a criação contemporânea. Identificar os intrincados sistemas que permeiam o universo da arte, buscando uma compreensão profunda de suas dinâmicas e estruturas. Investigar o cenário do mercado digital artístico, com o intuito de compreender a autenticidade das obras de arte digital viabilizada pelos Tokens Não-Fungíveis (NFTs). Convidar um painel de especialistas em arte para avaliar a eficácia da atividade proposta na oficina como produto educacional, analisando sua adequação aos objetivos pedagógicos, sua capacidade de promover o engajamento dos alunos, e o impacto percebido na compreensão e apreciação da arte. A metodologia empregada é qualitativa, complementada por métodos quantitativos para validar a proposta junto a um painel de especialistas. Após análise das respostas obtidas, observou-se um consenso em relação à proposta, destacando sua solidez e relevância no contexto educacional. A evolução do conceito de arte desde o século XX até a contemporaneidade, especialmente após a revolução provocada pela fotografia, é discutida, ressaltando a importância da compreensão do mercado de arte digital e dos NFTs pelos artistas da era digital. A criação de um produto educacional que envolve arte digital, NFT e TikTok representa uma oportunidade única de sinergia entre educação e plataforma digital, promovendo uma experiência educacional dinâmica e enriquecedora.

Palavras-chave: Arte digital, tecnologia, educação, NFT, TikTok.

ABSTRACT

This study examines the impact of the intersection between art and technology on the production, enjoyment, and teaching of the arts in contemporary society, highlighting the importance of maximizing the potential of new technologies in the educational context. The research integrates the Digital Social Networks and Education Study Group, seeking to understand the impact of digital platforms on education. The aim is to formulate an educational product aimed at visual arts teachers that involves visual arts, NFTs, and TikTok, innovating in art education and promoting a deeper understanding and appreciation of art among students. Given this central purpose, the specific objectives are to contextualize the development of artistic production from the 20th century, describing the main movements that influenced contemporary creation; to identify the intricate systems that permeate the universe of art, seeking a deep understanding of its dynamics and structures; to investigate the digital art market scenario, with the aim of understanding the authenticity of digital artworks enabled by Non-Fungible Tokens (NFTs); to invite a panel of art experts to evaluate the effectiveness of the proposed activity in the workshop as an educational product, analyzing its adequacy to pedagogical objectives, its capacity to promote student engagement, and the perceived impact on understanding and appreciation of art. The methodology employed is qualitative, complemented by quantitative methods to validate the proposal with a panel of experts. After analyzing the responses obtained, a consensus was observed regarding the proposal, highlighting its solidity and relevance in the educational context. The evolution of the concept of art from the 20th century to the present day, especially after the revolution provoked by photography, is discussed, emphasizing the importance of understanding the digital art market and NFTs by digital era artists. The creation of an educational product involving digital art, NFTs, and TikTok represents a unique opportunity for synergy between education and digital platform, promoting a dynamic and enriching educational experience.

Keywords: Digital art, technology, education, NFT, TikTok.

LISTA DE FIGURAS

	Pg.
Figura 1 – Modelo de Ecossistema da Arte	57
Figura 2 – Aplicativo Procreate	61
Figura 3 – Aplicativo Adobe Fresco	62
Figura 4 – Adobe Illustrator	63
Figura 5 – Adobe Photoshop	64
Figura 6 – Pixel art game	65
Figura 7 – Arte fractal	66

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 DISCUSSÕES SOBRE ARTE.....	18
2.1 Reprodutibilidade técnica.....	30
2.2 Fotografia.....	35
2.3 Arte no século XXI.....	38
3 SISTEMA DA ARTE.....	45
4 ARTE DIGITAL.....	59
4.1 Cripto arte e NFT.....	72
5 PRODUTO: CRIAÇÃO DE CONTEÚDO EDUCACIONAL EM ARTE DIGITAL E O MERCADO EM NFT NO TIKTOK.....	81
5.1 Protótipo de aplicação: Conteúdo de artes visuais e NFT para o TikTok...84	
5.1.2 Painel de exposição: validação da atividade com especialistas.....	90
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	115
BIBLIOGRAFIA.....	119
ANEXO I – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	125

1 INTRODUÇÃO

Falar de arte é importante. Arte é expressão, e por mais estudos que existam a respeito da definição da arte, sempre terá um significado único para cada pessoa. E para mim a arte é tão importante e tão grande que eu não apenas me acomodei em gostar e apreciar arte, mas também fiz dela minha vida, profissão, *hobbie* e desfruto de tudo que ela pode me oferecer. As experiências de consumir arte, de ver uma exposição, ouvir uma boa orquestra, conversar com artistas, produzir arte, é uma vivência que traz beleza e regozijo para a alma, me proporciona um bem estar sem igual.

Comecei a me interessar sobre arte logo na adolescência e foi através da literatura que tive o despertar para o que mais tarde eu viria a amar. Especificamente a história da arte, eu não imaginava que poderia existir algo que me fascinasse tanto a ponto de me mover e despertar em mim um lado que eu não conhecia. Me parece que a vida é sobre isso, sobre encontrar o nosso propósito, e eu encontrei esse propósito quando fiquei de frente com a história da arte.

A partir daí fiz minha graduação em arquitetura e urbanismo, licenciatura em artes visuais, especialização em história da arte, especialização em história da arquitetura e estou aqui no mestrado em educação e novas tecnologias com a excelente oportunidade de também conseguir falar de arte.

E uma arte atual, uma arte que conecta a tecnologia, uma arte e tecnologia capazes de fazer parte do contexto da educação, para que essa paixão que é pessoal, não fique apenas comigo, mas com todos os alunos que passem por mim, e que algo nesse trabalho também possa ajudar ou despertar a arte, a tecnologia e a educação para outros professores tão apaixonados assim como eu.

As transformações aceleradas na sociedade global, impulsionadas pela revolução tecnológica, têm provocado mudanças profundas nas práticas artísticas, na fruição cultural e na educação. Nesse contexto, compreender como a arte se adapta e se transforma, tanto na sua produção quanto na sua apreciação e ensino, tornou-se essencial para uma análise crítica da cultura contemporânea.

A intersecção entre arte e tecnologia desempenhou um papel fundamental no desenvolvimento da produção artística e na sua disseminação ao longo do século XX e início do século XXI. Essa união entre a criatividade humana e as inovações tecnológicas gerou um impacto profundo no desenvolvimento artístico, alterando não apenas a maneira como as obras são concebidas, mas também como são valorizadas, distribuídas e consumidas.

O surgimento de novas ferramentas e técnicas digitais tem desafiado as fronteiras tradicionais da arte, proporcionando novas possibilidades em todas as esferas artísticas. No entanto, diante desse panorama dinâmico, surge a questão: estamos verdadeiramente explorando todo o potencial que a arte aliada às novas tecnologias pode oferecer dentro das salas de aula? Essa é a indagação que impulsiona esta dissertação a investigar o uso das novas tecnologias no ensino das artes, buscando compreender se estamos aproveitando ao máximo as oportunidades proporcionadas por essa união para enriquecer a experiência educacional e promover uma maior compreensão e apreciação da arte entre os estudantes.

Este trabalho tem como objetivo geral formular um produto que fomente a criação de conteúdo educacional em arte digital e o mercado em NFT no Tiktok aos professores de artes visuais. Este produto contextualiza a arte contemporânea desde o século XX, e se propõe a explorar as interseções entre a arte digital e o mercado de NFTs (Tokens Não Fungíveis).

Diante desse propósito central, como objetivos específicos temos:

- a) Contextualizar o desenvolvimento da produção artística a partir do século XX, descrevendo os principais movimentos que influenciaram a criação contemporânea.
- b) Identificar os intrincados sistemas que permeiam o universo da arte, buscando uma compreensão profunda de suas dinâmicas e estruturas.
- c) Investigar o cenário do mercado digital artístico, com o intuito de compreender a autenticidade das obras de arte digital viabilizada pelos Tokens Não-Fungíveis (NFTs).
- d) Convidar um painel de especialistas em arte para avaliar a eficácia da atividade proposta na oficina como produto educacional, analisando sua adequação aos objetivos pedagógicos, sua capacidade de promover o

engajamento dos alunos, e o impacto percebido na compreensão e apreciação da arte.

Partindo dessa premissa, surge a necessidade de inovar no campo do ensino de arte, especialmente direcionado para os professores de artes visuais. Este estudo busca integrar o potencial de alcance do TikTok, uma plataforma de rede social digital efervescente, ao universo da arte contemporânea digital e dos NFTs. A proposta é desenvolver um produto que não apenas proporcione conhecimento prático sobre a produção artística digital, mas que também estimule a participação ativa dos professores na rede social do Tiktok e também no mercado de NFTs, conectando-se de maneira inovadora com o cenário artístico atual.

O segundo capítulo da presente dissertação empreende uma análise abrangente das transformações profundas e disruptivas que caracterizaram o cenário artístico durante o século XX. Veremos sobre o impacto das inovações tecnológicas, principalmente a invenção da fotografia, como uma força emancipadora que desvinculou os artistas de limitações artísticas convencionais e acadêmicas. Essa recém-adquirida liberdade propiciou uma exploração sem precedentes de novas linguagens, técnicas e modos de expressão individual.

Ao longo desta seção, elucidamos as ramificações dessa “emancipação artística”, analisando sua manifestação em diversos movimentos de vanguarda, desde o Cubismo até a Pop Art, do Surrealismo à Abstração. Cada movimento desafiou normas estabelecidas, questionando a própria essência da arte e abrindo novos caminhos para a expressão criativa.

Destacamos a interseção entre arte e tecnologia como um ponto principal. A fotografia não apenas registrou a realidade visual, mas também instigou os artistas a questionarem a representação tradicional, resultando em experimentações que transcendiam as fronteiras da percepção. A introdução de novos materiais e técnicas, facultou à arte a ruptura com convenções preexistentes, estabelecendo-se como um reflexo dinâmico da sociedade em acelerada transformação.

Ademais, examinamos como essas revoluções artísticas não apenas refletiram, mas frequentemente anteciparam as mudanças sociais e políticas do século XX. Compreendendo o contexto histórico e cultural que permeou essas

manifestações artísticas, conseguimos traçar conexões essenciais entre a evolução artística e os movimentos socioculturais que caracterizaram a época.

Neste capítulo, almejamos proporcionar uma compreensão profunda e multifacetada das raízes da arte contemporânea. Através da análise dessas transformações, visamos estabelecer uma base sólida para a compreensão do papel do artista digital no século XXI, ciente das complexidades e desafios herdados de um passado que trouxe tantas vanguardas. Com isso, buscamos também entender como está a arte deste nosso tempo e as inovações trazidas neste século.

No terceiro capítulo desta dissertação, dedicamo-nos a uma análise aprofundada do sistema da arte contemporânea, buscando compreender suas dinâmicas intrínsecas, estruturas e agentes e críticos que moldam a produção, distribuição e consumo artísticos no século XXI.

Exploraremos as modalidades de participação de artistas no sistema da arte, considerando desde a presença em galerias tradicionais até as novas oportunidades proporcionadas por plataformas digitais. A compreensão destas modalidades é crucial para contextualizar a produção artística no atual panorama, bem como para a efetiva integração dos estudantes de artes visuais neste sistema.

Além disso, abordaremos as tendências no mercado da arte contemporânea, destacando a influência das mídias digitais e o papel das redes sociais na promoção e divulgação de obras. A análise dessas tendências será essencial para fundamentar a proposta de criação de um produto de ensino que falará sobre arte digital e comercialização de NFTs no TikTok, proporcionando uma visão abrangente do cenário atual.

Para um melhor esclarecimento, podemos dizer que Tokens Não-Fungíveis (NFTs) são como certificados digitais que representam a propriedade única de um item, como uma obra de arte, música ou vídeo, registrados em uma tecnologia chamada *blockchain*, que funciona como um cartório digital, como veremos adiante. Cada NFT é único e pode ser comprado, vendido ou trocado como uma forma de ativo digital exclusivo. Eles proporcionam autenticidade e rastreabilidade para bens digitais, permitindo que as pessoas possuam e provem a propriedade de criações específicas na internet.

Já o TikTok trata-se de uma rede social digital que se dá por meio de compartilhamento de vídeos curtos. Lançado em 2016 pela empresa chinesa *ByteDance*, o aplicativo ganhou uma forte notoriedade em razão de sua interface intuitiva e recursos que possibilitam a produção de vídeos criativos e dinâmicos.

Outro aspecto abordado será a relação entre o sistema da arte e a valorização da obra de arte. Investigaremos como o sistema contribui para a construção do valor simbólico das obras, influenciando a percepção do público e dos colecionadores. Essa compreensão é importante para orientar os estudantes no desenvolvimento de suas práticas artísticas e estratégias de inserção no mercado.

Por fim, este capítulo visará analisar as possíveis mudanças no sistema da arte contemporânea impulsionadas pelas transformações tecnológicas e sociais, preparando o terreno conceitual para a proposta a ser apresentada na conclusão desta dissertação. Por meio desta análise detalhada, almejamos contribuir para a formação de uma visão crítica e atualizada do sistema da arte contemporânea entre os estudantes de artes visuais.

No quarto capítulo, voltamos nosso olhar para o fenômeno dos Tokens Não Fungíveis (NFTs) e sua influência na transformação do mercado de arte digital. Este capítulo visa analisar o papel desempenhado pelos NFTs, considerando as implicações para artistas digitais, colecionadores e o cenário artístico contemporâneo.

Veremos então a natureza dos Tokens Não-Fungíveis (NFTs) e sua integração na tecnologia *blockchain*, destacando a capacidade desses tokens de representarem formas diversas de arte e mídia. Segundo Ellis (2021), os NFTs são elementos individuais na *blockchain* que incorporam informações adicionais, tornando-se capazes de representar manifestações artísticas como imagens, músicas e vídeos. O valor atribuído a esses NFTs reflete, em grande medida, dinâmicas de mercado e demanda, semelhante ao mercado de arte física.

Bsteh (2021) contextualiza a *blockchain* como um repositório estruturado de dados em rede, onde informações são interligadas através de técnicas criptográficas, eliminando a necessidade de intermediários nas transações. A *blockchain*, além de seu papel transacional, é concebida como um ambiente propício à criação automática de NFTs, que, ao contrário das criptomoedas

tradicionais, como o *Bitcoin*, são considerados não-fungíveis devido à sua exclusividade, conforme exposto por Chohan (2021).

Em síntese, para uma rápida descrição, podemos dizer que a cripto arte configura-se como uma manifestação digital cuja autenticidade, confirmação e salvaguarda são asseguradas mediante um registro digital, como se fosse um “cartório digital” denominado *blockchain*, já explicado anteriormente, conferindo-lhe a condição de token não-fungível (NFT). A característica “não-fungível” denota que seu valor é passível de flutuação, podendo variar consideravelmente, ao contrário de um token “fungível”, cujo valor é constante no mercado, determinado por fatores mercadológicos como oferta e demanda. A obra de cripto arte, enquanto arte digital, é armazenada na carteira digital do comprador, viabilizando sua transferência a um novo possuidor no caso de alienação. Todas as transações relacionadas são meticulosamente registradas de modo seguro na *blockchain*, proporcionando um rastreamento contínuo do histórico da obra digital, o qual é preservado com confidencialidade mediante emprego de técnicas de criptografia.

Portanto, iniciaremos explorando a natureza técnica dos NFTs, compreendendo como esses ativos digitais, baseados em tecnologia *blockchain*, conferem autenticidade, singularidade e rastreabilidade às obras de arte. A compreensão desses aspectos ajudará a fundamentar a proposta subsequente de integração entre o ensino de arte digital e a comercialização de NFTs no TikTok.

Analisaremos, ainda, o impacto econômico dos NFTs no mercado de arte, examinando como esses tokens têm desafiado as estruturas tradicionais de comercialização. Discutiremos as mudanças nos modelos de receita para artistas, a desintermediação do processo de venda e as implicações para a propriedade e autenticidade das obras.

Ao encerrar este capítulo, teremos estabelecido um embasamento sólido para a proposta de um produto de ensino de arte digital e comercialização de NFTs no TikTok, integrando as potencialidades dos NFTs ao universo educacional e artístico para os professores de artes visuais.

Este estudo empregou uma metodologia fundamentada em pesquisas qualitativas. Por meio dessa abordagem, buscamos compreender profundamente os fenômenos em questão, explorando as nuances, as

perspectivas individuais e os contextos envolvidos. De acordo com Moreira e Caleffe (2008), na esfera da pesquisa qualitativa, a análise dos dados é realizada de forma qualitativa, sendo estes frequentemente de natureza verbal e passíveis de uma minuciosa descrição. A coleta de dados é conduzida por meio de observação, descrição e registro.

Além da abordagem qualitativa, foram empregados métodos quantitativos para realizar uma análise complementar da proposta da oficina como produto educacional, visando validar a atividade junto ao painel de especialistas. Conforme discutido por Moreira e Caleffe (2008), a pesquisa quantitativa se dedica à exploração das características e situações em que dados numéricos podem ser obtidos, fazendo uso de técnicas de mensuração e estatísticas para análise. Neste contexto, a análise quantitativa permitiu avaliar de forma objetiva e mensurável diversos aspectos da proposta da oficina, incluindo o grau de satisfação dos participantes, a eficácia percebida da atividade e a relevância dos objetivos pedagógicos propostos.

Esta também é uma pesquisa exploratória, cuja finalidade reside no desenvolvimento, esclarecimento e modificação de conceitos e ideias, com o propósito de formular problemas mais precisos ou hipóteses suscetíveis de investigação em estudos subsequentes. Este tipo de pesquisa é empreendido com o intuito de proporcionar uma visão abrangente, de caráter aproximativo, acerca de um fenômeno específico (MOREIRA; CALEFFE, 2008). No escopo deste estudo, adota-se uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, utilizando procedimentos de pesquisa documental e bibliográfica.

O painel de especialistas para a validação da oficina como produto educacional conta com a participação de quatro profissionais nos campos da educação, arte e novas tecnologias. Dentre esses especialistas, destacam-se dois professores do ensino superior de artes visuais, cuja vasta experiência e conhecimento na área contribuirão significativamente para a análise da proposta. Ademais, integra o painel a presença de uma professora do ensino básico, especializada em novas tecnologias aplicadas à sala de aula e que inclui a disciplina de arte em integração com outras áreas do conhecimento, colaborando sobre a viabilidade e relevância da proposta para diferentes contextos educacionais. Por fim, a participação de uma artista digital e de realidade aumentada, com experiência na produção e comercialização de arte digital e

NFT, colaborando ao oferecer uma visão prática e atualizada sobre as tendências e possibilidades no campo da arte digital. Essa diversidade de perfis profissionais no painel garantirá uma avaliação abrangente e multifacetada da oficina proposta.

Ao combinar a compreensão da arte contemporânea, a exploração do sistema da arte e o dinamismo do mercado de NFTs no contexto do TikTok, pretende-se oferecer aos estudantes de artes visuais uma experiência única e enriquecedora. Este trabalho não apenas busca analisar criticamente o panorama atual da arte, mas também visa contribuir para a formação de uma nova geração de artistas capazes de navegar e prosperar no cenário artístico digital do século XXI.

Assim, firmamos os alicerces deste trabalho, alinhando-nos à compreensão aprofundada do passado artístico, à análise crítica do presente e à visão prospectiva do futuro. Este estudo não apenas se propõe a compreender, mas também a contribuir ativamente para educação em artes visuais e na participação de artistas digitais no cenário artístico contemporâneo.

2 DISCUSSÕES SOBRE ARTE

Pensar na arte e no que ela significa é uma tarefa que envolve mais perguntas do que respostas. Conforme o tempo vai passando, os processos artísticos vão mudando, as técnicas artísticas se apropriando de novos materiais e os propósitos da arte se moldando ao mesmo tempo em que a sociedade toma novos rumos. Esses fatores geram inúmeras condicionantes tornando impossível definir exatamente o que é a arte (ECO, 2016).

De acordo com Gombrich (2018), a arte não existe, apenas artistas. Categoricamente, não é errado chamar o fazer da humanidade ao longo do tempo como arte, porém não se pode esquecer que conforme o tempo passa, a arte pode assumir diversos tipos de significado, cada um em seu devido contexto histórico e geográfico.

Gullar (apud VIANA, 2010), quando fala da necessidade da arte, diz que o ser humano precisou inventar instrumentos para sobreviver. Se formos investigar a etimologia da palavra “arte” veremos que é a técnica, uma habilidade

natural ou adquirida que capacita a fazer alguma coisa. Portanto, quando o homem precisou inventar instrumentos para sobreviver, significa que precisou da arte para sobreviver, porque dependeu de desenvolver habilidades, técnicas e instrumentos para executar as atividades ao longo da vida. E conforme o tempo passa, deve manter o ímpeto de continuar a se reinventar de acordo com o seu tempo.

Cada época se desenvolveu dentro da técnica que pôde e a humanidade sempre acreditou que sua época era o grande auge do seu desenvolvimento. Ao mesmo tempo que condenavam a expansão tecnológica em nome dos valores humanos (PINTO, 2013).

A arte pôde então, desde os primórdios, ter feito parte da vida do ser humano, assim como ainda o faz, e ainda assim não se é capaz de saber explicar. Por inúmeras vezes a arte se mostra complexa e a humanidade se depara com as manifestações artísticas sem conseguir explicá-las de fato, apenas senti-las e vivenciá-las (GULLAR, 2010. apud VIANA, 2010).

Segundo Domecq (2017), a função da arte não é confirmar nossas percepções, mas sim nos mostrar a partir da imagem, uma cena da qual nós nunca veríamos ou idealizaríamos. Com isso, a partir do que a obra de arte nos mostra, é como se ela nos revelasse algo que jamais saberíamos. Mas, ao mesmo tempo, isso não nos revela nada, pois não temos nenhuma confirmação.

É importante pensar na arte desde a intenção, na presença que o artista coloca na hora de criar, em como o processo transformou o objeto. O artista se entrega para criar a forma, estuda, coloca sua personalidade, seus valores, sua identidade, sua cultura e ainda assim a forma criada deixa espaço para diversas interpretações. Se aspectos como esse não forem colocados na interpretação artística, significaria que o objeto está morto, pois o prazer estético por si só, pode ser experimentado em objetos que não são arte (ECO, 2016).

Apesar do debate acerca da arte ser muito rico, é muito difícil encontrar as respostas para todas as questões que surgem. Mesmo assim pode-se dizer que a humanidade cria porque tem a inquietude de sempre estar moldando a si mesma e transformando-se de acordo com o ambiente e suas vivências. Ainda que a arte represente os anseios de quem a cria, também pode trazer em pauta questões do cotidiano (JANSON, 1996).

Se ao buscarmos o significado da arte o pudéssemos definir de forma objetiva, os artistas não seriam artistas, e possivelmente a arte seria um simples ofício. Mas, arte se dá por meio de imagens, símbolos, textos ou sons que símbolos que expressam ideias por diversos tipos de formas criando diálogos. Esse diálogo surge da participação ativa do observador, pois mesmo que não se consiga traduzir a obra, ainda assim pode-se aprender a reagir a ela. É necessário saber o contexto cultural do artista, seu estilo, o período, técnica e etc, para que se possa tentar compreender sua obra. Esse conhecimento cultural dá a experiência estética para o observador, porém não se pode reduzir a arte a isso (JANSON, 1996).

Por isso, a arte não está submetida a definições específicas. Cada cultura é diferente por si só, e com isso não existe uma melhor que a outra, apenas se estruturam e se moldam de formas diferentes. A obra de arte vive a partir das interpretações que lhes são atribuídas e isso varia de acordo com a interpretação de quem vê. Isso torna a arte muito subjetiva, aberta e incompleta. E por estar sempre abertas a interpretações, oferece ao observador uma percepção ativa, como se pudesse completar a obra junto com o artista (ECO, 2016).

É complexo tentar definir o que é a arte de forma objetiva, pois é necessário examinar a complexidade de seu processo evolutivo, oferecendo uma visão aprofundada das nuances que permeiam o campo artístico, levando em consideração sua natureza dinâmica e em constante mudança, pois os entendimentos sobre a arte continuam a se expandir e se transformar ao invés de estagnar ou declinar. Além disso, muitas vezes os estudos críticos podem dar muito mais prazer do que a própria obra em si e que o deleite seria transformar a obra em conceito, onde o prazer estético é um prazer intelectual, trazendo, portanto, questões de como a arte, nesse contexto, se diferencia da filosofia ou da ciência. Mas definir o que é arte de fato seria muito tendencioso, uma vez que a ideia de arte muda constantemente de acordo com a época e a cultura. E o que é considerado arte dentro de tradições culturais, pode deixar de ser conforme a cultura vai se moldando ao longo do tempo (ECO, 2016).

O século XX foi berço de movimentos que trouxeram diversas revoluções no campo da arte, marcado pela inovação e conquista no desenvolvimento artístico. Surge então um questionamento sobre a arte e movimentos que trazem essa reflexão, como o Dadaísmo que indagou sobre o que poderia ser

considerado arte e rompeu com os moldes de expressão que existiam até então colocando o objeto ao centro da reflexão e indagando-o (DOMECCQ, 2017).

Pensando na produção artística, o nascimento da fotografia proporcionou uma liberdade de criação, pois esta emancipou o artista da responsabilidade mimética na expressão pictórica. O artista agora passa a se apropriar dessa liberdade e começa a ousar, criar coisas novas e deixa de se preocupar com a rigidez das técnicas impostas pelo academicismo. Isso gera uma grande ruptura no campo da arte (BENJAMIN, 2021).

Essa emancipação que a fotografia proporcionou ao artista abriu uma vasta gama de possibilidades de expressão e abertura para novos tipos de pensamentos, chamados de vanguarda, que vem do francês “avant-garde”, dando a alguns artistas papéis de precursores de novos pensamentos e novas maneiras de ver, produzir e interpretar a arte, transformando o cenário artístico e cultural. Nisso, surgem três correntes principais sendo o Expressionismo, que evidencia o estado emocional do artista consigo mesmo e para o mundo, a Abstração, trazendo uma estrutura formal da arte e por fim a Fantasia, explorando o domínio da imaginação, das formas irracionais e também espontâneas, cada uma dessas ramificando-se em outras (JANSON, 1996).

Essas três correntes não se individualizam entre si, pois o sentimento, a ordem e a imaginação estão em todas as obras de arte. A imaginação proporciona a criatividade, a estrutura da obra de arte promove a ordenação e o sentimento é o que dá vida e conecta o artista ao observador. A partir dessa correlação, artistas podem pertencer a mais de uma corrente. Até mesmo porque essa breve definição em três correntes não definem todas as expressões que surgiram nesse momento da história, porém as explana em linhas gerais. O expressionismo une as pessoas, ou seja, tem mais interesse na comunidade humana, o abstracionismo a estrutura da realidade e a fantasia explora o universo existente dentro da mente do indivíduo (JANSON, 1996).

O Expressionismo buscava confrontar o expectador de uma forma que este se vinculasse com o sentimento do artista, conectando-se de uma forma pessoal. Tinha como características a distorção linear, simplificação radical de detalhes, cores intensas, traços fortes, formas exageradas e alongadas e redefinição do conceito de beleza artística. Os artistas pertencentes a este movimento acreditavam que deveriam expressar nas obras aquilo que acontecia

na sociedade, e com isso, se expressavam do ponto de vista em como se sentiam (FARTHING, 2011).

Wassily Kandinsky (1866-1944), foi um artista russo, que teve uma grande importância dentro dos movimentos abstratos. Acreditava que a música era uma arte superior com relação a pintura, pois possuía um caráter abstrato. Usava cores e formas livres expressando a realidade através de movimentos involuntários no intuito de promover um resultado espiritual, desfazendo a semelhança com o mundo real. Ao ver as cores, se dizia capaz de ouvir música, com isso tentou relacionar as duas artes, pintura e música, pois defendia que ambas teriam o poder despertar emoções. A interpretação de suas obras exige do observador uma forte intuição afim de entender a vitalidade e a densidade com o qual o artista se expressa (JANSON, 1996).

Em todas as suas obras Kandinsky sustentava a essência representativa, cultivando o método de pintar a partir da sua imaginação na busca da sua renovação espiritual. Sua série de obras chamadas de “Improvisações” trazem a ideia de que essa arte inconsciente que ele produzia, tinham um caráter interior que ele acreditava ser um despertar que mostrava as impressões da sua natureza interna (FARTHING, 2011).

Outro grande e importante movimento da arte moderna foi o Cubismo, desenvolvido entre os anos 1907 e 1920, liderado por Pablo Picasso (1891-1973) e Georges Braque (1882-1963). Considerado um estilo revolucionário, o Cubismo buscava fragmentar a forma e readaptar os temas, partindo do princípio de não representar a realidade tridimensional como técnica, mas sim como se vissem o objeto a partir de vários pontos de vista ao mesmo tempo. Essa ideia era inspirada nas obras de Cézanne, que utilizava a perspectiva de uma forma diferente em posições únicas, no seu *marchand* Daniel-Henry Kahnweiler que promoveu este movimento Cubista e em Paul Gauguin, que se expressava através de formas simples e planas com um alto grau de liberdade nas suas expressões (KINDERSLEY, 2014).

Picasso e Braque foram considerados os precursores do movimento cubista não por estarem em comum acordo, mas sim porque estavam se expressando artisticamente de formas semelhantes ao mesmo momento, dando início ao Cubismo analítico, de acordo com Farthing (2011), isso significa que:

Tratava-se de experiências que tentavam entender não apenas como a câmera ou o olho podiam capturar uma imagem, mas também a maneira como, segundo eles, a mente a processava. Os artistas “decompuseram” intelectualmente as estruturas a fim de analisá-las e recriá-las. O resultado foi uma série de pinturas que retratava o mundo como ele jamais havia sido visto. Pintando de forma tonal, usando cinza, preto, azul, verde e ocre, eles construíram imagens austeras que apresentava visões complexas e múltiplas de um objeto reduzido a planos sobrepostos opacos e transparentes. Nessas imagens frias e achatadas, as formas naturais eram reduzidas a figuras geométricas, em especial cilindros, esferas e cones. (FARTHING, 2011. pg. 389)

O modo como o Cubismo se expressava, mostrava uma nova forma de ver o objeto, como se quisesse não apenas retratá-lo tal como ele é, mas sim, de diversas perspectivas ao mesmo tempo. Dessa forma também, sobrepôs-se uma forma em cima da outra, dificultando o entendimento de quem olha, mas podendo capturar a essência de como o artista queria mostrar as diversas face do objeto, não da forma como via, mas sim da forma como sabia que o objeto era.

Outra fase do Cubismo é a da colagem onde a composição é feita com fragmentos de materiais cortados e colados, apenas ligados por algumas linhas de construção, com o intuito de promover um sentido figurativo, mas mantendo a identidade original do material usado na obra. O Cubismo de colagem apresenta uma nova forma de percepção, pois a obra já não necessariamente habita dentro dos limites do quadro, já que agora, através do volume dos recortes sobrepostos, sobressaem do enquadramento em direção ao observador. A partir disso, percebe-se um conceito espacial diferente trazendo um novo marco para a história da pintura (JANSON, 1996).

A Primeira Guerra Mundial impactou fortemente os artistas, e o Dadaísmo, que surgiu entre os anos 1915 à 1922, foi um movimento que trouxe muitos questionamentos a respeito do estado da arte. Os dadaístas rejeitaram o impulso ao idealismo, nacionalismo, capitalismo e progresso e com isso acabaram desafiando as normas artísticas e a própria produção do artista trazendo objetos do cotidiano com o intuito de desafiar o pensamento, os propósitos da arte e seu valor cultural (FARTHING, 2011).

O Dadaísmo aparece então como um movimento de contestação, vai contra o status quo da arte, vai pelo viés do humor e da crítica dando espaço para que a arte não seja mais o objeto, mas sim o conceito, a ideia. Parte do

princípio de quem faz arte é o artista, e o que o artista fizer é a arte (BENJAMIN, 2021).

Ao desafiar esse pensamento artístico e a posição técnica que a arte ocupava, Marcel Duchamp (1887-1968), desenvolveu o conceito de “*ready-made*”, no qual pega um objeto comum, do cotidiano, produzido em massa e o tira do contexto declarando este objeto como arte. Duchamp buscou questionar os propósitos da arte e seu valor numa sociedade materialista se colocando como um não artista, criando uma não arte numa sociedade em que a arte estava sem sentido. Com isso, o objetivo do dadaísmo era trazer uma nova realidade social e artística, pois não concordavam com o papel que a arte tomou na escalada para a Primeira Guerra Mundial. Para os dadaístas, era como se a arte tivesse traído a humanidade e seus propósitos (KINDERSLEY, 2014).

Marcel Duchamp passou por três movimentos expressivos dentro da arte do século XX, começou pelo cubismo, logo depois se envolveu com os ideais do dadaísmo e em seguida pelo surrealismo. Mesmo tendo um forte nome, produziu pouco comparado a outros artistas dessa mesma época. Suas principais características artísticas são o humor e a capacidade de tirar a atenção da aparência das obras para as ideias que nela habitam (KINDERSLEY, 2014).

O Surrealismo, produção artística que corresponde a uma corrente mais fantasiosa, coloca o estado de espírito do artista como objeto central na hora de produzir uma imagem. O que os artistas dessa corrente possuem em comum é sua capacidade imaginar e extrair essa imaginação fértil para fora revertendo-a em pintura. Um vasto campo de imagens surge a partir de expressões oníricas (JANSON, 1996).

A transformação dos sonhos em imagem passa a ter grande importância no cenário artístico. A partir dos estudos de psicanálise de Sigmund Freud (1856-1939), começa-se a entender que o que se passa dentro da mente das pessoas não difere muito entre si, pois a mente mantém as mesmas características básicas na imaginação e na memória. O inconsciente armazena esses pensamentos e memórias que temos durante o dia, e à noite quando entramos num estado onírico, revivemos essas imagens, mas não apenas tais como as coisas são, pois o inconsciente tem o poder de transformar e exagerar essas imagens, dando origem a coisas que são possíveis apenas no mundo dos sonhos. Surge então o Surrealismo, essa vertente, que explora o inexistente no

plano tridimensional a partir daquilo que só existe na mente dada pelo inconsciente. Os artistas se apropriam do conteúdo que surge nas expressões oníricas e o transforma em pintura (JANSON, 1996).

Há dois níveis de atividades psíquicas consideradas pela psicanálise, um nível que considera os sonhos e os sintomas neuróticos e outro que trata do pensamento consciente. O nível que trata sobre os sonhos traz a expressão subjetiva através linguagem do inconsciente, com isso a produção artística se associa diretamente com o artista que a produz, pois, as imagens geradas são ligadas aos seus pensamentos inconscientes que através do artista se materializam em pintura (AUMONT, 1993). O Surrealismo questionava as noções aceitas da realidade na qual os artistas criavam obras ricamente imaginativas, fantasiosas e reflexivas (KINDERSLEY, 2014).

O termo “Surrealismo” nasceu com o propósito de descrever eventos de natureza estranha, inusitada e extravagante atribuindo um significado teórico e prático onde acreditavam que deveriam criar a partir da libertação do inconsciente. Surgiu em Paris na década de 1920 trazido pelo manifesto surrealista pelo poeta André Breton (1896-1966), o qual expressava a ideia de que esse novo estilo era o único capaz de ser relevante e progressista e que os artistas deveriam se interiorizar para se expressar (FARTHING, 2011).

Os principais artistas do Surrealismo onírico foram René Magritte (1898-1967) e Salvador Dalí (1904-1989). Magritte trazia em suas pinturas grandes enigmas pictóricos. Acreditava que o observador da obra deveria estar atento ao que estava sendo retratado para poder desvendar dentro de si os seus próprios enigmas ocultos. Salvador Dalí possuía também um aspecto misterioso, foi um excelente pintor de forma técnica e proclamou sua entrada na carreira artística com sua exposição individual em Paris no ano de 1929. Em seus quadros manifestava seus medos e seus desejos (FARTHING, 2011).

Joan Miró teve uma forte presença artística no Surrealismo, mas este não era classificado como onírico, mas sim como alucinatório. A produção de suas imagens eram fruto das memórias de sua época de fome e pobreza, traduzidas em estranhas formas. Porém, essas formas dão a impressão de que se movem de modo que se tornam pinturas espontâneas, as diferindo do abstracionismo (JANSON, 1996).

Essa busca contínua por uma linguagem representativa levou os artistas ao Expressionismo Abstrato (1940-1960), que ainda se referenciava nos estudos da psicologia e também no movimento surrealista, se posicionando ainda mais contra a ideia de expressão realista, se referindo ao mito, aos pensamentos, aos sentimentos e ao inconsciente. Estavam abrindo espaço para uma nova reflexão de formas técnicas. A partir disso, se apropriando da ideia do inconsciente e da espontaneidade e sensibilidade involuntária que nasce a partir do subconsciente, os artistas deixam de lado a tomada de decisão pictórica e abre espaço para uma expressão mais livre e guiada por pinceladas amplas e gestuais dando ao artista a posição de uma pintura de ação, baseada nos seus movimentos livres (FARTHING, 2011).

O pensamento pós-guerra acerca da arte se volta à discussão dos avanços da ciência e da tecnologia na arte. Essas discussões levaram os artistas ao interesse pela cultura de massa, onde se apropriando dessa cultura e unificando com as belas artes, dão origem ao movimento Pop Art. Esse movimento surgiu no final dos anos de 1950, e a partir dele a arte começa a englobar obras não formais que surgem a partir da inspiração de filmes, quadrinhos, ilustrações embalagens e anúncios. Já o movimento de Op Art, que buscava unir a ideia de abstração junto com a ideia de movimento, dando uma impressão que ao observar a imagem, que esta está se movendo. Esses dois movimentos tiveram muita importância, pois atingiu a massa e teve uma grande influência em outras áreas como no design e na moda (KINDERSLEY, 2014).

A arte e a cultura passam a estar sujeitas às imposições do mercado, consequências da indústria cultural, se tornando uma espécie de mercadoria como qualquer outra. Essa forma de mercado, até mesmo o teatro, dança e artes plásticas que antes pareciam estar imunes ao sistema capitalista, acabaram sucumbindo ao desenvolvimento da racionalidade econômica. Os objetivos da produção cultural são determinados pela troca mercantil. A indústria cultural, os meios de comunicação e cultura de massa surgiram como advento nas sociedades capitalistas. Com a indústria o consumo massificado é intensificado e com isso a arte também acaba entrando dentro da cultura de massa (ADORNO, 2008).

O Pop Art caracterizou-se por celebrar a cultura popular, com isso, a arte produzida era destinada ao grande público, sobretudo os jovens, exalando um

caráter temporário, barato e descartável. Com isso, os artistas se apropriaram de produtos para trazer uma nova roupagem na representação de obras, que a princípio foram incompreendidas, principalmente por críticos, como Theodor Adorno (1903-1969), que acreditavam que essa cultura consumista voltada para o capitalismo era exatamente o oposto do que o artista deveria defender (FARTHING, 2011).

Apesar da vontade que tinham de quebrar a distância entre a cultura de massa e obras de arte, inevitavelmente alguns artistas acabaram produzindo para galerias e colecionadores, vendendo obras com alto valor de mercado, fazendo com que essas obras se distanciassem das massas elevando seus preços conforme esses artistas iam se destacando (KINDERSLEY, 2014).

A cultura produzida em série acaba se tornando uma indústria que não desenvolve nenhuma forma de expressão livre, mas se torna submetida aos anseios do mercado e ao lucro, torna-se uma mercadoria consumível e descartável. Passa então a ser padronizada para atender as expectativas das indústrias que buscam vender para os espectadores e se tornarem lucrativas. Um artista que não consegue vender não consegue se manter no ramo. O mercado acaba por determinar até mesmo o perfil dos artistas que vendem e que são aceitas pelos consumidores e os produtores acabam por sempre visar o lucro (ADORNO, 2008).

Na década de 1960, surgiu uma dificuldade por parte das galerias e museus em classificar certos tipos de obras de arte, com isso nasceu o termo “Arte Conceitual”, onde se assume que o conceito da obra é mais importante que o próprio objeto em si resgatando a ideia do dadaísmo de refletir sobre as ideias a respeito da arte e sobre como os museus constatavam a autenticidade das obras. Portanto, a arte conceitual também tinha uma certa objeção à arte considerada como uma mercadoria (JANSON, 1998).

De acordo com Domecq (2017), a arte moderna mostrou que tudo era possível e realizável através da arte e isso possibilitou muitas coisas, inclusive uma certa liberdade na criação artística. As linguagens artísticas continuaram a expandir, como instalações, arte performática e o *happening*, *land art*, arte cinética, colagens, videoarte, arte digital, entre outras.

Partindo desta ideia, a arte conceitual provoca ainda mais as definições de arte ao reforçar que o importante não é a execução do objeto, mas sim o que

o artista quer manifestar através do seu movimento. O produto dessa obra necessita então ser documentado através do desenvolvimento do seu processo criativo, sendo possível através de relatos, publicações, fotografia e vídeo (JANSON, 1998).

Entretanto, não é possível possuir o produto original dentro desse contexto, com isso a obra de arte perde a sua autenticidade, que é o que torna uma obra de arte única. Se a materialidade da obra de arte se perde também não há como exibi-la como um objeto único, e se este objeto não é único também deixa de possuir um valor monetário maior (BENJAMIN, 2021).

As instalações são obras criadas para um local específico, podendo esta ser recriada em outros locais com o intuito de transformar o espaço em um ambiente imersivo através de uma experiência artística tridimensional. A arte performática, originária dos movimentos dadaístas e surrealistas, buscava romper a distância entre o artista e o público, o que chamavam de *happening* (acontecimento), onde a partir dos seus próprios corpos realizavam ações performáticas podendo incorporar a música e a dança. Nesse movimento é importante a relação com o espectador, pois este faz parte da obra dada a sua interpretação e seu movimento junto com o artista. A diferença entre estes dois movimentos, é que na arte performática, não necessariamente há a participação do público, mas no *happening* sim, pois as ações dependem também de como o público vai interagir com o artista. Com isso, uma apresentação nunca será igual a outra, uma vez que os espectadores sempre vão agir de formas diferentes (FARTHING, 2011).

A *Land Art*, que é “a Arte da Terra”, se originou pela busca dos artistas por novas temáticas, materiais e lugares. É uma expressão que se apropria do potencial paisagem para enlaçar com as suas obras, usando a própria natureza como forma escultórica, libertando-se das limitações da escala humana. A ideia da primeira obra dentro desse movimento foi quando o artista Richard Long (1945) andava por um campo e percebeu que conforme caminhava, ia deixando uma linha que marcava seu caminho, então, ao fotografar esta cena nasce a obra “uma linha feita caminhando”. Portanto, a *land art* está relacionada em uma intervenção feita pelo homem se apropriando do potencial natureza, registrando através da fotografia (JANSON, 1998).

A arte cinética se dá pelo intuito de representar movimento nas obras de arte. Com isso, por meio de objetos tridimensionais geram movimento através de móveis, motores, vento, eletromagnetismo e até mesmo ilusões de ótica. A colagem também passou a ser uma linguagem artística. Relacionada com o Pop Art, essa técnica se apropria de diversos recortes de imagens com o objetivo de formar outra imagem. A primeira obra do movimento Pop Art foi fruto de uma colagem chamada “O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes” (1956), por Richard Hamilton (FARTHING, 2011).

Outra expressão artística que surgiu se apropriando da tecnologia de reprodução de imagem foi a videoarte. O vídeo deixa de ser utilizado apenas como forma de documentação e registro e passa a ser aproveitado como ferramenta de expressão a partir da criação de imagens em movimento e com som, dando origem a obras visuais. Uma grande vantagem disso foi a recuperação da linguagem textual através da expressão verbal. O vídeo tem o objetivo de comunicar, de criar um diálogo entre a sua ideia e o espectador, por isso funciona como forma de articular todo processo de interpretação da obra. Esse recurso é utilizado frequentemente em instalações e museus com temáticas diversificadas (MACHADO, 2014).

De acordo com Gombrich (2018), a arte surge com a intenção de solucionar problemas específicos, e ao contrário do que a expressão “arte moderna” pode sugerir, não existe uma ruptura abrupta entre a arte deste tempo com as anteriores. Porém, foi a partir do século XX, e da instauração da fotografia, que iniciou essa preocupação em definir os estilos e se introduzir num tipo de arte experimental, isso justifica o surgimento de tantos movimentos, técnicas, pensamentos e modos diferentes de o artista se expressar através das suas obras.

A arte que antes era feita sob encomenda, torna-se a partir de então um produto de massa onde qualquer um poderia comprar e vender, com isso foi necessário criar rótulos. O capitalismo acaba “sequestrando” a arte, deslocando o seu centro, roubando a criatividade. A arte que antes poderia ser considerada parte do prazer do artista na sua expressão, agora passa a considerar o dinheiro como o mais importante (ADORNO, 2008).

Muitos artistas deste século tiveram que se tornar inventores, trazer uma inovação de técnica e interpretação diferentes das antes vistas na história da

arte. A ideia era que através da originalidade, se diferenciassem do modo como os artistas do passado expressavam as técnicas artísticas e até mesmo os motivos da representação (GOMBRICH, 2018).

Enquanto por muitos a busca de uma definição de arte seja pretendida, para Picasso, a busca desse entendimento é vã, como diz: “todo mundo quer entender a arte, por que não tentam entender o canto de um pássaro?” Há alguma lógica neste pensamento, pois nenhuma pintura pode ser explicada unicamente por palavras, apesar dessas nos nortear a entender o lugar em que tal artista se encontra (Gombrich, 2018, p. 447).

O entendimento da arte, conforme abordado por Picasso, destaca a intrincada natureza da experiência artística. Sua analogia entre a arte e o canto de um pássaro ilustra a dificuldade de se conceber uma definição precisa para a arte, assim como a impossibilidade de expressar plenamente a beleza de um canto de pássaro por meio de palavras. Isso sublinha a arte como uma forma de expressão altamente subjetiva e pessoal, capaz de evocar diversas emoções e interpretações individuais.

Contudo, mesmo sem uma definição estrita, as palavras continuam a desempenhar um papel na contextualização e compreensão das obras artísticas, auxiliando na apreciação do propósito e significado subjacentes à produção artística. Ao explorar a noção de "reprodutibilidade técnica" na sequência, será possível analisar de que maneira as novas formas de reprodução da arte têm impactado a apreciação e compreensão das obras de arte.

2.1 Reprodutibilidade técnica

Desde que a humanidade começou a se expressar graficamente as coisas são reprodutíveis. Um exemplo disso é a gravura, uma técnica que permite a reprodução de imagens em superfícies duras (madeira, pedras e metais), por meio de cortes, riscos e talhos feitos em uma matriz. Essa matriz é uma obra original produzida por um artista, que a partir dela, permite diversas cópias (BORTOLETTI, 2016).

Outro modo de reprodução importante na história foi a imprensa de Gutenberg, uma grande invenção do século XV, pela ampla divulgação do

conhecimento e replicação de documentos. Isso proporcionou um grande desenvolvimento nos meios de comunicação e principalmente na divulgação da ciência (GASPAR, 2009).

Com o passar dos anos a técnica seguiu evoluindo, até chegar na fotografia, que acabou transformando os modos de produção da imagem. A partir da técnica fotográfica a reprodução é feita por uma máquina de forma impecável. Ou seja, uma técnica manual como a gravura ainda cultiva suas imperfeições, mas com a máquina, a técnica é uma reprodutibilidade perfeita. Isso fez com que a reprodução não necessitasse mais da destreza da mão humana, pois agora o mais importante é o olhar. A arte sai da mão e passa a habitar no ponto de vista de quem produz a imagem (BENJAMIN, 2021).

O olhar torna-se um elemento importante na produção artística, pois é ele quem define a intencionalidade daquilo que se vê na imagem que se quer produzir. Cada pessoa terá um modo de ver e o que se percebe no campo visual pode sempre alterar de acordo com o observador (AUMONT, 1993). Segundo Benjamin (2021), a obra de arte é de quem faz e não de quem a reproduz. Antes da fotografia, o fazer e o reproduzir eram a mesma coisa, mas a partir dessa invenção o fazer está desassociado do produto.

Essa mudança que a fotografia trouxe, sugeriu uma modificação na forma da comunicação, com isso também uma mudança no processo criativo do artista no qual o espectador também pode participar na elaboração da obra de arte. A reprodutibilidade fotográfica permite construir novos modelos de exposições onde a obra não é mais feita segundo a visão do artista, mas através da cópia de uma mesma obra (PLAZA, 2003).

A obra de arte tecnicamente reproduzida é capaz de aproximar o objeto da arte com o espectador, essa massificação da arte pode disseminar mais o objeto artístico criando a possibilidade de uma politização das massas. Através da produção audiovisual no cinema, não apenas a arte mudou seu jeito de ser reproduzida, mas também o modo como é distribuída (BENJAMIN, 2021).

O conceito de autenticidade de uma obra de arte significa que só existe um e apenas a obra original possui a aura, ou seja, o objeto autêntico. Apenas o objeto original tem aura. É possível conviver com uma imagem reproduzida sem dar-lhe a devida importância. Porém, ao ver a obra original, o observador sofre uma espécie de espanto, sendo este fruto de uma admiração e fascínio causada

pela obra, coisa que apenas a peça original pode proporcionar. Este objeto carrega em si o caráter de autenticidade, único, feito exclusivamente pela mão do artista, carregado de história, detalhes e sensações que são possíveis observar apenas a olho nu (BENJAMIN, 2021).

Ao mesmo tempo que a reprodutibilidade técnica tira a aura da obra de arte por ser uma cópia, acrescenta valor à obra original. Porque o anseio de querer encontrar-se com a obra verdadeira provém do desejo que a cópia proporciona ao observador. A autenticidade é atribuída a uma obra que necessariamente precisa ser única, mas que se ninguém souber que esta existe, a obra não terá em si o desejo de ser vista. Portanto, a reprodutibilidade ajuda a dar a visão e agregar valor a obra original (BENJAMIN, 2021).

Ao trazer a tecnologia no contexto de reprodutibilidade, McLuhan (1964) explorou minuciosamente o impacto da tecnologia da comunicação na cultura e na sociedade, destacando a ideia de que os meios de comunicação não são apenas transmissores de mensagens, mas também extensões do próprio ser humano. Ele argumentou que diferentes meios de comunicação, como a imprensa, o rádio, a televisão e posteriormente a internet, exercem influência profunda na percepção sensorial e cognitiva das pessoas.

A análise de McLuhan (1964), sobre como os meios de comunicação eletrônicos transformam a percepção e a experiência humanas pode ser vista como uma exploração da "aura" da comunicação. Assim como Walter Benjamin (2021) discutiu a perda de aura nas obras de arte reproduzíveis, McLuhan examina como os meios eletrônicos alteram a "aura" da experiência de comunicação. A introdução de meios eletrônicos, como a televisão, implica uma sensação de imediatismo e proximidade que afeta nossa relação com a informação e a comunicação. Isso se relaciona com a forma como a sociedade atribui valores à experiência comunicativa, com ênfase nas qualidades de imediatismo e ubiquidade.

Além disso, a obra de McLuhan levanta questões sobre como a tecnologia da comunicação redefine os valores sociais associados à reprodutibilidade. Enquanto Benjamin discutiu a perda de autenticidade na arte reproduzível, McLuhan amplia essa análise para considerar como os meios de comunicação eletrônicos redefinem a autenticidade na comunicação e na cultura. Por exemplo, a capacidade de reproduzir informações e mensagens em massa,

típica dos meios eletrônicos, desafia noções tradicionais de autenticidade e originalidade na transmissão de informações.

Portanto, McLuhan oferece uma perspectiva abrangente sobre como a tecnologia da comunicação afeta a aura e os valores atribuídos à comunicação e reprodutibilidade na sociedade. Suas análises exploram a transformação das experiências comunicativas e a redefinição da autenticidade no contexto da era da tecnologia da informação, lançando luz sobre a evolução desses conceitos na sociedade contemporânea.

A aura possui um valor de culto, isto é, algo importante para um indivíduo ou para uma sociedade. Se dá pelo fato de saber que o objeto existe, por isso ele vem carregado de emoções, de fascínio. Com isso, existe uma dinâmica, que ora tira e ora coloca esse valor. Alguns objetos também possuem um valor de eternidade, isso significa que uma obra de arte provavelmente nunca perderá o seu valor com o passar dos séculos (BENJAMIN, 2021).

O valor de exposição de uma obra se define em estar exposta para que as pessoas possam ver, uma forma de apreciar, contemplar. Já o valor de culto, que se opõe e ao mesmo tempo amplifica o valor de exposição, coloca o objeto em um patamar superior, no qual cria-se um significado mais profundo à obra. Numa determinada cultura, um objeto pode personificar o divino, trazendo um valor superior e simbólico, porém, com o passar do tempo e com a transformação da cultura, aquele objeto pode perder o valor de culto mantendo apenas o seu valor de exposição (BENJAMIN, 2021).

Relacionando os conceitos de comunicação de McLuhan aos conceitos de reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin, observamos um paralelo interessante. Benjamin discutiu como a reprodutibilidade técnica, especialmente no contexto da arte, impacta a autenticidade e a aura de uma obra. Da mesma forma, McLuhan explorou como os meios de comunicação eletrônicos, como a televisão, podem redefinir a percepção da realidade e da experiência. Ambos os autores reconhecem a transformação fundamental que ocorre quando a tecnologia possibilita a reprodução em massa de imagens e mensagens.

Enquanto Benjamin concentra-se nas artes visuais e no contexto da reprodução de obras de arte, McLuhan amplia o escopo, considerando a influência generalizada dos meios de comunicação eletrônicos na cultura e na sociedade. No entanto, deve-se observar que as abordagens dos dois autores

diferem em alguns aspectos. Benjamin estava mais focado na esfera da arte e na perda da autenticidade em obras de arte reproduzíveis, enquanto McLuhan examinou os efeitos mais amplos da tecnologia da comunicação em nossa experiência e percepção. Embora seus temas e preocupações tenham semelhanças, suas perspectivas e campos de estudo diferem consideravelmente.

Em resumo, McLuhan destaca a influência dos meios de comunicação na cultura e na sociedade, enquanto os conceitos de reprodutibilidade técnica de Benjamin se concentram na transformação da autenticidade e da aura da obra de arte no contexto da reprodução em massa. Ambos os autores contribuíram para uma compreensão mais profunda dos impactos da tecnologia na cultura e na experiência humana.

De acordo com Benjamin (2021), a invenção da fotografia trouxe a perda da aura porque não apenas permite uma reprodução ilimitada da imagem como também transforma o valor de culto em valor de exposição. Essa massificação da imagem faz com que o valor da obra de arte se perca, pois não é capaz de retratar a imagem como ela realmente é.

O ponto central é que o mundo estava acostumado com coisas únicas. Só existe uma Capela Sistina (Vaticano), uma Mona Lisa (Leonardo da Vinci), uma A noite estrelada (Vincent Van Gogh). Só existe um Abapuru (Tarsila do Amaral), e apenas um Os retirantes (Cândido Portinari). A fotografia, portanto, mudou o mundo. A fábrica cultural muda o sujeito e cada povo representa a arte do seu jeito. A crítica é que faz a arte. Toda manifestação humana está presa no tempo e no espaço. Toda cultura interfere na arte. Porque a arte é uma das manifestações da cultura. Hoje experimentamos a cultura do consumo, pois é muito mais importante comprar do que fruir.

Com isso, a discussão sobre a reprodutibilidade técnica desencadeia uma profunda reflexão sobre os efeitos da transformação da imagem e sua massificação na apreciação da arte. A fotografia trouxe um ponto de inflexão na reprodutibilidade das imagens, desafiando os conceitos das obras de arte únicas e imutáveis. Também a fotografia não apenas influenciou a própria arte, como também redefiniu nossa percepção do mundo e nosso relacionamento com a cultura visual contemporânea.

2.2 Fotografia

Assim como se pode fazer arte através da pintura, pode-se também fazer arte com a fotografia, mas a fotografia em si não tem a obrigação e nem a pretensão de ser definida como tal. Esta é uma técnica que requer a criatividade e olhar de quem está produzindo a imagem. A semelhança entre uma pintura e uma fotografia é que ambas são determinadas pela imaginação do artista. A fotografia é uma forma de tecnologia que depende de processos mecânicos e não é capaz de retratar a realidade tal como é, mas sim através da perspectiva do observador, trazendo a possibilidade de ver o mundo de uma forma diferente (JANSON, 1998).

A fotografia nasceu no século XIX, em 1839, num contexto da era industrial. O processo da fotografia se dá pela captura da luz que sai de uma cena para gravá-la num papel sensível, significa “escrita da luz”. No que se trata da história, a fotografia pode se relacionar com um valor documental, com isso foi tratada por um longo período com um caráter objetivo, retratando a realidade tal como ela é onde não sofria intervenção subjetiva do artista (SCOVILLE, 2018).

A imagem que a fotografia é capaz de capturar é fruto de algo que só ocorre uma única vez na existência e através da mecânica é possível reproduzir esse instante único infinitamente. Porém esse acontecimento jamais se repetirá. Esse processo da fotografia acontece sob três ângulos, o fazer, observar e sofrer. O fotógrafo que é a pessoa que produzirá a imagem, é o operador da câmera, o espectador que é quem observa a imagem e por fim o objeto ou pessoa fotografada, o *spectrum*, como se fosse uma simulação da realidade, um fantasma, isso porque a fotografia não é capaz de retratar uma pessoa ou algo na sua forma verdadeira (BARTHES, 1984).

A fotografia não é uma cópia fiel das cenas como se vê, mas uma representação capaz de construir visões de mundo, um fragmento da realidade onde o fotógrafo a partir da sua decisão e intensão molda uma nova interpretação do mundo. Ao mesmo tempo que a fotografia tem o poder de sensibilizar através da imagem, também consegue dessensibilizar, pois quanto mais as imagens vão nos sendo apresentadas, mais tendemos a nos acostumar

com aquelas cenas, com isso deixamos de sentir o impacto que ela pode conter (SONTAG, 2004).

Contudo, pode-se dizer que a fotografia é uma ficção que sempre mente na qual só depende de o fotógrafo decidir em qual contexto empregará essa mentira. Conforme foi se ampliando as compreensões da linguagem da fotografia, o entendimento sobre o valor documental teve uma transformação, de acordo com Scoville (2018):

A fotografia não é um documento graças à suposta característica “copiadora” do aparelho mecânico – a ela se atribui um valor de acordo com a maneira como é usada. Assim, “acreditaremos” no conteúdo de uma foto de acordo com as características de sua produção e circulação. Por exemplo, uma fotografia jornalística é considerada mais documental do que uma fotografia de moda, visto que se pressupõe que alguns princípios da prática jornalística foram seguidos, tidas como o testemunho visual do fotógrafo, a busca de imparcialidade e a não manipulação dos conteúdos e da informação dos fatos como eles ocorreram (SCOVILLE, 2018, pg. 24).

A reprodutibilidade da fotografia faz com que seu caráter único e verdadeiro seja suprimido, uma vez que por isso também pode ser manipulado e adulterado conforme as intenções do fotógrafo ou das intenções de sua reprodução. Também, pertence ao olhar do fotógrafo captar a cena de uma forma a sensibilizar o resultado obtido. Toda fotografia é mentirosa, pois só é capaz de mostrar duas dimensões, a altura e a largura. O tempo e a profundidade não existem na fotografia. A fotografia impede de olhar além e jamais é capaz de mostrar a realidade tal qual ela é, primeiro porque a realidade é a interpretação individual do mundo que nos cerca e também porque a foto não é capaz de revelar nem mesmo as cores reais de uma cena na sua produção e reprodução (FLUSSER, 2011).

De acordo com Flusser (2011), os processos de comunicação se voltaram mais para as questões humanas. A comunicação é um processo artificial, não natural, uma troca que ocorre simbolicamente entre duas ou mais pessoas. Essa comunicação se articula de formas diferentes. Imagens se comunicam de uma forma diferentes que textos. Só é possível entender o que acontece hoje contrastando com momentos passados.

A fotografia pode ser colocada como prova dos processos históricos, com isso deixa de ter um ar apenas de contemplação e começa a provocar o

observador, uma vez que a imagem vem acompanhada de uma legenda que o ajuda a descrever a cena. Esse caráter de legenda na fotografia torna-se obrigatório, que não é o caso de uma obra de arte, por exemplo. Mas a descrição de uma fotografia direciona a interpretação do observador e com isso passa a narrar acontecimentos (BENJAMIN, 2021).

Segundo Flusser (2011), a fotografia é reproduzida por um artefato tecnológico, portanto, a tecnologia tem um papel essencial na maneira como essas imagens são criadas. A câmera fotográfica é um aparelho técnico com um funcionamento específico que permite capturar uma imagem dentro do que o aparelho permite registrar. Através disso é capaz de transformar uma realidade visual em uma imagem, sendo isso o resultado de um processo tecnológico, científico e cultural.

Um objeto, ou uma relação com um objeto técnico, só pode servir de modelo para entendermos a relação que mantemos com todos os aparelhos que temos hoje em dia. Imagens são superfícies que pretendem representar algo, portanto são resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões existentes no espaço-temporal. A imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos e planos (FLUSSER, 2011).

Desde aproximadamente 30 mil anos, a humanidade vem se expressando por meio de imagens. A representação de ideias e conceitos é algo que sempre acompanhou o desenvolvimento humano. Hoje, a fotografia se apropria da tecnologia digital para trazer contextos inéditos de usos dentro dessa linguagem. A imagem sempre foi importante e traz consigo inúmeros significados que demonstram o processo de construção de identidade das civilizações até os dias atuais. O desenvolvimento técnico permitiu que a fotografia se tornasse mais barata, com isso as imagens também proporcionaram acesso à lugares antes mesmo de haver a possibilidade de visitá-los. Essa massificação mudou a relação das pessoas com mundo (SCOVILLE, 2018).

Nos anos de 1960 a fotografia já estava consolidada como um meio de comunicação e no contexto da arte a fotografia pode ser utilizada tanto na documentação dos processos artísticos como também em produto final do artista. Vários artistas fizeram uso da fotografia na sua produção artística para os mais diversos fins. Andy Warhol, por exemplo, se apropriou da fotografia no seu processo de produção misturando-a com outros materiais. Criou novas

imagens a partir da fotografia transformando-as em serigrafia (processo de cópia de imagens a partir de uma matriz) em telas (FARTHING, 2011).

No mundo contemporâneo, a arte, bem como a sociedade foi se expandindo e se moldando da mesma forma que os meios de comunicação. Com isso, a internet se tornou um grande veículo de propagação de notícias e imagens. A reprodução das imagens passou a ser ainda maior. A facilidade de transferência de informação faz com que a reprodutibilidade escale em níveis gigantescos e a arte tome outras escalas, tanto na divulgação de imagens como também na própria produção artística.

Assim, ingressamos em uma era de profunda transformação artística, caracterizada pela transição do analógico para o digital. Nesse novo contexto, a tecnologia desempenha um papel determinante, não apenas reconfigurando o processo de concepção e produção artística, mas também redefinindo a forma pela qual o público consome, aprecia, interage e compra obras de arte.

2.3 Arte no século XXI

Entender o significado da contemporaneidade e seu impacto na arte contemporânea é essencial para compreender nosso papel no mundo atual. A contemporaneidade vai além da simples atualização, envolvendo uma reflexão sobre o tempo e a diversidade. Ela abrange a multiplicidade de formas de existência e a coexistência de diferentes temporalidades entre indivíduos e grupos. Ser contemporâneo implica em uma consciência da transitoriedade e da densidade do presente. Em um sentido mais amplo, a contemporaneidade refere-se a um estado global marcado pela diversidade e profundidade de diferenças sem precedentes (DUMBADZE E HUDSON, 2013).

Duchamp foi reconhecido por sua indagação central "o que é arte?", um questionamento que reverberou significativamente no contexto artístico de sua época. No entanto, à luz das mudanças culturais e artísticas contemporâneas, nos encontramos diante de uma inversão dessa questão fundamental. Em vez de nos questionarmos apenas sobre o que constitui arte, agora nos vemos indagando "o que não é arte?". Esse deslocamento paradigmático reflete uma mudança profunda nas percepções e práticas artísticas, desafiando pressupostos tradicionais e abrindo espaço para novas interpretações e

experimentações no campo da arte contemporânea (DUMBADZE E HUDSON, 2013).

De acordo com (MACHADO, 2014), a arte contemporânea é caracterizada por sua constante transformação e diversidade, refletindo os complexos contextos culturais, sociais e tecnológicos do mundo atual. Destaca-se nesse cenário a abordagem profunda e abrangente que tem sido empreendida sobre a intersecção entre arte e tecnologia na contemporaneidade. Para ilustrar a esse cenário podemos citar diversos exemplos. Um deles é o uso de realidade aumentada em instalações de arte, onde o espectador pode interagir com elementos digitais sobrepostos ao ambiente físico.

Outro exemplo seria a arte generativa, que utiliza algoritmos para criar obras que se transformam continuamente. Além disso, temos a arte digital, que utiliza mídias digitais e tecnologias computacionais para criar experiências imersivas e interativas. Esses exemplos demonstram como a arte contemporânea incorpora e reflete os avanços tecnológicos e os complexos contextos culturais e sociais do mundo atual, conforme destacado por Machado (2014).

Essa análise ressalta o papel crucial das novas tecnologias na evolução da prática artística, possibilitando a criação de obras que exploram novas mídias, formatos e linguagens. Além disso, Machado (2014), discute como a arte contemporânea desafia conceitos tradicionais de autoria, originalidade e autenticidade, abrindo caminho para formas mais colaborativas e participativas de expressão artística.

Um dos aspectos centrais a serem abordados na discussão em arte contemporânea de acordo com Plaza (2003), é a ênfase na interatividade como elemento fundamental na produção e recepção artística na contemporaneidade. Observa-se também que hoje as novas tecnologias possibilitam a participação ativa do espectador na criação da obra de arte, reconfigurando as dinâmicas tradicionais entre artista e público. Um exemplo disso é a arte interativa em que o público pode influenciar diretamente na obra através de movimentos corporais ou em obras de arte colaborativas online, onde pessoas de diferentes partes do mundo podem contribuir para a criação de uma obra coletiva. Outro exemplo importante a ser citado são as obras interativas presentes em museus de projeção que representam um desenvolvimento significativo na intersecção entre

arte e tecnologia, oferecendo aos usuários uma experiência imersiva e participativa. Esses exemplos demonstram como as novas tecnologias estão reconfigurando as dinâmicas tradicionais da arte, possibilitando uma maior participação e interação do público na criação e apreciação das obras.

Ademais, há um certo impacto das tecnologias digitais na produção artística, destacando-se a maneira como os artistas exploram ferramentas digitais para conceber obras inovadoras e explorar novas formas de expressão visual.

No âmbito da cultura visual contemporânea, destaca-se o papel das imagens digitais na sociedade atual, evidenciando sua onipresença e influência na percepção do mundo. Outro ponto relevante é a promoção da participação do espectador, desafiando concepções tradicionais de contemplação passiva e fomentando experiências imersivas. Por fim, questionam-se conceitos arraigados de autoria e originalidade na arte contemporânea, explorando como práticas colaborativas e participativas afetam a percepção e significação da obra de arte. Essa análise aprofundada contribui para uma compreensão mais abrangente das tendências e desafios enfrentados pela arte contemporânea (PLAZA, 2003).

A tecnologia abrange as artes mecânicas e ciências aplicadas. No contexto da arte recente, a tecnologia refere-se não apenas às ferramentas de produção, mas também aos padrões digitais, virtuais e computadorizados de consumo que definem a vida contemporânea. Alterações na fotografia, da analógica para a digital, são igualmente importantes. Após essa transição, os artistas não apenas criaram obras que reconsideraram o aparato, mas questionam a natureza da representação que ele gera (DUMBADZE E HUDSON, 2013).

Da mesma forma, o surgimento da internet tem inspirado uma série de reflexões filosóficas sobre produção, imagens, sociabilidade e distribuição, impactando diretamente questões de globalização e acesso. A onipresença das tecnologias de representação, dos sites de mídia social e dos serviços de compartilhamento de vídeo, colocou em dúvida a natureza da arte e seu papel social. Muitos artistas estão lidando com as maneiras pelas quais os dispositivos tecnológicos frequentemente mediam a experiência (DUMBADZE E HUDSON, 2013).

A internet figura como um instrumento de grande relevância para o sistema da arte, assunto no qual nos debruçaremos a seguir, oferecendo possibilidades distintas que abrangem desde a disseminação e produção colaborativa até a criação de obras que exploram sua natureza multimídia. Sua capacidade interativa propicia a socialização da produção estética, ao passo que a disseminação e compartilhamento em rede ampliam os horizontes comunicacionais e comunitários (BULHÕES, 2010).

Diante das reflexões apresentadas sobre a arte contemporânea e sua relação com a tecnologia, torna-se evidente a complexidade e a diversidade de abordagens que caracterizam esse campo artístico. Desde a integração de novas tecnologias digitais até a sensibilidade em relação à "medialidade geral", a arte contemporânea revela-se como um espaço de experimentação e reflexão sobre as transformações tecnológicas e sociais de nosso tempo. Ao mesmo tempo em que desafia conceitos tradicionais de autoria e originalidade, ela promove formas mais colaborativas e participativas de expressão artística, ampliando o debate sobre os processos de homogeneização cultural e a construção de identidades no mundo globalizado. É possível explorar conectividade e interação através da tecnologia digital, promovendo formas mais inclusivas e participativas de expressão artística. Esses exemplos evidenciam como a arte contemporânea atua como um espaço dinâmico de experimentação e reflexão sobre as mudanças em curso na sociedade e na tecnologia, incentivando novas abordagens para a criação e apreciação da arte.

Nesse sentido, a arte contemporânea não apenas reflete as mudanças em curso na sociedade, mas também contribui para a construção de novas formas de subjetividade, crítica e produção de comunidade. Assim, ao encerrar esta análise, é possível afirmar que a arte contemporânea se apresenta como um campo fértil para a investigação e compreensão das dinâmicas culturais e tecnológicas de nosso tempo, convidando-nos a repensar constantemente as relações entre arte, tecnologia e sociedade.

A interação entre arte e tecnologia é desafiadora para alguns e idealista para outros. No entanto, a resistência à tecnologia limita as atividades cotidianas. É essencial compreender e incorporar as tecnologias em nossas vidas para moldar um futuro promissor. A história mostra que a humanidade avança com novas descobertas impulsionadas pelo conhecimento acumulado. A arte

contemporânea reflete essa interação, destacando os aspectos humanos das inovações tecnológicas. As tecnologias têm impacto significativo na cultura e na vida moderna, expandindo nossos sentidos e capacidades. A arte do século XXI desempenha um papel fundamental na humanização das tecnologias, oferecendo reflexões sobre sua influência na sociedade contemporânea (DOMINGUES, 2003).

De acordo com Domingues (2003), os artistas contemporâneos mergulham nas novas tecnologias, reconhecendo sua mudança na relação do homem com o mundo. O uso de computadores, softwares e câmeras deu margem para ir além das técnicas tradicionais da arte. A arte agora também está ligada à eletrônica e à tecnologia digital, refletindo uma consciência crescente dos artistas sobre seu papel como agentes de mudança social. A ênfase não está mais na produção para o mercado, mas sim na participação, interação e comunicação globais. Isso marca o fim da arte representativa em favor de uma arte interativa, comportamental e comunicativa, que transcende formatos tradicionais e busca um diálogo transformador com o público.

A afirmação de que "a arte nunca esteve tão próxima da vida" atribuída a Marcel Duchamp, que jogaria xadrez via Internet com seu colecionador Arensberg. Artistas como Leonardo, Turner, Seurat, Mondrian, Klein, Dali, Bosch, Escher, Bacon, Cezanne, Picasso, Braque, Tobey e Pollock provavelmente explorariam as possibilidades das tecnologias digitais em suas obras. Os happenings e performances atuais são vivenciados por corpos tecnologicamente amplificados, comandados por dispositivos de interação. A matéria, as formas e o espaço físico são cada vez menos discutidos, enquanto geografias se fundem e corpos interagem globalmente através das redes de comunicação (DOMINGUES, 2003).

Segundo Bourriaud (2009), se discute sobre a arte contemporânea a partir de uma perspectiva centrada nas relações interpessoais e nos contextos sociais em que as obras são criadas e recebidas. Argumenta-se que a arte contemporânea não se limita apenas à produção de objetos estéticos, mas também engloba práticas que promovem interações e diálogos entre artistas, espectadores e o ambiente circundante. O termo "arte relacional" serve para descrever essa abordagem, enfatizando a importância das relações humanas e das experiências compartilhadas na criação e apreciação da arte.

Bourriaud (2009), examina uma série de obras e projetos artísticos que exemplificam essa estética relacional, destacando como os artistas utilizam instalações, performances e intervenções urbanas para criar espaços de encontro e interação. Essas práticas não apenas questionam as hierarquias tradicionais da arte, mas também buscam promover uma maior consciência sobre as dinâmicas sociais e políticas presentes na vida cotidiana. Além disso, a arte relacional pode funcionar como uma forma de resistência e ativismo, oferecendo novas formas de engajamento político e social dentro do contexto contemporâneo.

As performances públicas e as expressões artísticas têm o potencial de desafiar as estruturas de poder dominantes e provocar mudanças sociais. Essas formas de expressão podem criar espaços de resistência e contestação, permitindo que indivíduos e grupos marginalizados reivindiquem sua voz e agência política. Com isso, obras de arte ou movimentos artísticos, podem ser uma ferramenta poderosa para promover a conscientização política e desafiar as injustiças sociais (BUTLER, 2015).

Os artistas podem sempre explorar novas formas de expressão e experimentação estética, ampliando os limites do que é considerado arte, pois através de sua expressão podem confrontar normas estabelecidas. Foster (2002), ao examinar a relação entre arte, arquitetura e cultura contemporânea, critica papel do design na sociedade atual, evidenciando como ele reflete e perpetua as desigualdades sociais e as relações de poder. Nesse contexto, a arte surge como uma ferramenta poderosa para questionar as estruturas dominantes e oferecer uma visão crítica sobre a cultura contemporânea.

A presença física do corpo é um tema central na arte contemporânea, indo além das representações tradicionais para explorar ações e comportamentos que envolvem o corpo em sua capacidade de produzir trabalho e energia. As tecnologias digitais ampliam essas possibilidades, permitindo uma simbiose entre a mente humana e as capacidades de processamento dos aparatos tecnológicos. A capacidade da mente humana de processar informações é significativamente alterada pela interação com essas tecnologias (DOMINGUES, 2003).

A arte tecnológica reorganiza as camadas de sensibilidade, expandindo o campo perceptivo e promovendo trocas e circulação através de redes e circuitos

de informação. Isso gera uma mentalidade característica da era digital, onde a utilização de dispositivos tecnológicos vai além de meras extensões sensoriais, conectando o corpo humano com cérebros eletrônicos e sistemas em um diálogo que influencia processos cognitivos e mentais (DOMINGUES, 2003).

Diante dessas reflexões, percebemos que a arte no século XXI continua a desempenhar um papel vital na sociedade contemporânea, servindo como um meio de questionamento, crítica e transformação. Os artistas contemporâneos estão constantemente desafiando as normas estabelecidas, explorando novas formas de expressão e buscando ampliar os horizontes da experiência estética. Em um mundo cada vez mais complexo e interconectado, a arte oferece uma plataforma para a reflexão, o diálogo e a resistência, contribuindo para a construção de um futuro mais inclusivo e inspirador.

A arte emerge como uma força vital e transformadora na sociedade contemporânea. Ao explorar novas formas de expressão, experimentação estética e engajamento político, os artistas contemporâneos desafiam as normas estabelecidas, promovem a reflexão crítica e inspiram mudanças sociais significativas. Através da interseção entre arte, tecnologia, cultura e política, a arte no século XXI transcende fronteiras e barreiras, criando espaços para o diálogo, a inclusão e a expressão individual e coletiva. Neste contexto, a arte não apenas reflete as complexidades do mundo moderno, mas também oferece novas perspectivas, alternativas e possibilidades para imaginar e construir um futuro mais justo e criativo para todos.

3 SISTEMA DA ARTE

O termo "sistema" é definido como uma estrutura que se organiza com base em conjuntos de unidades inter-relacionáveis por meio de dois eixos fundamentais: um eixo relativo à possibilidade de agrupamento e classificação dessas unidades com base em características similares, e outro relacionado à distribuição hierárquica ou arranjo funcional dessas unidades. Em outras palavras, refere-se à inter-relação das partes, elementos ou unidades que operam em conjunto para dar funcionalidade a uma estrutura organizada. Com base nessa definição, pode-se inferir que o sistema da arte representa a estrutura que reúne os agentes ativos que participam do circuito artístico. Cada agente contribui para o funcionamento desse sistema, e as interações entre eles geram o dinamismo interno, estabelecendo sua própria organização. Dessa forma, é plausível considerar o sistema da arte como o contexto onde a arte se manifesta (VALIO, 2007).

Empregamos o termo "sistema da arte" para referenciar o espaço em que convergem ideias, indivíduos, obras e trajetórias relacionados a uma cena artística. Trata-se de uma rede de atividades dinâmica e estruturada, cujas interações simbióticas envolvem participantes individuais, entidades organizacionais e entidades governamentais, cujo propósito é facilitar a confluência entre expressões artísticas e a audiência, contribuindo, assim, para o avanço tanto do aspecto humano quanto do social (TEJO, 2020).

O sistema artístico, no entanto, apresenta uma complexidade substancial, sendo instâncias fundamentais que operam com dinâmicas distintas, mas estão intrinsecamente interligadas: a produção artística, a reflexão crítica, que abrange história, crítica e curadoria, a esfera institucional, que envolve museus, bienais e instituições similares e o mercado artístico que inclui galerias, casas de leilão, feiras e plataformas digitais. Atualmente, sistemas de arte contemporânea podem ser identificados em diversas regiões do globo, geralmente operando com base nessa estrutura (FIALHO, 2019).

No entanto, a influência e o papel desempenhados por cada uma dessas instâncias no processo de construção de valores, em escalas que variam do local ao internacional, bem como a dinâmica e funcionamento específicos de cada uma delas e suas inter-relações, são moldados pelos contextos particulares em

que estão inseridos. Além disso, são influenciados por fatores macrodeterminantes, ou seja, elementos externos ao campo artístico, como flutuações econômicas e tendências em práticas curatoriais de instituições influentes, assim como revisões na narrativa da história da arte universal, por exemplo (FIALHO, 2019).

Todas essas facetas desempenham papéis, de forma direta e indireta, no que diz respeito à produção, divulgação, legitimação e comercialização, não só de objetos artísticos, mas também de eventos e projetos culturais, possibilidades de intercâmbio e extensões em pesquisas. Dessa forma, este sistema se configura em três dimensões que orientam as operações, conexões e transações que ocorrem intrinsecamente ao sistema e a sociedade em sua totalidade (TEJO, 2020).

No contexto artístico, a dimensão simbólica assume um papel crucial ao espelhar as ideias predominantes de uma determinada época por meio da expressão artística, contribuindo para a construção, amplificação e questionamento dos discursos colaborativos. Essa dimensão é essencial na demarcação do campo cultural, atraindo tanto o público em geral quanto profissionais, onde ocorre a validação e a legitimação da obra e do artista (TEJO, 2020).

A dimensão política na arte enfoca a interação entre a produção artística e as políticas culturais, onde o Estado deveria desempenhar um papel fundamental na promoção e proteção das obras de arte, além de seu impacto na sociedade. Isso inclui a gestão de acervos, apoio financeiro a projetos artísticos e o reconhecimento do setor artístico como um componente vital do progresso nacional, com influência em áreas como educação, economia e estratégia nacional. Dentro desse contexto, agentes institucionais desempenham um papel relevante, assim como políticas públicas relacionadas à aquisição e distribuição de obras de arte, apoio à formação e profissionalização dos envolvidos na área artística, e o esforço contínuo para manter, expandir e diversificar os espaços públicos destinados à experimentação e exposição artística. (TEJO, 2020).

Entretanto, é importante salientar que, na prática, observa-se uma disparidade significativa entre a teoria e a execução dessas políticas culturais. O Estado muitas vezes não consegue atender de forma adequada a essas demandas culturais e artísticas, o que levanta questões críticas em relação à

eficácia e ao comprometimento real com a promoção e proteção do domínio criativo. Isso pode resultar em um impacto negativo sobre a produção artística e, conseqüentemente, na capacidade de a sociedade beneficiar-se plenamente do potencial transformador da arte. A necessidade de uma análise mais profunda e crítica das políticas culturais e de sua implementação efetiva deveria ter um enfoque maior para que a prática fosse condizente com a teoria.

A dimensão econômica na esfera artística é uma área de análise que se concentra nas interações laborais e comerciais que permeiam a cadeia produtiva da arte. Nesse contexto, são considerados diversos agentes que se engajam em contratos de prestação de serviços. Além disso, essa dimensão abrange a avaliação do mercado de arte, cuja função é regular a comercialização de obras e projetos artísticos, bem como compreender as implicações econômicas advindas das plataformas que compõem o sistema artístico, tais como feiras e bienais, as quais influenciam setores como hospedagem, turismo e gastronomia.

A análise da cadeia produtiva da arte, reflete as preocupações de Adorno (2008) com as interações laborais e comerciais que permeiam a produção cultural. Segundo sua perspectiva, a cultura na indústria cultural se converte em uma mercadoria de consumo, levando os artistas a ceder às tendências e às expectativas do mercado, em detrimento de sua expressão criativa autêntica. Com isso, há uma complexa relação entre a produção cultural e as forças econômicas que operam na indústria cultural, lançando luz sobre os desafios enfrentados pelos artistas na preservação de sua autenticidade criativa em um ambiente altamente comercializado.

Observa-se que essa dimensão segue uma lógica análoga à de outras cadeias de produção e consumo de bens. Ela contempla as etapas da produção, representada pelos próprios artistas, da distribuição, envolvendo intermediários e eventos que fomentam a venda de obras, como leilões e feiras de arte, e do consumo, onde se encontram colecionadores, fundos de investimento e instituições culturais (TEJO, 2020).

Benjamin (2021), argumenta que a reprodução técnica, como a reprodução em massa de obras de arte, pode alterar significativamente a experiência estética e a autenticidade das obras. A "aura" é a qualidade única e autêntica de uma obra de arte original, que se liga à sua singularidade, ao seu contexto histórico e à experiência única que proporciona ao espectador. No

entanto, na era da reprodutibilidade técnica, as obras de arte ao serem reproduzidas em grande escala, perde sua aura original.

Essa perda da aura, de acordo com Benjamin (2021), influencia a forma como as pessoas interagem com as obras de arte. As cópias e reproduções tornam as obras mais acessíveis, mas, ao mesmo tempo, diminuem sua autenticidade e singularidade. Os artistas, por sua vez, viam sua relação com a obra de arte e com o público se transformar, pois a obra se tornava mais uma mercadoria em um mercado de consumo.

No contexto da indústria cultural, a ameaça à autenticidade do artista está relacionada à produção em massa e à comercialização das obras de arte, conforme descrito no trecho anterior. Os artistas muitas vezes eram pressionados a se conformar com as demandas do mercado, produzindo obras que atendessem aos gostos do público consumidor. Isso podia resultar na perda da autenticidade e singularidade de suas criações, uma vez que eram moldadas para se encaixar nas expectativas do mercado (ADORNO, 2008).

De acordo com Valio (2007), o sistema da arte é caracterizado por complexas dinâmicas que envolvem diversos agentes e instituições, desempenhando papéis cruciais na produção, circulação e legitimação das obras artísticas. O artista, ao buscar reconhecimento e inserção nesse contexto, muitas vezes se depara com a necessidade de compreender e se submeter às intrincadas relações e estruturas do sistema. Isso envolve não apenas a produção artística, mas também a interação com galerias, museus, críticos, colecionadores e outros atores influentes. O entendimento e a adaptação às dinâmicas do sistema da arte são, portanto, desafios significativos que os artistas enfrentam ao longo de suas trajetórias. Assim:

O artista-produtor está na rede, inserido no sistema, pertence a ele, portanto submete-se às regras existentes conforme circula seu trabalho na malha da rede. O artista precisa manter-se em constante renovação, na sociedade de comunicação ele tem que estar em vários lugares ao mesmo tempo, é esse o modo como ele se estabelece enquanto tal internacionalmente, sua obra é vista simultaneamente em várias partes do globo, de acordo com o princípio da comunicação generalizada. Esta mobilidade o mantém constantemente sob um efeito de eco, ou seja, sua obra apresenta-se como um signo na malha da rede, uma imagem que é comunicada até a saturação... A relação que o artista estabelece com a rede, de elemento constitutivo e produto ao mesmo tempo, provoca um deslocamento da sua posição que KWON (2000) denomina de 'lógica nômade', isto é, as pessoas tornam-

se relevantes, seus trabalhos são validados à medida que circulam pelo globo (VALIO, 2007. pg. 277).

Nesse contexto, a relação do artista com o sistema da arte assume uma dinâmica desafiadora e multifacetada. Assim, os artistas contemporâneos enfrentam o desafio de manter um equilíbrio entre sua identidade criativa e a necessidade de se adaptar e se posicionar em um sistema em constante transformação. Esse cenário revela a importância da pesquisa e reflexão contínuas sobre as dinâmicas do sistema da arte, a fim de promover a compreensão e adaptação necessárias para o sucesso e reconhecimento no cenário artístico global. Neste caso, faz-se necessário entender as dinâmicas que envolvem o sistema da arte.

De acordo com Tejo (2020), quando se fala no sistema da arte, é essencial compreender as dinâmicas e ações executadas pelos agentes envolvidos e viabilizadas pelas plataformas disponíveis. Essas ações incluem a produção, difusão, circulação, validação e comercialização da produção artística. A produção refere-se à criação e desenvolvimento de proposições artísticas por parte dos artistas, muitas vezes apoiados por locais de formação e prática, como ateliês e residências artísticas. A difusão envolve a expansão do conteúdo e pensamento crítico sobre a obra, com a participação de artistas, curadores e críticos, por meio de publicações e canais de comunicação. A circulação implica a apresentação da proposição artística em encontros com o público, com possibilidade de deslocamento para outros espaços.

A validação da proposição artística está relacionada à absorção e ratificação do discurso cultural que a obra promove, muitas vezes passando por filtros que incluem a notoriedade e a rede de relacionamentos dos agentes validadores, como curadores, críticos e museus. Por fim, a comercialização diz respeito ao mercado de arte, que está intrinsecamente ligado ao sistema da arte, envolvendo a objetificação da obra, sua precificação e a construção de valor econômico e simbólico (TEJO, 2020).

Todas essas ações são dinâmicas, simultâneas e interconectadas, ocorrendo nas três dimensões e vinculadas às dimensões simbólica, política e econômica do sistema da arte que já foram descritas acima. Elas são essenciais para compreender o funcionamento e a complexidade desse sistema,

abrangendo tanto o circuito hegemônico quanto o circuito alternativo das manifestações artísticas contemporâneas.

De acordo com, Weiduschadt (2021), ao examinarmos de perto a trajetória dos artistas contemporâneos, surge a necessidade de um percurso singular na busca por pertencer ao sistema das artes. Nesse contexto, é relevante considerar o silêncio que envolve o mercado de arte, onde os negociantes de arte desempenham um papel crucial ao inserir o artista em uma economia social, transformando valores estéticos em valores econômicos. Muitas vezes a formação dos valores artísticos se estabelece por meio da interação entre o campo artístico e o mercado.

No contexto contemporâneo, a produção artística frequentemente se desenvolve em um ambiente no qual as obras de arte não são meramente objetos de apreciação estética, mas também ativos comerciais. Nesse cenário, os agentes do mercado de arte desempenham um papel de destaque, ao avaliar, promover e comercializar as obras de artistas.

Essa interação entre o campo artístico e o mercado resulta na transformação de valores estéticos em valores econômicos. O sucesso de um artista, em termos de reconhecimento e remuneração, muitas vezes depende da sua capacidade de conquistar o interesse do mercado de arte e seus intermediários. Os critérios que determinam o valor de uma obra de arte podem variar significativamente, sendo influenciados não apenas pela qualidade intrínseca da obra, mas também por fatores como a demanda do mercado, a reputação do artista e estratégias de marketing.

Assim, a interação entre o campo artístico e o mercado desempenha um papel fundamental na moldagem dos valores artísticos. Isso não apenas impacta a carreira dos artistas contemporâneos, mas também influencia as dinâmicas do sistema das artes, onde elementos estéticos e econômicos se entrelaçam de maneira intrincada (WEIDUSCHADT, 2021).

Com isso é importante conhecer os agentes interligados que desempenham na produção, difusão, circulação, validação e comercialização das obras artísticas. O artista é o núcleo desse sistema, mas sua jornada depende da colaboração com outros agentes para alcançar seus objetivos de difundir e multiplicar seu conteúdo artístico (TEJO, 2020).

Diversos agentes compõem essa rede, incluindo coletivos e artistas, sendo que os coletivos são grupos de artistas que trabalham juntos em projetos criativos colaborativos. Esses grupos podem variar em tamanho e composição, mas a característica fundamental é que eles compartilham objetivos artísticos e muitas vezes uma visão compartilhada. Os coletivos artísticos também podem oferecer um espaço de apoio e colaboração, permitindo que os artistas envolvidos compartilhem recursos, conhecimentos e experiências.

Os artistas individuais são criadores que trabalham de forma autônoma e frequentemente assinam suas obras com seus próprios nomes. Eles têm a liberdade de explorar suas visões e estilos pessoais de expressão artística, e suas obras são frequentemente associadas à sua identidade singular. Eles são frequentemente reconhecidos por suas contribuições originais para o campo das artes visuais e desempenham um papel fundamental na evolução da arte contemporânea.

De acordo com Tejo (2020), ambos os coletivos artísticos e os artistas individuais contribuem para a diversidade e riqueza do sistema das artes. Enquanto os coletivos proporcionam um espaço para a colaboração e a exploração de conceitos compartilhados, os artistas individuais representam a expressão pessoal e a inovação artística. A interação entre esses dois agentes pode ser dinâmica, levando a uma gama de experiências e perspectivas artísticas que enriquecem o panorama artístico contemporâneo.

Outros agentes que podem ser considerados são espaços independentes que promovem experimentação e intercâmbio, produtores culturais que elaboram projetos, críticos e curadores que atuam como formadores de opinião, casas de leilão e marchands que gerenciam transações e estabelecem referências de preços, galerias de arte que promovem e vendem obras, museus e instituições que conservam e expõem, colecionadores privados que apoiam artistas e constituem coleções, coleções corporativas que fazem parte do patrimônio de empresas e fundos de investimento que investem em obras com potencial de valorização (TEJO, 2020).

De acordo com Silva (2016), ao analisar os estudos sistêmicos de Pierre Bourdieu, filósofo e sociólogo francês, descreve que ele estabeleceu um sistema complexo de relações e interdependências dentro do que ele denominou de

campo artístico, que continua a influenciar e servir como referência para a pesquisa no domínio dos estudos sistêmicos da arte.

Um conceito fundamental em sua teoria sociológica é o de "campo artístico", que se refere às relações de poder e às práticas presentes em um domínio social específico, no caso, o cultural. Bourdieu argumenta que o campo artístico moderno surgiu no final do século XIX, com o declínio do modelo acadêmico francês e a adoção de novos parâmetros estéticos. Nesse contexto, a arte moderna quebrou com a estrutura hierárquica e formal da instituição acadêmica, dando lugar a um campo de competição no qual não havia mais uma autoridade artística centralizada para estabelecer padrões, embora muitos aspirassem a essa posição. É destacado que esse campo incorpora um sistema institucional com uma multiplicidade de perspectivas divergentes (SILVA, 2016).

A análise de Bourdieu revela a complexidade das dinâmicas culturais e sociais envolvidas na produção, distribuição e recepção da arte. Sua abordagem enfatiza o papel das relações de poder, da concorrência e dos conflitos no contexto artístico. Além disso, sua teoria destaca a importância das instituições culturais, como galerias, museus e críticos de arte, na construção e legitimação do valor artístico. Bourdieu fornece um arcabouço teórico valioso para a compreensão das dinâmicas da arte e da cultura na sociedade contemporânea, e seu legado continua a ser uma referência significativa nos estudos sobre o campo artístico (SILVA, 2016).

De acordo com Tejo (2020), a arte moderna frequentemente desafiou as normas estabelecidas, abrangendo academias de arte, museus, elites, público e convenções artísticas. O conceito de "choque do novo" frequentemente contrastava com as preferências predominantes. No entanto, nos anos 1960, quando a vanguarda estava plenamente integrada ao mercado de arte e às instituições de arte moderna, ela se tornou uma parte da história.

Os momentos de transição nos códigos artísticos muitas vezes ocorriam nas margens dos principais centros culturais, onde o novo precisava de espaço e liberdade para desenvolver seus princípios e subverter normas estabelecidas. No entanto, a transgressão demandava reconhecimento por parte dos colegas artistas e do circuito de legitimação artística.

Durante esse processo, os agentes encarregados de selecionar e reconhecer artistas, passavam por renovações, e os artistas já consolidados tendiam a absorver as novas convenções.

Anteriormente, o período de transição poderia se delongar, mas acelerou com a disseminação de informações e o aumento da circulação de pessoas e referências. A tensão persistente entre inovação artística e o sistema reflete a perspectiva crítica essencial de estar simultaneamente dentro e fora desse sistema, uma característica fundamental do discurso artístico contemporâneo (TEJO, 2020).

O sistema de arte moderna passou por mudanças significativas, conforme destacado por Cauquelin (2005), e pode ser analisado a partir de três perspectivas distintas. A primeira perspectiva envolve a noção de modernidade e busca investigar de que maneira a arte contemporânea se relaciona com o que tradicionalmente é denominado como arte moderna, explorando a continuidade ou a ruptura entre esses dois períodos artísticos. O próximo passo consiste em definir conceitos-chave, tais como modernidade, modernismo, arte moderna, vanguarda, pós-modernismo e arte pós-moderna, com foco na análise do conteúdo dos movimentos artísticos em questão.

O segundo aspecto a ser abordado diz respeito ao mercado de arte, compreendendo a descrição dos mecanismos em uso, o papel desempenhado pelo Estado, a política cultural, a atuação de grandes marchands e o contexto da arte internacional. Nesse sentido, busca-se a distribuição das funções entre os agentes envolvidos na produção e consumo de arte, a identificação dos diferentes atores desse cenário e a avaliação de seus respectivos poderes e influências (CAUQUELIN, 2005).

Por fim, a terceira perspectiva concentra-se na recepção da arte contemporânea, englobando a análise dos contextos em que essa forma de arte é ou não é visualizada, a identificação das audiências que frequentam diversas manifestações artísticas e sua magnitude, bem como a análise das opiniões e a crítica da educação artística vigente (CAUQUELIN, 2005).

A justificativa para essas transformações pode variar e ser atribuída a diferentes fatores, incluindo as ações dos próprios artistas, que podem tanto aderir quanto contestar o atual movimento de dispersão artística, a influência de especuladores e intermediários que podem distorcer o mercado de arte, a

intervenção estatal na política cultural, que pode ser excessiva ou insuficiente, e as deficiências na educação do público em relação à apreciação e compreensão da arte contemporânea (CAUQUELIN, 2005).

Nesse contexto, o sistema da arte é uma estrutura de validação que impulsiona a valorização de diferentes caminhos para os artistas. Isso se traduz na participação em exposições coletivas, individuais e bienais, bem como na integração em galerias de arte. Entretanto, é crucial para o artista compreender como moldar seu próprio percurso, sem se afastar daquilo que é significativo em seu processo criativo. Apesar disso, o artista é livre para se abster de participar deste sistema, caso assim o queira (VALIO, 2007).

Os museus de arte desempenham um papel fundamental em um sistema de arte equilibrado, atuando como instâncias de legitimação, circulação, interpretação e proteção das obras. Essas instituições podem ser públicas, privadas ou de parceria público-privada, cada uma com sua própria missão e perfil de coleção. Os museus públicos são geridos pelo poder municipal, estadual ou federal, muitas vezes em parceria público-privada, enquanto os privados frequentemente refletem as preferências e escolhas de seus colecionadores. Além disso, os centros culturais, que podem ser públicos ou privados, desempenham um papel importante na exposição e formação cultural, muitas vezes promovendo eventos e exposições. A formação das coleções de museus envolve diversos métodos, incluindo aquisições, comissionamento, doações e comodato, com a história dos museus no Brasil destacando a influência de prêmios aquisitivos, doações de artistas e colecionadores e a contribuição de comissões especializadas na seleção de obras. No entanto, a escolha de obras para as coleções visa manter a compatibilidade com a missão do museu, não se baseando em preferências pessoais (TEJO, 2020).

Os espaços independentes também desempenham um papel vital, permitindo experimentação e inovação artística com flexibilidade e liberdade. Essas iniciativas surgem de grupos com interesses semelhantes e frequentemente buscam desafiar o discurso institucional. Princípios fundamentais que orientam essas iniciativas incluem trabalho em rede, colaboração e autonomia (TEJO, 2020).

No que diz respeito ao mercado direto de arte, pode-se dividir em duas categorias, o primário que vende a obra em primeira instância para

coleccionadores e é composto de galerias, coletivos e associações e o secundário que revende obras que já estiveram no mercado antes.

Esses agentes secundários costumam construir o valor econômico da obra. São eles, *marchands*, que sendo autônomos negociam obras e são intermediários entre o mercado e o artista, galerias que vendem obras em geral, casas de leilão, que determinam valores mínimos e máximos para obras, colecionadores, atuam no incentivo à arte e podem pertencer a uma coleção privada ou organizadas para exposições específicas, consultores de arte que atuam na escolha de compra ou diretamente no aconselhamento para a produção do artista e por fim feiras de arte que objetivam apresentar artistas ao mercado (TEJO, 2020).

Embora diversos artistas não estejam em museus, galerias ou expostos de alguma forma, não se deve pensar que esses artistas têm menos valor no mercado com relação aos que possuem seus devidos curadores, pois ao pensar assim se desconsidera as múltiplas maneiras de atribuir valor e prestígio a um artista fora do modelo tradicional de representação por galerias. O artista é o cerne do sistema da arte, independentemente de sua associação a galerias, pois é ele quem cria as obras que circulam no mercado e são exibidas em museus e instituições. A colaboração entre artistas e galerias pode ser benéfica para ambas as partes, contribuindo para o acesso a oportunidades, como participação em feiras e maior visibilidade institucional. No entanto, a importância do artista e seu papel fundamental no sistema da arte não deve ser subestimada, independentemente de sua relação com galerias (TEJO, 2020).

Atualmente, os leilões virtuais têm ganhado considerável popularidade na era digital. A internet provocou uma verdadeira revolução no mercado de leilões, ampliando significativamente o número de participantes, uma vez que compradores podem agora fazer lances de qualquer local do mundo. Esse avanço não apenas resultou em um aumento no volume de vendas, mas também na expansão da base de clientes das casas de leilão.

De acordo com Tejo (2020), o leilão funciona como uma baliza para o mercado:

Leilões são importantes reguladores do mercado de arte porque estabelecem padrões para comparação de valores. É comum que as referências de preços e as avaliações, assim como os resultados do leilão, sejam um termômetro do mercado de artes visuais. Em um leilão, o valor da estimativa é divulgado antes do leilão. Esse dado é

público. Ao vender uma obra, os valores finais também são divulgados. Dessa forma, pode-se acompanhar a subida e descida dos preços, o que é impossível nas galerias de mercado secundário, cujas vendas são privadas. Os leilões acabam sendo também um termômetro das “bolhas” – da especulação - quando elas surgem e da aceleração ou desaceleração dos mercados, ou mesmo da atenção recebida por um artista em particular (TEJO, 2020. pg. 46).

A acessibilidade proporcionada pela internet permite que compradores de todo o mundo participem desses eventos, impulsionando tanto o volume de vendas quanto a base de clientes das casas de leilão. Assim, os leilões se tornam indicadores valiosos para a detecção de bolhas especulativas, bem como para avaliar a visibilidade e a demanda por artistas específicos no mercado de arte contemporâneo.

Com o intuito de sintetizar e consolidar a compreensão do sistema artístico, a representação visual abaixo ilustrará o funcionamento desse sistema. A imagem esquemática concebe um modelo de ecossistema para as artes que abarca tanto o âmbito público quanto o privado do mercado de arte, englobando o processo desde a formação acadêmica ou empírica dos artistas até sua consagração no cenário artístico (DA SILVA, 2021).

Por meio de um diagrama cíclico, adaptável ao contexto no qual o artista está inserido, essa representação destaca a necessidade de possuir um perfil empreendedor para que a legitimação ocorra de maneira eficaz e alcance uma audiência mais ampla. O formato cíclico do ecossistema da arte, que permite a potencial participação em todas as etapas, alinha-se com as concepções de Cauquelin (2005) acerca de um regime de comunicação em rede, enfatizando a ausência de hierarquias dentro desse ecossistema artístico. Portanto:

metodologia de estruturação do ecossistema, com ênfase em inovação e empreendedorismo, é particularmente relevante. De acordo com Da Silva (2021), um ecossistema pode ser conceituado como um sistema em rede, composto por um conjunto de elementos que delineiam as interações entre os atores envolvidos, os quais assumem liderança de acordo com a fase em que se encontram. É importante destacar que essas lideranças ocorrem de maneira horizontal, sem hierarquias.

A utilização do conceito de ecossistema da arte permite a segmentação do processo de legitimação em etapas distintas, facilitando a identificação dos momentos-chave para o seu desenvolvimento. Isso, por sua vez, viabiliza o acompanhamento da carreira dos artistas e a formulação de estratégias que podem ser adotadas para promover sua inserção e estabilidade no mercado de arte. Essa abordagem se revela fundamental para a compreensão das dinâmicas do mundo da arte contemporânea, oferecendo um modelo analítico robusto para a avaliação e orientação das carreiras dos artistas (DA SILVA, 2021).

Assim, o sistema da arte desempenha um papel essencial na construção de pontes entre o artista, o mercado e o público em geral. Ao oferecer uma estrutura que engloba agentes, críticos, galerias, museus, colecionadores e espaços independentes, ele cria oportunidades para os artistas inserirem suas obras no mercado, receberem reconhecimento e contribuir para a formação cultural da sociedade.

Essa rede de instituições e indivíduos desempenha um papel crucial na circulação, legitimação e valorização das obras artísticas, permitindo que os artistas alcancem uma audiência mais ampla. Ao fazê-lo, o sistema da arte não apenas promove o crescimento e a diversidade da produção artística, mas também torna a cultura e a expressão artística mais acessíveis e relevantes para o público, enriquecendo a experiência cultural de uma sociedade.

No próximo capítulo, abordaremos uma inovação de destaque no mercado de arte na era digital que está redefinindo os conceitos convencionais de autenticidade e titularidade no contexto artístico contemporâneo.

4 ARTE DIGITAL

Flusser (2011) afirmou que a câmera fotográfica foi precursora de todos os outros dispositivos eletrônicos que surgiram posteriormente, na nossa época, o computador um deles. Uma imagem tecnicamente reproduzida é criada a partir de um dispositivo técnico e nos cenários artísticos atuais, os meios digitais são capazes de promover diversos tipos de expressões. Apesar de a fotografia ser muito citada quando se trata de reprodutibilidade, vale dizer que as imagens técnicas ocorrem também no computador, marcando uma forte distinção entre essas técnicas (MACHADO, 2014).

A representação artística se apropria dos recursos tecnológicos capazes de gerar os mais diversos produtos, sendo os que buscam uma determinada intenção ou não. Por meio de um computador conectado à internet, as mídias se unem, trazendo um amplo universo de possibilidades. A arte também é comunicação e unindo-a à um *hardware* e um *software*, deixa de ser apenas um objeto para se tornar uma experiência diferente para o espectador, uma vez que aquele que observa a arte digital já não a vê como um objeto contemplativo e passivo, mas sim como possibilidades promovidas por meio de ações possibilitadas pelos computadores (BERTOLETTI, 2016).

Gutenberg trouxe uma reprodutibilidade através de sua prensa, porém essa não é flexível, pois depois que o livro é impresso não há como mudá-lo, diferente de um site, texto ou imagem digital que podem ser editados quantas vezes forem necessários, o antigo então dá espaço para uma nova versão atualizada do conteúdo digital (VAUGHAN, 2005).

Com as tecnologias digitais a arte vai se apropriando do ciberespaço e se unindo a expressão artística com algoritmos, pixels, matemática e interfaces interativas gerando características essenciais nessa nova linguagem. A arte então deixa de ser material e passa a ser uma cultura imaterial modificando também as relações da arte e do sujeito, uma vez que, de acordo com Chartier (1999), o observador também é produtor da obra, fazendo com que a obra tenha uma interpretação particular conforme é observada. O artista que antes era o criador da obra passa a ser o articulador de proposições artísticas (BERTOLETTI, 2016).

Na década de 1980 um artista chamado Harold Cohen criou um programa de computador chamado Aaron que fazia desenhos primeiramente preto e branco e depois coloridos, foi nessa época que começaram a chamar esse tipo de arte como “arte digital” (FARTHING, 2011). Dessa forma, Cohen passou a criar obras de arte sem sequer pegar em um pincel ou em materiais de pintura, tampouco o *mouse*, mas a partir de códigos de programação, onde o próprio computador tem a capacidade de criar a obra de arte (MACHADO, 2014).

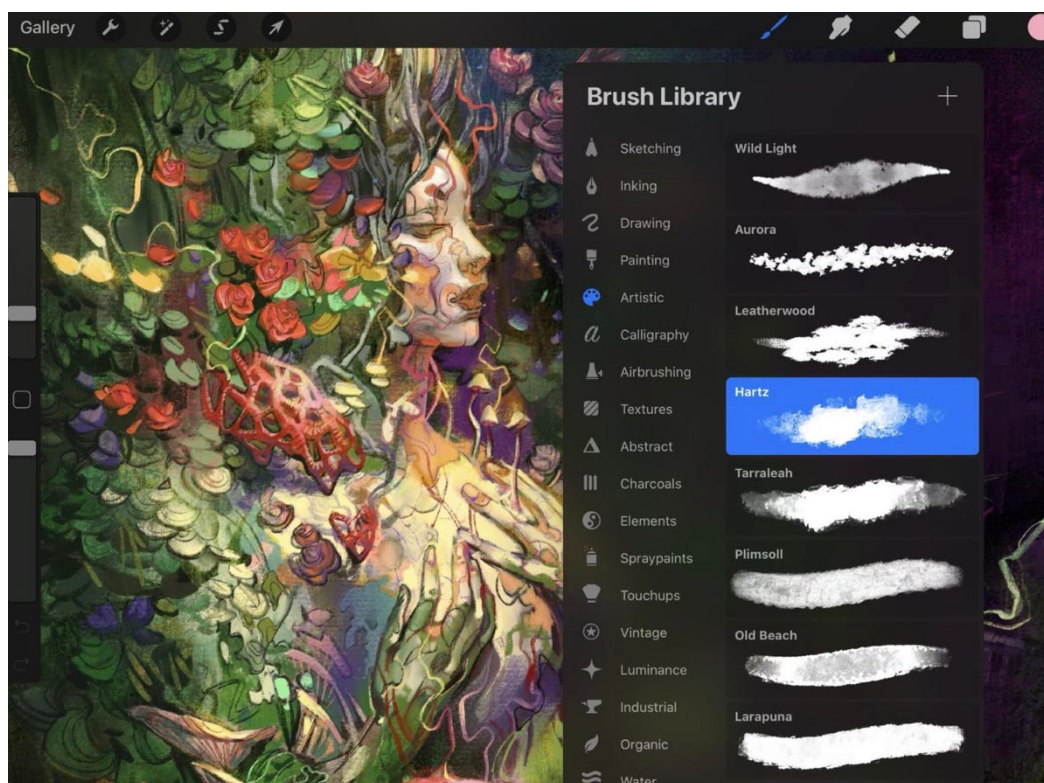
Desde essa popularização dos computadores a pintura e a ilustração digital tem feito parte do nosso universo, não apenas para quem produz esse tipo de arte, mas também para quem recebe essas imagens. No que se refere a produção de arte digital, os softwares possuem ferramentas semelhantes às técnicas analógicas como pincéis, lápis, tintas e texturas para simular a experiência estética do usuário na produção da sua imagem, estreitando as diferenças entre a arte física e a digital (SALGADO, 2020).

A arte digital vai muito além de imagens produzidas com o auxílio de um computador exclusivamente para a internet, mas também inclui multimídia, vídeos editados de forma digital, animações e exposições imersivas com luz, imagem e som (FARTHING, 2011).

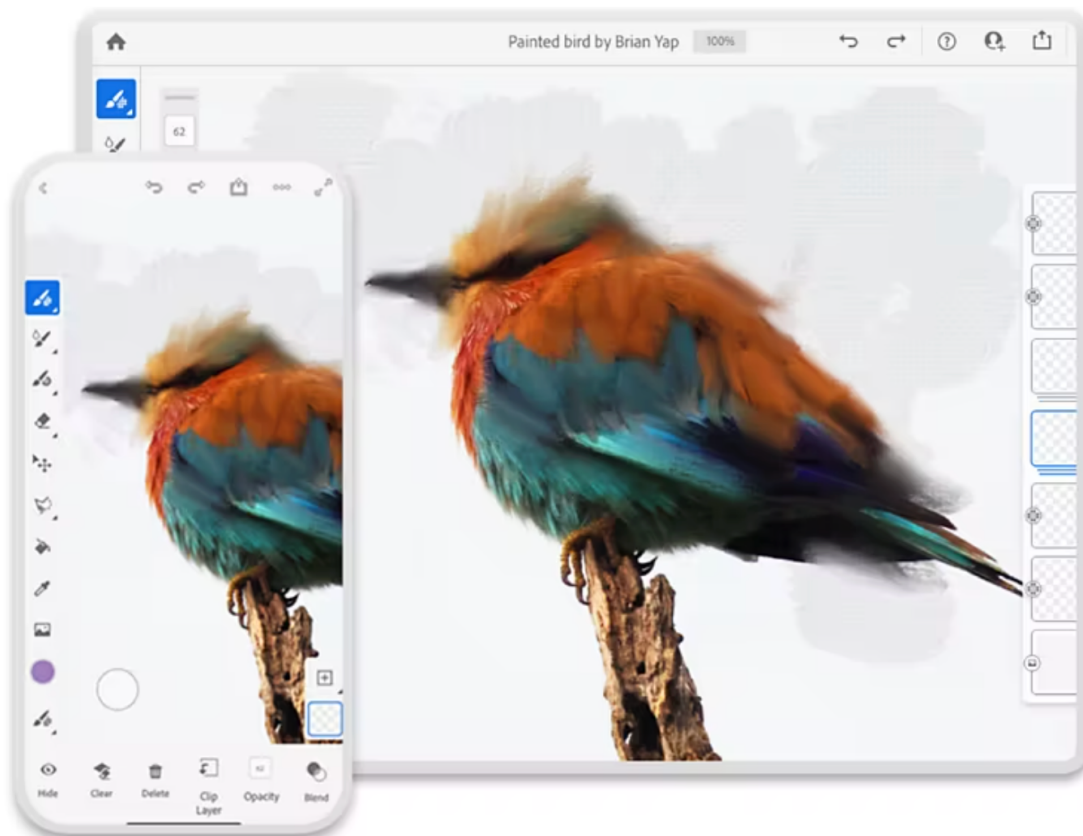
A atualidade é caracterizada por uma profusão de formas e manifestações da arte digital, constituindo um campo artístico diversificado e em constante evolução. A ampla gama de práticas engloba desde a ilustração digital, que abrange a criação de elementos visuais para diferentes finalidades, até a arte 3D, que permite uma imersão mais profunda no contexto virtual. Além disso, a expressão visual digital inclui também a edição de fotos e vídeos, pixel art, e a arte fractal, cada uma com suas particularidades e técnicas específicas. A definição do que pode ser considerado arte na era digital é uma questão complexa e em constante debate no meio acadêmico. A arte digital transcende os limites da mídia tradicional e desafia conceitos convencionais, explorando novas fronteiras da expressão criativa e da interação entre tecnologia e cultura. Portanto, a diversidade de abordagens e práticas da arte digital destaca a necessidade de uma análise crítica e contextualizada para compreender plenamente seu impacto e significado no cenário artístico contemporâneo (MARINS, 2020).

De acordo com Marins (2020), podemos detalhar um pouco sobre algumas expressões artísticas digitais. A ilustração digital utiliza softwares especializados, notadamente o "Photoshop" e o "Illustrator", da empresa norte-americana Adobe, para criar elementos visuais destinados a identidades corporativas, publicidade, apresentações e infográficos. Além disso, essa forma de ilustração se estende à produção de obras artísticas voltadas para impressão em livros, quadrinhos e à concepção de websites, incorporando a técnica conhecida como pintura digital, que, em sua essência, assemelha-se às tradicionais obras de pintura a óleo e aquarelas. Aplicativos como "Procreate", "Sketchbook" e "Adobe Fresco" em tablets e iPads oferecem uma ampla variedade de pincéis, ferramentas de camadas, opções de edição e integração com a sensibilidade à pressão de uma caneta específica, proporcionando uma experiência de desenho natural e intuitiva que permite simular técnicas realistas.

Figura 2 – Aplicativo Procreate



Fonte: Brown, 2022.

Figura 3 – Aplicativo Adobe Fresco

Fonte: Adobe, 2024.

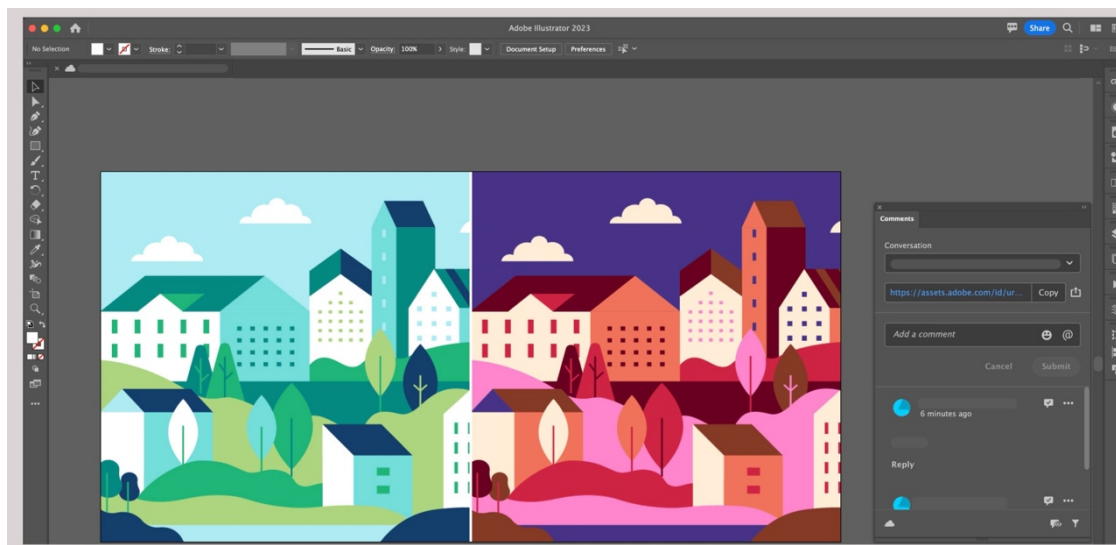
As imagens apresentadas acima representam as interfaces de aplicativos selecionados, destinados a ilustrar a diversidade de funcionalidades disponíveis no contexto dos aplicativos móveis. Tais exemplos visuais são empregados com o intuito de demonstrar as amplas capacidades inerentes aos aplicativos. Por meio dessas representações gráficas, é possível destacar a multiplicidade de recursos e a interface intuitiva projetada para facilitar a navegação e a interação do usuário com as diversas funcionalidades oferecidas por essas plataformas aplicativos.

O vídeo e áudio representam uma esfera rica e multifacetada da criação artística na era digital. Essa forma de expressão abrange a produção de vídeos e filmes digitais, frequentemente explorando técnicas de animação 2D e 3D para contar histórias de maneira inovadora. O campo do videodesign engloba a criação de elementos visuais para produções audiovisuais, como gráficos em movimento, efeitos visuais e design de títulos, desempenhando um papel fundamental na estética de produções cinematográficas e televisivas. Além

disso, a convergência da arte visual e sonora tem levado à criação de obras audiovisuais que exploram a sinestesia, combinando elementos visuais e sonoros para evocar experiências sensoriais únicas. Essa intersecção da imagem e som se manifesta em formas como vídeos musicais, videoarte e instalações interativas, demonstrando a riqueza e diversidade das possibilidades criativas no âmbito da expressão visual em vídeo e áudio na era digital.

De acordo com Marins (2020), na Arte 3D, destacam-se a produção de vídeos e filmes digitais com técnicas inovadoras de animação 2D e 3D, bem como o papel fundamental do videodesign na estética de produções audiovisuais. A convergência entre arte visual e sonora é explorada na criação de obras audiovisuais sinestésicas, como vídeos musicais e videoarte, proporcionando experiências sensoriais únicas. Por outro lado, o Desenho Vetorial se destaca pela capacidade de manter a qualidade da imagem em qualquer escala, graças à sua base matemática. Essa técnica é ideal para logotipos, ícones e ilustrações técnicas, e ferramentas avançadas em programas como o "Adobe Illustrator" e o "Inkscape" facilitam a criação de composições complexas. Ambas as formas de expressão demonstram o potencial criativo da era digital, desafiando fronteiras artísticas tradicionais e desempenhando um papel relevante em campos como publicidade e design gráfico contemporâneo.

Figura 4 – Adobe Illustrator



Fonte: Adobe, 2023.

O Adobe Illustrator é reconhecido como uma ferramenta de software para criação e edição de gráficos vetoriais. Sua interface é composta por uma

variedade de painéis e ferramentas dispostos em uma disposição intuitiva e acessível. No topo da interface, encontra-se a barra de menus, contendo opções para ações como abrir, salvar e exportar arquivos, além de oferecer acesso rápido a diversas ferramentas e funcionalidades. Na parte esquerda da tela, estão localizados os painéis de ferramentas, que abrigam as principais ferramentas utilizadas para desenhar, pintar e manipular objetos. À direita, encontram-se os painéis de controle, permitindo ajustes precisos e personalizados dos elementos selecionados. O espaço central da interface é reservado para a área de trabalho, onde os usuários podem criar e manipular seus projetos com facilidade, aproveitando recursos como grades, guias e régua para garantir precisão e qualidade em suas produções.

A edição de fotos e vídeos é uma prática amplamente adotada em áreas como fotografia, cinema, publicidade e mídia, possibilitando o aprimoramento, ajuste e transformação de criações visuais, desempenhando um papel crucial na narrativa e estética visual. Além disso, ressalta a importância da ética na manipulação de imagens na era da informação (MARINS, 2020).

Figura 5 – Adobe Photoshop



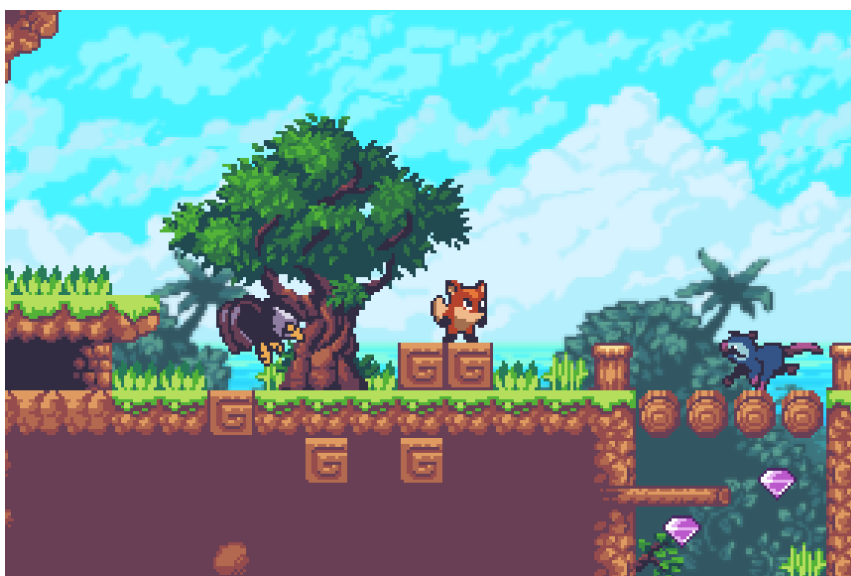
Fonte: Roué, 2020.

A imagem acima é uma demonstração do Adobe Photoshop é uma que trabalha edição de imagens amplamente utilizada, conhecida por sua interface

intuitiva e abrangente. A interface do programa é composta por uma barra de menus localizada na parte superior da janela, que oferece acesso a uma variedade de opções e funcionalidades, incluindo ferramentas de edição, filtros e ajustes. Logo abaixo da barra de menus, encontra-se a barra de ferramentas, que abriga uma ampla gama de ferramentas de edição, como pincéis, seleção, texto e formas, proporcionando aos usuários acesso rápido e fácil às ferramentas mais comumente utilizadas. À direita da tela, estão os painéis de controle e ajuste, que permitem aos usuários personalizar e ajustar diferentes aspectos das imagens, como cor, brilho, contraste e nitidez. O espaço central da interface é reservado para a área de trabalho, onde os usuários podem visualizar e manipular as imagens em tempo real, aplicando diferentes efeitos, correções e ajustes conforme necessário. Essa disposição organizada e intuitiva da interface do Photoshop contribui para uma experiência de usuário eficiente e produtiva durante o processo de edição de imagens.

O Pixel Art, por sua vez, concentra-se na criação de imagens utilizando a estética de pixels, notavelmente associada à cultura dos video games e computadores. Essa técnica valoriza a precisão na colocação de pixels em uma paleta de cores limitada, transmitindo emoção por meio da economia de elementos visuais. O Pixel Art encontrou aplicação em jogos independentes, incentivando a expressão artística e criatividade dentro de limitações definidas.

Figura 6 – Pixel Art Game

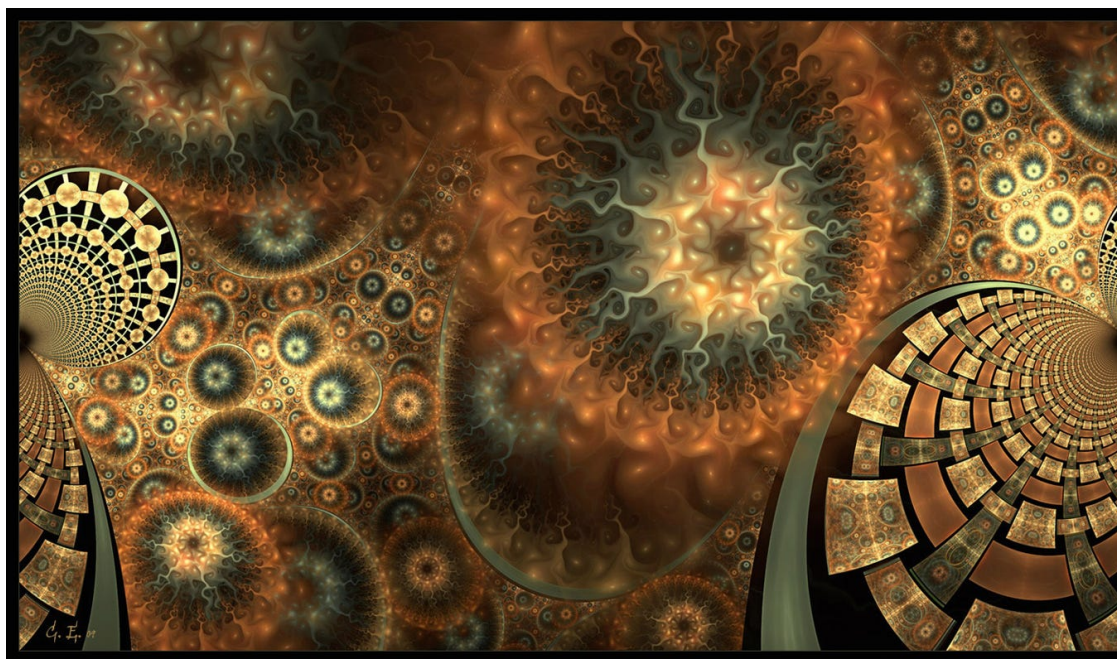


Fonte: Clarke, 2020.

A imagem acima retrata um pixel arte de um jogo, caracterizada por sua estilização distintiva que remete aos gráficos de jogos de videogame mais antigos. A técnica de pixel arte consiste em criar imagens digitais utilizando pixels individuais como unidades básicas de construção, resultando em uma estética pixelizada. Na representação visual, é possível observar a utilização de cores limitadas e linhas definidas, destacando os elementos do jogo de forma clara e concisa. A imagem incorpora elementos típicos de jogos, como personagens, cenários e objetos, transmitindo uma atmosfera que remete à era dos jogos de 8 ou 16 bits.

A Arte Fractal representa uma modalidade única na arte digital, utilizando equações matemáticas complexas e algoritmos para gerar imagens digitais com estruturas fractais. Essas imagens exibem autorrepetição em diversas escalas e revelam formas semelhantes à natureza. Além de seu valor estético, a Arte Fractal possui aplicações em campos como ciência, matemática, arquitetura e análise de padrões em dados não lineares, ilustrando a interconexão entre criatividade e rigor matemático (MARINS, 2020).

Figura 7 – Arte Fractal



Fonte: Fernandes, 2010.

A imagem acima retrata uma arte fractal, que é gerada a partir de algoritmos matemáticos complexos baseados em repetição de padrões recursivos. Fractais são estruturas geométricas que exibem auto similaridade em diferentes escalas, o que significa que partes menores da imagem são semelhantes à imagem como um todo. Através de processos computacionais, é possível criar imagens fractais que exibem uma riqueza visual, apresentando formas geométricas complexas e cores vibrantes. A interação entre os aspectos matemáticos e artísticos resulta em uma expressão visual que oferece uma experiência estética intrigante e contemplativa aos espectadores.

Para além dos exemplos aqui citados, existem inúmeras formas e manifestações da arte digital, impulsionada pelo acesso a uma ampla gama de ferramentas e aplicativos voltados para a criação artística. Desde a ilustração digital que permite a produção de elementos visuais, até a arte 3D que nos aproxima da realidade virtual, e a edição de fotos e vídeos que transforma imagens e narrativas visuais, o espectro da arte digital é vasto e diversificado. A multiplicidade de abordagens na arte digital reflete a era digital em que vivemos, onde a tecnologia e a criatividade se unem para expandir as fronteiras da expressão artística. Nesse contexto, a arte digital representa um território fértil de experimentação, onde artistas têm a oportunidade de explorar novos horizontes estéticos e comunicativos, proporcionando uma visão rica e multifacetada do mundo contemporâneo.

De acordo com Rodrigues (2012), existe uma relação íntima entre a arte digital e a tecnologia digital, onde esta última atua como uma ferramenta essencial para a manifestação da criatividade. Essa forma de expressão artística é inerente à contemporaneidade, refletindo as práticas artísticas do presente e integrando-se no âmbito da arte contemporânea. A interação entre arte e tecnologia digital é destacada como complexa, desafiando as distinções tradicionais entre o mundo real e o virtual. Isso sugere que a arte digital transcende barreiras convencionais e se posiciona como uma forma de expressão artística que reflete a era tecnológica em que estamos imersos.

No século XXI, a virtualidade se tornou uma extensão do mundo real, e a presença da tecnologia digital e da internet em todas as esferas da vida humana implica que qualquer instância da realidade é, de alguma forma, mediada por esses meios. Nesse contexto, a arte digital reflete e questiona essa sociedade

mediada, revelando-se como uma forma de expressão artística que exige uma análise intrincada e contextualizada dentro do cenário artístico contemporâneo (RODRIGUES, 2012).

Da mesma forma que existem diversas maneiras de criar arte digital, também existem diversas maneiras de expor. De acordo com Rodrigues (2012), a identificação e delimitação de uma obra original na arte digital é uma tarefa complexa e controversa, devido à transformação da tecnologia no processo de criação artística. Isso resulta na emergência de novas formas de expressão artística, juntamente com novas possibilidades de circulação e apresentação/exposição. Duas vertentes distintas de museus virtuais se destacam: a primeira envolve a adaptação de museus tradicionais para o ambiente online, oferecendo visitas virtuais e catálogos digitais interativos por meio de aplicativos como o *Google Arts and Culture*. A segunda vertente abriga museus virtuais que consistem inteiramente de obras digitais, como o *Digital Art Museum* (DAM), que atua como um espaço virtual de intercâmbio e mediação, promovendo o acesso e destaque de obras digitais. No entanto, é importante ressaltar que as práticas e princípios do museu tradicional nem sempre se alinham completamente com o ambiente virtual.

O museu virtual, em grande parte, reflete a noção de acesso gratuito e facilitado da internet, contrastando com a estrutura museológica tradicional. Este novo museu desafia as antigas noções de propriedade, acesso e posse de obras de arte, abrindo espaço para a participação do público, resultando em uma mudança significativa nos padrões de conhecimento e formas de sociabilidade. O DAM, como exemplo, representa um museu inteiramente online que atende a um novo público de arte, permitindo a interação e a contribuição do público para a criação e apreciação de obras digitais. Esta mudança na paisagem artística contemporânea desafia conceitos tradicionais e abre caminho para novas práticas e formas de engajamento com a arte (RODRIGUES, 2012).

A exposição em um museu, seja virtual ou físico, atua como um mecanismo de mediação entre o patrimônio cultural e seu público. Nos museus de arte e história, essa mediação tende a ser mais voltada para a contemplação estética. Vale ressaltar que uma exposição em um museu virtual, mesmo que reproduza parcialmente uma exposição física, pode ter características distintas e não se limitar a uma simples replicação virtual. A internet oferece diversas

ferramentas que podem ser exploradas para aprimorar a comunicação nos museus virtuais, transformando a experiência de visitar um museu em uma atividade mediada pelo ambiente online (HENRIQUES, LARA, 2021).

Um exemplo notável é o "Google Arts & Culture", que oferece exposições virtuais em parceria com museus em todo o mundo. Os visitantes podem explorar coleções de arte, artefatos históricos e exposições temáticas interativas diretamente em seus dispositivos. Isso não apenas replica a experiência de visitar um museu físico, mas também oferece recursos adicionais, como ampliação de detalhes, informações contextuais e visitas virtuais a locais de exposição. Além disso, muitos museus, como o Museu do Louvre, disponibilizam tours virtuais em 3D que permitem aos visitantes explorar as galerias e obras de arte a partir de suas casas.

Outro exemplo notável é a plataforma "Museu Virtual", que oferece uma experiência imersiva em realidade virtual (RV) de museus de renome mundial. Os visitantes podem usar óculos de RV para explorar exposições, caminhar pelas galerias e até mesmo interagir com algumas das obras de arte virtualmente. Isso representa uma abordagem inovadora para a experiência de visitar museus e demonstra como a tecnologia digital pode transformar a maneira como o público se envolve com o patrimônio cultural.

Um museu digital é distinto de um museu físico, uma vez que sua existência se dá exclusivamente no espaço virtual, sendo caracterizado pela exposição de obras de arte digital em um ambiente online. O Digital Art Museum (DAM) é um exemplo notável desse contexto, abrigando produções significativas concebidas em meios computacionais e fornecendo informações suplementares, como biografias, artigos, bibliografias e entrevistas relacionadas aos artistas e suas obras são da história em evolução da arte digital (RODRIGUES, 2012).

A internet introduziu benefícios significativos no campo da museologia com vantagens notáveis. Uma delas é a capacidade de expor um número substancialmente maior de objetos em comparação com exposições físicas convencionais, uma vez que os sistemas de base de dados permitem a apresentação de todo o acervo. Além disso, a internet proporciona o acesso a esses objetos, independentemente da localização geográfica do público, e oferece múltiplos níveis de interação com esses itens. Vale ressaltar que a internet viabiliza uma abordagem mais dinâmica para a ação educativa dos

museus, que pode ocorrer tanto nos espaços físicos quanto online. Embora a maioria dos museus virtuais que tenha se destacado nesse aspecto seja de ciência e tecnologia, é importante destacar que todos os tipos de museus, incluindo museus de arte, podem aproveitar a digitalização de obras para criar jogos interativos e atividades educativas, especialmente voltadas para crianças e jovens. Os museus virtuais têm a capacidade de envolver o público/usuário de forma ativa na construção e desconstrução de peças artísticas, permitindo que assumam o papel de produtores e autores das obras expostas (HENRIQUES, LARA, 2021).

Entretanto, a era digital, o conceito de aura, conforme abordado por Walter Benjamin (2021) em sua discussão sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte, enfrenta desafios significativos. A aura de uma obra de arte tradicional está intrinsecamente ligada à sua singularidade e autenticidade, uma vez que uma obra física é única e não pode ser replicada com precisão.

No entanto, quando se trata de imagens digitais, surge um desafio substancial na sua conceituação, pois a imagem digital pode ser reproduzida infinitamente sem perder suas características originais. Isso implica que cada reprodução digital seja idêntica à anterior, questionando, assim, a unicidade e a aura que historicamente definem a obra de arte (VAUGHAN, 2005).

De acordo com Flusser (2011), a reprodução ocorre por meio de uma máquina com programas, na qual só se é possível reproduzir o que a máquina permite, com isso vale refletir sobre como seria possível avaliar a autoria de uma obra dentro da linguagem digital sendo que o resultado final depende do aparato e não do artista.

Nesse contexto, as imagens digitais levantam questões cruciais sobre a autoria e a interpretação na era digital. Como mencionado por Flusser (2011), a obra final muitas vezes depende mais do aparato tecnológico do que da intervenção direta do artista. Isso levanta a questão de como avaliar a autoria de uma obra na linguagem digital, uma vez que o artista muitas vezes trabalha em colaboração com a tecnologia e com o próprio meio.

Além disso, a qualidade da reprodução da imagem digital é fortemente influenciada pela qualidade do dispositivo que a exibe, o que se assemelha ao papel do músico na interpretação de uma performance musical. A interpretação e apreciação de uma obra digital, assim como na fotografia, tornam-se uma

experiência subjetiva e dependem da análise do observador, que desempenha um papel ativo na apreciação da obra.

O que faz com que a obra de arte digital possa mudar é a qualidade do aparelho que reproduz essa imagem, da mesma maneira que a qualidade de uma performance musical depende da qualidade dos músicos que a tocam. Também a reprodução da imagem digital pode ser considerada passiva, tal qual é a fotografia, com isso sua interpretação depende da análise do observador (VAUGHAN, 2005).

Portanto, na era da arte digital, a reprodutibilidade técnica desafia a noção de aura, autoria e interpretação que tradicionalmente caracterizavam a arte. A obra digital é caracterizada por sua capacidade de ser replicada infinitamente, mas sua apreciação e interpretação continuam sendo processos complexos e subjetivos que dependem tanto do aparato tecnológico quanto da experiência do observador. Isso nos leva a repensar o conceito de aura à luz das transformações trazidas pela tecnologia digital.

Com a facilidade proporcionada pela ferramenta de busca de imagens pela internet, encontrar imagens que favorecem um uso específico se tornou palpável, porém, muitas vezes os usuários acabam utilizando imagens sem autorização.

A era digital é marcada pela rápida inovação tecnológica, possibilitando mudanças frequentes e voláteis. No entanto, esse cenário apresenta desafios, especialmente no que diz respeito aos Direitos do Autor na Era Digital. A legislação precisa evoluir para acompanhar esse progresso e abordar conflitos entre direitos autorais e interesses coletivos relacionados à cultura, informação e liberdade de expressão na era digital, de forma a garantir o respeito às obras e seus autores, apesar do fácil acesso às criações alheias (PAIVA, 2022).

O direito autoral é um segmento da propriedade intelectual que se dedica à salvaguarda da propriedade imaterial. Segundo o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI, 2013), esse domínio legal se concentra na preservação de obras intelectuais que abrangem expressões literárias, artísticas e científicas. Ele garante aos seus autores, que podem ser escritores, compositores, pintores e outros criativos, bem como a artistas, intérpretes, executantes, produtores fonográficos e empresas de radiodifusão, o direito exclusivo de utilizar essas criações.

O direito autoral desempenha um papel fundamental ao proteger obras intelectuais, incentivando, dessa forma, a produção criativa. Logo, constitui um mecanismo jurídico de importância vital na preservação de obras intelectuais, ao mesmo tempo que promove o desenvolvimento da produção criativa e, por extensão, do progresso econômico de qualquer nação (PAIVA, 2022).

A era digital apresenta uma série de desafios relacionados aos direitos autorais, destacando o conflito entre os interesses financeiros dos autores e o acesso à informação na sociedade altamente tecnológica atual. Contudo, em geral, a efetiva regulamentação e controle de conteúdo na internet ainda representam um desafio no contexto brasileiro, resultando em anonimato e impunidade. Apesar de alguns avanços, como o Marco Civil da Internet e alterações na legislação penal referentes a crimes digitais, persiste a necessidade de medidas mais abrangentes para salvaguardar os direitos autorais sem comprometer o acesso da sociedade à informação (PAIVA, 2022).

No tópico a seguir veremos uma possibilidade no que diz respeito a autenticação de obras digitais dentro de um sistema digital de registro de dados, bem como a possibilidade de um novo mercado de arte digital.

4.1 Cripto arte e NFT

Durante muito tempo na história da arte, os artistas costumavam criar suas obras de forma independente ou com o apoio de mecenas, que financiavam a produção cultural. Nessas circunstâncias, as obras de arte eram únicas ou limitadas a algumas unidades autenticadas pelo próprio artista (LYDIATE, 2021).

No ano de 2021, observou-se um aumento significativo nas vendas de cripto arte, que refere-se a obras de arte digital que são autenticadas e distribuídas através da tecnologia de blockchain, o que gerou um aumento expressivo na oferta e na demanda, resultando em preços elevados no mercado artístico. A exclusividade das obras de arte digitais ainda é um atrativo importante para os investidores nesse campo. A produção artística no âmbito da arte criptográfica tem sido amplamente explorada pelos artistas, transformando a arte digital em um novo mercado promissor (LYDIATE, 2021).

Surge então no cenário artístico e midiático uma sigla, o NFT e com ela também outros termos que incorporam esse mercado, os principais termos serão

detalhados ao decorrer do texto, porém para facilitar a compreensão imediata dos termos, temos:

Cripto arte	É uma forma de expressão artística digital que é autenticada e protegida por meio da tecnologia blockchain, tornando-se um NFT (token não fungível) e permitindo a rastreabilidade e propriedade exclusiva da obra.
Blockchain	É uma tecnologia de registro digital descentralizada que mantém um registro público e imutável de transações. Ela consiste em blocos de informações interligados de forma segura, sendo amplamente utilizada em criptomoedas e para garantir a transparência e segurança de dados.
NFT	É um tipo de ativo digital que representa a propriedade exclusiva de uma obra de arte, colecionável ou qualquer outro item digital. Cada NFT é único e indivisível, e sua autenticidade é registrada em blockchain.
Ativo digital	É um recurso que existe apenas em formato digital, como criptomoedas, NFTs, documentos eletrônicos, e são gerenciados pela internet.
Carteira digital	É um aplicativo ou serviço que permite armazenar, gerenciar e realizar transações com criptomoedas e NFTs. Ela fornece uma interface para os usuários interagirem com seus ativos digitais de forma segura e conveniente.
Tokenização	É quando algo real se torna um token digital, facilitando sua gestão e transferência pela internet.

Fonte: produzida pela autora, 2023.

Um NFT, ou Token Não-Fungível, é como um selo digital que usa a blockchain para guardar informações. A coisa especial sobre ele é que não pode ser trocado por outros objetos digitais, porque não são todos iguais. Enquanto objetos "intercambiáveis" podem ser trocados por objetos semelhantes, os NFTs são únicos e não têm esse tipo de troca (CHOHAN, 2021).

Os NFTs fazem parte da *blockchain*, sendo tokens individuais com informações adicionais armazenadas neles. Essas informações extras são a

parte crucial, que permite que eles assumam a forma de arte, música, vídeo e outros formatos, como JPGs, MP3s, vídeos, GIFs e muito mais. Por possuírem valor, podem ser comprados e vendidos, assim como outros tipos de arte. Similarmente à arte física, o valor dos NFTs é, em grande parte, determinado pelo mercado e pela demanda. Isso não significa que haja apenas uma versão digital de uma obra de arte NFT disponível no mercado. Da mesma forma que são feitas cópias de uma obra de arte original, utilizadas, compradas e vendidas, cópias de um NFT também são partes válidas da blockchain. No entanto, essas cópias não terão o mesmo valor que o NFT original (ELLIS, 2021).

De acordo com Bsteh (2021), a *blockchain* constitui um repositório de dados estruturado de forma específica em uma rede, no qual os dados são interconectados por meio de técnicas criptográficas e mantêm registros das transações realizadas. Adicionalmente, essas transações dispensam a necessidade de intermediários, podendo ocorrer diretamente entre as partes envolvidas.

A *blockchain* pode ser conceituada como um sistema de registro digital no qual é possível a automática criação de Tokens Não-Fungíveis (NFTs). Apesar de que as principais criptomoedas, como o Bitcoin, sejam classificadas como fungíveis, isto é, passíveis de serem trocadas por outros bens de igual valor, existem tipos de tokens que não partilham dessa característica de intercambialidade, como é o caso dos NFTs. Em razão dessa particularidade, diversos investidores são atraídos para este mercado, visto que o valor intrínseco dos NFTs é atribuído, primordialmente, à sua exclusividade (CHOHAN, 2021).

Os Tokens não-fungíveis (NFTs) ascenderam a um patamar de notoriedade que transcende não apenas a participação de personalidades célebres em sua criação, aquisição e comercialização, mas também se deve a uma característica intrínseca aos NFTs em si: a capacidade de gerar valor. Uma apreensão completa dos NFTs requer não apenas familiaridade com a infraestrutura tecnológica que os sustenta, mas uma compreensão aprofundada de conceitos fundamentais subjacentes. A apreensão desses conceitos não apenas ressalta a singularidade e a essência dos NFTs, mas também suscita um profundo reconhecimento de seu impacto na sociedade e sinaliza direções prospectivas significativas. A presente análise inicia por estabelecer uma base

sólida, apresentando então quais são os conceitos dos termos utilizado nesse mercado (DUKEDOM, 2022).

O termo "cripto arte" é empregado para designar obras de arte digitais que passam por um processo de autenticação digital, assemelhando-se a um tabelionato virtual conhecido como blockchain. A autenticação das obras digitais ocorre através de NFTs (Tokens Não-Fungíveis) dentro da blockchain, garantindo, desse modo, a originalidade e exclusividade das criações artísticas. Conforme afirmado por Nadini et al. (2021), os NFTs são uma novidade para o público em geral, embora tenham alcançado um notável nível de maturidade no comércio digital, especialmente nas áreas de música, vídeo e conteúdo digital. Somente no primeiro quadrimestre de 2021, esse mercado movimentou mais de 2 bilhões de dólares, superando todo o ano de 2020.

Para compreender esse novo mercado de arte, é fundamental compreender o conceito de NFT, o funcionamento da blockchain, os valores de mercado, a escassez e as dinâmicas de oferta e demanda. A interação entre oferta e demanda determina o preço dos NFTs. Quando a demanda supera a oferta para um NFT específico, o preço tende a subir. Por outro lado, se a oferta excede a demanda, os preços podem diminuir. Como os NFTs são únicos, cada um possui seu próprio mercado e preço. É importante observar que o mercado de NFTs é altamente volátil e especulativo, e os preços podem variar significativamente em curtos períodos.

A partir da década de 1990, a disseminação da internet passou a integrar-se de forma intrínseca ao cotidiano das pessoas, e, assim como em todas as esferas da vida, o ambiente digital abriu novas e significativas portas para a expressão artística. A arte digital, como modalidade artística, vale-se de recursos tecnológicos, tais como softwares e hardwares, para expandir os horizontes da criatividade e explorar possibilidades estéticas ao estabelecer interconexões entre diversas linguagens e estilos (FAIRFIELD, TRAUTMAN, 2021).

A evolução e a crescente aceitação das criptomoedas têm sido fenômenos notáveis, e a legislação corre para se adaptar, buscando estabelecer regulamentações dentro desse cenário, visto que, nos dias atuais, transações financeiras transcorrem de modo tão frequente no ambiente online quanto no offline (FAIRFIELD, TRAUTMAN, 2021).

De acordo com Ante (2021), o NFT representa um certificado singular de autenticidade registrado na *blockchain*, sendo geralmente emitido pelo próprio criador do ativo. Ao ser classificado como 'não-fungível', como é o caso dos NFTs, implica na impossibilidade de efetuar trocas por bens idênticos ou similares, devido ao seu valor agregado, que transcende o valor intrínseco do item. Até recentemente, a comercialização de produtos não fungíveis enfrentava dificuldades, uma vez que a autenticidade não era prontamente verificável. No entanto, com a adoção do NFT, a digitalização e comercialização de qualquer tipo de produto tornaram-se viáveis, uma vez que a tokenização garante a exclusividade da obra de arte.

Segundo Pessersl (2021), o NFT estabelece um registro único, e sua criação implica na introdução de escassez no produto tokenizado, conferindo-lhe valor em sua circulação. Nesse contexto, quando um artista disponibiliza uma obra de arte criptográfica sob a forma de um NFT, a exclusividade da peça atrai o interesse de potenciais compradores.

Aqueles que adquirem bens tokenizados e autenticados por meio de NFTs não apenas apoiam o trabalho do artista digital, mas também detêm um ativo que pode ser facilmente transacionado em diversas circunstâncias, uma vez que o mercado de criptoativos tem evidenciado significativa valorização. Ao adquirir um NFT, não se adquire a obra em si, mas sim um código de autenticidade que se associa à imagem digital e é atribuído à carteira digital do comprador (FAIRFIELD, TRAUTMAN, 2021). De acordo com Bsteh (2021), a *blockchain* constitui um repositório de dados estruturado de forma específica em uma rede, no qual os dados são interconectados por meio de técnicas criptográficas e mantêm registros das transações realizadas. Adicionalmente, essas transações dispensam a necessidade de intermediários, podendo ocorrer diretamente entre as partes envolvidas.

A *blockchain* pode ser conceituada como um sistema de registro digital no qual é possível a automática criação de Tokens Não-Fungíveis (NFTs). Apesar de que as principais criptomoedas, como o Bitcoin, sejam classificadas como fungíveis, isto é, passíveis de serem trocadas por outros bens de igual valor, existem tipos de tokens que não partilham dessa característica de intercambialidade, como é o caso dos NFTs. Em razão dessa particularidade,

diversos investidores são atraídos para este mercado, visto que o valor intrínseco dos NFTs é atribuído, primordialmente, à sua exclusividade (CHOHAN, 2021).

O termo NFT tem sido apontado por alguns como um "movimento artístico" e é reconhecido como um dos elementos mais influentes no contexto da arte digital. As transações ocorrem com segurança e celeridade, democratizando o acesso ao mercado, uma vez que está aberto ao público em geral. É um nicho que tem atraído artistas, pois possibilita a inserção independente, eliminando a necessidade de intermediários para a comercialização de suas obras (BSTEHL, 2021).

No que concerne aos direitos de imagem, é mais comum que o artista venda sua cripto arte por meio de contratos que concedem direitos de uso e comercialização da imagem, muitas vezes com o artista recebendo uma parcela dos royalties da venda. Isso permite que o artista continue a lucrar com sua produção, uma vez que neste mercado a valorização pode atingir cifras consideráveis, chegando a valores na casa dos milhões de dólares (LYDIATE, 2021).

Segundo Lydiate (2021), se o artista transforma uma peça física em NFT, o valor maior da obra está na sua peça original. Mas se você destrói a peça original, o valor genuíno da arte será do NFT, pois aí esse *token* se torna único.

Os investidores envolvidos com NFT estão ativamente explorando diversas estratégias para expor suas obras de arte digital em ambientes virtuais, uma estratégia que visa ampliar consideravelmente o potencial de valorização de seus ativos. No entanto, vale ressaltar que a dinâmica do valor dos NFTs pode ser profundamente influenciada por fatores adicionais. Segundo as observações de Lydiate (2021), quando um artista converte uma obra física em um NFT, o valor preponderante continua ancorado na forma original da obra.

De acordo com Fairfield e Trautman (2021), o valor dos Tokens Não-Fungíveis (NFTs) tem suas raízes em dois pilares essenciais. Em primeiro lugar, a característica de exclusividade digital desempenha um papel crucial, conferindo singularidade e autenticidade às obras representadas por esses ativos. No entanto, a importância desse atributo vai além da mera singularidade, uma vez que o segundo fator crítico envolve a existência de um público específico que tenha um profundo apreço pela obra ou pelo conjunto de obras associadas ao NFT. Possuir um ativo em sua carteira virtual que seja acessível

a todos ou que não desperte o interesse de um público específico não acrescenta um valor significativo a essa expressão artística digital.

É notável que algumas transações de NFTs têm atraído ampla atenção da mídia e do mercado de arte em geral. Um exemplo emblemático é a venda em leilão da obra "The 5000 day selects" do renomado artista Beeple, que foi arrematada pelo valor de 69 milhões de dólares. Outro destaque notável foi a venda do primeiro tweet do CEO do Twitter por 2,9 milhões de dólares, evidenciando a crescente valorização e aceitação desses ativos digitais (ANTE, 2021).

Conforme assinalado por Pessersl (2021), a tecnologia subjacente aos NFTs foi rapidamente assimilada pelo mercado, o que culminou na rápida criação de diversas plataformas não somente para a criação de NFTs, mas também para sua comercialização como criptoativos. A posse de uma obra de um artista em ascensão no mercado de NFTs pode significativamente valorizar o ativo digital, possibilitando ao detentor posteriormente revendê-lo a preços mais elevados, refletindo, assim, a dinâmica desse mercado em rápido crescimento.

No âmbito do mercado de moedas digitais, os NFTs podem ser adquiridos e comercializados como ativos exclusivos e únicos. É relevante notar que esses ativos criptografados podem ser fracionados, permitindo que um artista divida sua obra em vários NFTs, possibilitando que um número maior de pessoas possua frações da obra, ampliando, dessa forma, o acesso e a participação no universo dos criptoativos (CHOHAN, 2021).

Assim, a evolução dos NFTs e sua crescente relevância no mercado digital não apenas reforçam a importância da exclusividade e do apelo à audiência específica, mas também demonstram o potencial de valorização desses ativos no âmbito da economia digital, moldando a forma como as obras de arte são criadas, compartilhadas e valorizadas no contexto contemporâneo.

Sintetizando, pode-se dizer que uma das aplicações mais notáveis da tecnologia *blockchain* é a garantia da autenticidade das obras de arte criptografadas, proporcionando, assim, exclusividade aos seus compradores. No entanto, é crucial atentar para um ponto peculiar: embora a obra possa ser única em sua representação digital, o artista ainda pode reter os direitos autorais sobre a obra original. Consequentemente, ao adquirir um NFT e adicioná-lo à sua

carteira digital, o comprador pode não ter acesso exclusivo ao arquivo original, uma vez que a posse do NFT não equivale à posse da obra primária.

Uma das aplicações mais destacadas da tecnologia blockchain é assegurar a autenticidade das obras de arte digital, concedendo exclusividade aos seus compradores. No entanto, é fundamental observar um aspecto particular: embora a representação digital da obra seja única, o artista ainda pode manter os direitos autorais sobre a obra original. Portanto, ao adquirir um NFT e adicioná-lo à sua carteira digital, o comprador não obtém necessariamente acesso exclusivo ao arquivo original, uma vez que a posse do NFT não se traduz na posse da obra principal. Além disso, há desafios relacionados à possibilidade de fraudes, uma vez que indivíduos podem fazer o upload de um NFT sem autenticar a obra original, o que abre margem para possíveis enganar, possibilitando que alguém se faça passar pelo legítimo proprietário ao vender o item em mercados de leilões (CHOHAN, 2021).

Segundo Fairfield e Trautman (2021), o mercado de NFTs representa uma oportunidade excepcional para os artistas, visto que possibilita receber valores mais substanciais por suas criações no momento da venda e, adicionalmente, adquirir participações em suas próprias obras por meio de contratos registrados na *blockchain*. A tecnologia *blockchain* assegura que as transações comerciais não possam ser concluídas sem que o artista receba os royalties previamente estipulados no contrato. Em outras palavras, sempre que a obra de arte for valorizada e revendida, o artista continua a receber uma porcentagem definida do valor da transação, garantindo um fluxo contínuo de compensações financeiras.

Anteriormente, o mercado de arte tradicionalmente dependia da autoria e renome do artista para determinar o valor de uma obra. Contudo, conforme observado por Taylor e Sloane (2021), a contemporaneidade assiste a uma revolução nesse contexto, uma vez que a autenticidade e unicidade de uma obra de arte podem agora ser estabelecidas através da emissão de um NFT. Nesse cenário, o objeto físico de arte deixa de ser uma necessidade preponderante, uma vez que a autenticidade é conferida e rastreada de forma segura e inegável por meio dessa tecnologia disruptiva.

Portanto, os NFTs representam uma transformação substancial no mercado de arte, fornecendo aos artistas novas formas de monetização, aos

compradores a garantia de autenticidade e rastreabilidade, e ao mercado uma dinâmica que transcende a tradicionalidade das obras físicas. Essa revolução tecnológica está redefinindo as bases da valorização da arte no contexto digital contemporâneo.

Criar e colocar um NFT a venda é um processo simples. Para isso é necessário escolher uma plataforma específica, atualmente existem diversas plataformas no mercado, fazer upload do arquivo digital, escolher um nome para o arquivo, podendo também ser parte de uma coleção, uma vez que os colecionáveis podem fazer o artista se valorizar no mercado e aumentar seu *ticket* de venda, definir então os *royalties*, conectar à sua carteira digital e pagar uma taxa de autenticação, que varia de acordo com cada site e criar (ELLIS, 2022).

Em resumo, cripto arte é quando uma arte digital é autenticada, confirmada e protegida por meio de um registro digital chamado de *blockchain*, se tornando assim um NFT (token não-fungível). O “não-fungível”, significa que seu valor pode variar, podendo ser pouco ou muito valiosa, ao contrário de um token “fungível” que tem um valor constante no mercado. Isso ocorre por fatores mercadológicos como oferta e demanda. A cripto arte (arte digital) é então armazenada na carteira digital do comprador, podendo ser transferida para outro comprador quando vendida. Todas essas transações são registradas de forma segura na *blockchain*, o que significa que o histórico da obra digital pode ser sempre rastreado e mantido em sigilo devido à criptografia.

A relação entre NFTs (Tokens Não Fungíveis), a autenticidade garantida pela *blockchain* e as discussões relacionadas à "aura" da obra de arte, tal como conceituada por Walter Benjamin (2021), suscita uma análise crítica interessante no contexto da arte digital. A *blockchain*, como tecnologia subjacente aos NFTs, desempenha um papel fundamental ao atestar a autenticidade e a proveniência de obras digitais, resolvendo, assim, uma das questões cruciais abordadas por Benjamin, que é a autenticidade da obra de arte.

No entanto, a reprodutibilidade técnica, um conceito central nas reflexões de Benjamin (2021), persiste na era dos NFTs, uma vez que uma obra digital subjacente a um NFT pode ser reproduzida facilmente. O que é notável é a maneira pela qual a *blockchain* estabelece um novo paradigma de autenticidade ao designar NFTs como únicos, uma vez que cada um é registrado em um

blockchain público e imutável, garantindo que a autenticidade seja inquestionável. Assim, a aura da obra de arte digital, em vez de ser anulada, é reinventada com base na escassez digital e na autenticidade assegurada pela blockchain.

A história da obra, que frequentemente adiciona valor a uma obra de arte física, pode ser rastreada na blockchain, criando uma narrativa digital que acompanha a obra. Além disso, a reputação do criador, a plataforma de mercado e a história de leilões de um NFT específico também influenciam seu valor, espelhando a forma como a história de propriedade de uma obra física impacta seu valor. No entanto, a especulação excessiva e a volatilidade do mercado de NFTs apresentam desafios e riscos que requerem consideração.

Em suma, a relação entre NFTs, autenticidade pela blockchain e as discussões teóricas de Benjamin sobre arte desencadeia uma reconfiguração significativa do significado e valor das obras de arte na era digital. Essa análise revela que, embora a reprodutibilidade técnica persista na arte digital, a autenticidade é redefinida, a história da obra é rastreável de forma digital e a aura da obra é reconceituada em termos de escassez digital e autenticidade.

Portanto, a era dos NFTs e da arte digital convida a uma reflexão profunda sobre as transformações nas concepções tradicionais de autenticidade e valor na arte.

5 PRODUTO: CRIAÇÃO DE CONTEÚDO EDUCACIONAL EM ARTE DIGITAL E O MERCADO EM NFT NO TIKTOK

Este produto se direciona para professores de artes visuais em uma aplicação de conteúdos de arte digital e mercado em NFT na plataforma TikTok. O TikTok é uma plataforma de rede social digital que emergiu no cenário digital global como um fenômeno cultura. Lançado em setembro de 2016 pela empresa chinesa *ByteDance*, inicialmente sob o nome de Douyinc na China, o TikTok foi posteriormente introduzido internacionalmente como TikTok em setembro de 2017. A plataforma alcançou proeminência mundial devido à sua abordagem que consiste no compartilhamento de vídeos curtos, caracterizados por uma

variedade de elementos, como música, dublagens, desafios virais e efeitos visuais (FELIX, 2019).

A conjugação de princípios teóricos da história da arte com a sua aplicação prática na era digital proporciona uma oportunidade para a exploração da criatividade do professor e a promoção da educação por meio da Educomunicação. A Educomunicação, nesse contexto, engloba a apropriação das redes sociais como meio para difundir conteúdos artísticos, e o TikTok, com seus vídeos breves, se destaca como a plataforma ideal para tal propósito.

Ao longo deste trabalho discutimos sobre o pensar a respeito da arte, como funciona o sistema entre o artista e a disseminação do seu trabalho na sociedade e também um novo mercado de arte em NFT. A partir de agora, exploraremos sobre a rede social TikTok e seu impacto na transformação da forma como a arte é consumida e partilhada.

A parte central deste produto concentra-se na educação e prática artística e os meios de entender o mercado de NFT no TikTok. O professor entenderá o que é necessário para a criação de conteúdo visual, abrangendo desde aspectos técnicos até estratégias narrativas. Além disso, será trazido exemplos de aplicação sobre como um período histórico da arte pode trazer percepções em como transpor a história artística do passado para a linguagem atual do TikTok.

Entretanto, não basta apenas criar conteúdo; o planejamento e a gestão eficaz da presença no TikTok também assumem um papel crucial. Forneceremos orientações para o desenvolvimento de um calendário de publicações eficiente, visando manter a audiência envolvida diariamente. Adicionalmente, abordaremos as estratégias para ganhar dinheiro com o talento artístico e estabelecer parcerias bem-sucedidas na plataforma.

Finalizaremos nosso produto com uma análise prospectiva do futuro da arte no TikTok e delinearemos os próximos passos que podem ser tomados para aperfeiçoar continuamente as habilidades de compartilhar conteúdo com uma audiência global.

O termo "rede social" pode ser conceituado como uma representação, quer seja de natureza pessoal ou profissional, dos vínculos interpessoais, constituindo-se como uma comunidade na qual se efetua o intercâmbio de dados, ideias, opiniões e interesses (MIRANDA JUNIOR, 2013).

Segundo Junior et al. (2024), as redes sociais na educação proporcionam novas oportunidades de interação e colaboração, enriquecendo as práticas pedagógicas e facilitando o compartilhamento de conhecimento. Ao considerar a rede social como uma representação de interação, troca social e coletividade, visualizada por meio de uma metáfora estrutural, cada indivíduo estabelece suas conexões, refletindo os vínculos sociais que formam os grupos, os quais se expandem, tornam-se mais complexos e sofrem alterações a cada nova interação. Além disso, essas plataformas oferecem oportunidades para práticas por parte de educadores e pesquisadores, contribuindo para embasar discussões e influenciar práticas educacionais.

Um estudo publicado em 2017 aborda a integração das redes sociais na educação, fornecendo uma visão ampla sobre como essas plataformas têm sido incorporadas no ambiente educacional ao longo de uma década de pesquisa. O estudo analisa diferentes abordagens e metodologias utilizadas nas pesquisas sobre o impacto das redes sociais na educação, destacando a complexidade dessas plataformas como ecossistemas que tanto moldam quanto são moldadas pelas práticas educacionais. Ele explora o papel das redes sociais na disseminação de informações e seu potencial para facilitar interações sociais, colaboração e construção coletiva do conhecimento (JUNIOR et al, 2024).

Além disso, o estudo apontado por Junior et al (2024) examina como as redes sociais podem promover a participação dos alunos, estimular o engajamento e criar uma cultura de aprendizagem colaborativa, ao mesmo tempo em que reconhece e aborda desafios como questões de privacidade e segurança. Essa pesquisa oferece uma base sólida para educadores, pesquisadores e formuladores de políticas interessados no impacto das redes sociais na educação e no desenvolvimento de estratégias para melhorar o processo de ensino e aprendizagem, orientando futuras pesquisas e práticas nesse campo em constante evolução das tecnologias educacionais (JUNIOR et al, 2024).

Essas plataformas virtuais proporcionam espaços nos quais artistas podem expor suas criações, estabelecer conexões com outros membros da comunidade artística. Esses novos meios de reproduzir arte nos levam novamente as reflexões de Benjamin (2021), a respeito da reprodutibilidade técnica. Uma vez que um artista posta um vídeo, este é possível ser reprodutível

diversas vezes por inúmeras pessoas. Também como Adorno (2008) questiona a reação dos diversos públicos reagindo a massificação dos gêneros artísticos.

A Educomunicação constitui uma abordagem educacional que se adapta aos meios de comunicação contemporâneos, em particular, as redes sociais, pois de acordo com Marques (2016), a Educomunicação representa uma área de conhecimento de origem relativamente recente, alicerçando-se principalmente na interseção entre os domínios da comunicação e da educação. Definindo-se como um campo transdisciplinar e interdiscursivo, a Educomunicação se estabelece a partir do diálogo entre as esferas da comunicação e educação, e com isso reconhece-se que as redes sociais desempenham um papel integral na vida dos jovens e, portanto, representam um canal que pode ser eficaz para a educação.

No contexto da arte visual, a Educomunicação abrange a criação de conteúdo educativo que aborda técnicas artísticas, história da arte e apreciação visual de maneira que seja pertinente para o público do TikTok (Gómez, 2014).

Para aplicar a Educomunicação no TikTok, os artistas têm a capacidade de criar vídeos educativos que abordam temas relacionados à arte visual. Isso pode abranger desde tutoriais sobre técnicas artísticas até explorações de obras de arte famosas e lições de história da arte, entre outros tópicos. De acordo com Maria e Porto (2023), a utilização das redes sociais nos processos de ensino-aprendizagem demanda estratégias que conduzam a sua eficácia, portanto, deve-se empregar uma linguagem simplificada e envolvente, integrando elementos visuais e aproveitando as funcionalidades do TikTok, como a edição de vídeo e os desafios virais, com o intuito de manter o público continuamente envolvido.

No tópico subsequente, daremos continuidade à exploração de estratégias específicas para a criação de conteúdo educativo eficaz no TikTok, fornecendo orientações e táticas destinadas a envolver e educar o público de maneira eficiente.

5.1 Protótipo de aplicação: Conteúdo de artes visuais e NFT para o TikTok

A internet possibilitou que indivíduos antes apenas receptores se tornassem emissores, mas isso não garantiu que suas vozes fossem ouvidas em

um contexto de participação social. Atualmente, o foco é em tornar as redes mais participativas, mas culturalmente somos condicionados a usar tecnologias de forma funcionalista, sem explorar seu potencial criativo (SANTOS, ALMEIDA, 2023). Por isso, a convergência entre arte e tecnologia emerge como um terreno propício à manifestação criativa e à inovação.

A presente proposta de intervenção transcende a mera exploração de tecnologias emergentes no campo artístico, buscando, de forma abrangente, fomentar o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e digitais entre estudantes na disciplina de arte. A imersão nas esferas da arte digital, criação de NFTs e no dinâmico contexto do TikTok não apenas visa proporcionar uma experiência artística, mas também almeja promover uma compreensão aprofundada acerca da interação entre a expressão artística e o panorama tecnológico contemporâneo.

Neste contexto, a proposta se propõe a configurar-se como uma jornada educacional multifacetada. Ao unir o conteúdo das aulas de arte com as redes sociais o professor pode incentivar ativamente a participação dos alunos em discussões sobre ética digital, direitos autorais e a responsabilidade do artista no ambiente online, objetivamos não apenas cultivar a apreciação estética, mas também fomentar uma consciência crítica diante das complexidades éticas e legais que permeiam o cenário digital.

O desfecho, portanto, transforma-se em uma narrativa educacional, documentada e compartilhada na plataforma TikTok. Esta, por sua natureza dinâmica e acessível, configura-se como um veículo para a disseminação do conhecimento. Desta feita, cada manifestação digital, cada linha de código e cada momento de reflexão ética entrelaçam-se para conceber não apenas uma obra visual, mas uma tapeçaria educacional que reflete o espírito inovador e questionador que caracteriza a interseção entre arte, tecnologia e educação.

Oficina pedagógica: "Conectando Arte, Tecnologia e Educação"

A proposta da aplicação é que seja uma oficina pedagógica que proporcione uma atividade educacional prática e interativa realizada em um ambiente de aprendizado com o(a) professor(a) de artes visuais.

A oficina pedagógica proporciona um ambiente propício para o engajamento ativo dos alunos em atividades práticas, exercícios e discussões, visando promover uma aprendizagem ativa. Uma oficina proporciona uma experiência concreta e significativa, enfatizando a integração entre sentir, pensar e agir, com objetivos educacionais. Assim, a metodologia da oficina modifica a abordagem tradicional da aprendizagem, que geralmente se concentra apenas na cognição, para incluir também a ação e a reflexão. Durante uma oficina, os participantes se envolvem ativamente na aquisição, construção e aplicação de conhecimentos teóricos e práticos, de maneira reflexiva (VIEIRA; VOLQUIND, 2002).

Através deste formato, os participantes têm a oportunidade de experimentar, explorar e aplicar os conceitos teóricos pertinentes ao tema das artes em contextos práticos. Sob a orientação do professor, a oficina possibilita não apenas a participação efetiva dos alunos, mas também o desenvolvimento de habilidades práticas e a estimulação do pensamento crítico e criativo.

Objetivo geral

Promover uma abordagem integrada e inovadora no ensino de artes visuais, utilizando as tecnologias emergentes como arte digital, criação de NFTs e a plataforma TikTok.

Objetivos específicos:

- Explorar a interseção entre arte tradicional e tecnologia contemporânea.
- Introduzir conceitos de arte digital e criação de NFTs.
- Desenvolver habilidades práticas na criação de uma obra de arte digital.
- Utilizar o TikTok como plataforma para documentação e compartilhamento educacional.

Materiais Necessários:

Dispositivos para criação digital (tablets, computadores).

Softwares de design gráfico. Podem ser online, como o canva.

Plataformas de criação e venda de NFTs.

Smartphones para captura de fotos e vídeos.

Contas no TikTok para cada aluno/grupo.

Etapas da Atividade:

O tempo destinado à realização da oficina pode variar conforme a disponibilidade de cada professor que pretende aplicar a atividade em questão. Contudo, sugere-se que a oficina seja concebida como um projeto complementar, com a duração de uma semana, a ser realizado em horário extracurricular. Esta extensão temporal permitiria uma abordagem mais aprofundada de todos os tópicos propostos, viabilizando não apenas a exploração de conceitos teóricos, mas também a realização de atividades práticas e discussões em maior profundidade. Ademais, o espaço temporal prolongado proporcionaria aos participantes uma imersão mais completa no tema abordado, favorecendo a assimilação e aplicação dos conhecimentos adquiridos.

Introdução:

O ensino da arte digital, em conjunto com a compreensão dos conceitos de NFT e o TikTok, abre espaço para uma abordagem dinâmica no contexto educacional contemporâneo. Esta atividade propõe uma imersão no universo da arte digital, explorando não apenas sua produção técnica, mas também sua interação com as novas tecnologias e seu impacto na sociedade atual. A interdisciplinaridade é uma característica fundamental deste programa, que busca promover não apenas habilidades técnicas, mas também reflexão crítica e sensibilidade artística por meio da análise e produção de obras digitais.

O professor tem a flexibilidade de adaptar e diversificar as estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades e interesses dos alunos, oferecendo uma variedade de abordagens que incluem estudos de caso, debates, atividades práticas e reflexões éticas. Através dessa abordagem integrada, os alunos serão incentivados a explorar novas formas de expressão artística, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades essenciais para navegar e participar de um mundo cada vez mais digitalizado e tecnológico.

Com isso, pode-se iniciar a atividade com a apresentação dos conceitos de arte digital, NFT e TikTok, seguido de uma discussão sobre a interação entre arte e tecnologia na sociedade atual.

Exploração Teórica:

Análise crítica de obras digitais e NFTs famosos.

Debate sobre o impacto das novas tecnologias na arte contemporânea.

Oficina de Criação:

Instrução prática sobre o uso de softwares de design gráfico. (O professor pode variar a escolha do software de acordo com o conhecimento dos alunos).

Orientação na criação de uma obra digital que será transformada em NFT.

Discussão sobre as decisões artísticas e o processo de criação.

Documentação:

Orientação sobre a captura de fotos e vídeos durante o processo de criação.

Incentivo à reflexão sobre o uso responsável das mídias sociais, especialmente no TikTok.

Montagem do Vídeo:

Ensinar a edição de vídeos para criar um conteúdo educacional para o TikTok.

Incentivar a inclusão de informações relevantes sobre o processo de criação.

Avaliação:

Avaliação contínua do progresso na criação da obra digital.

Avaliação do vídeo final produzido para o TikTok, levando em consideração a clareza educacional e a criatividade.

Questões de proposta de intervenção didática e discussões com os alunos**Ética na Arte Digital:**

Quais são os desafios éticos associados à criação e venda de NFTs na arte digital?

Acesso e Inclusão:

Como garantir que a integração de tecnologias avançadas não exclua alunos com diferentes níveis de acesso a equipamentos e softwares?

Como a arte digital pode ser utilizada para promover a inclusão e diversidade?

Propriedade Intelectual e NFTs:

Quais são os desafios legais e éticos relacionados à autenticidade e propriedade de obras de arte digital, especialmente aquelas representadas como NFTs?

Como artistas podem proteger seus direitos autorais no espaço digital?

Impacto da Tecnologia na Criatividade:

Como equilibrar o uso de tecnologia avançada com a preservação da originalidade e autenticidade na criação artística?

Consumo e Produção de Conteúdo no TikTok:

Qual é o impacto do formato de curto prazo do TikTok na apreciação e compreensão da arte pelos espectadores?

Como os artistas podem criar conteúdo educacional eficaz em um formato tão breve e dinâmico?

Responsabilidade Digital:

Quais são as responsabilidades éticas dos artistas ao compartilhar seu trabalho e processo de criação nas mídias sociais?

Como os alunos podem aprender a usar as plataformas digitais de maneira ética e responsável?

Desafios Técnicos e Tecnológicos:

Quais são os desafios técnicos enfrentados pelos alunos ao trabalhar com tecnologias avançadas na criação de arte digital?

Como lidar com problemas técnicos, como a falta de familiaridade com softwares específicos?

Valorização da Arte Digital:

Como a sociedade valoriza a arte digital em comparação com formas tradicionais de arte?

Quais são os preconceitos existentes em relação à arte digital e como superá-los?

Em síntese, a realização dessa atividade proposta desvela-se como uma oportunidade para que os professores estimulem os estudantes da disciplina de arte não apenas adquirirem competências técnicas no domínio da arte digital e tecnologias correlatas, mas também aprofundem sua compreensão crítica sobre valores inerentes à arte contemporânea.

Ao enfrentar os desafios inerentes à criação de uma obra digital documentada no TikTok, os professores poderão instigar os alunos a refletir sobre as intrincadas questões éticas associadas ao uso da plataforma e à disseminação de conteúdo artístico. Ademais, a experiência proporciona um espaço para a internalização de conceitos de educomunicação, permitindo que os alunos não apenas consumam, mas também gerem conteúdo de maneira consciente e reflexiva.

Diante dos desafios impostos ao artista contemporâneo, a atividade promove uma conscientização intrínseca sobre a importância da responsabilidade ética, direitos autorais e o papel do artista no cenário online. Assim, essa abordagem educacional integrada surge como um veículo eficaz para fomentar uma compreensão holística da arte, da tecnologia e da própria identidade do artista no contexto contemporâneo.

5.1.2 Painel de exposição: validação da atividade com especialistas

A compreensão da aplicabilidade prática da presente atividade demanda uma validação por parte de especialistas nos campos da educação e das artes. A relevância intrínseca desta abordagem no ensino de artes visuais torna-se evidente mediante uma análise crítica por profissionais versados nessas disciplinas.

Para o processo de validação da atividade proposta, foram convidados três especialistas no campo do ensino das artes e tecnologia. Entre eles, estão dois professores do ensino superior do curso de artes visuais do Instituto Federal Paranaense, com vasta experiência no mercado e profundo conhecimento teórico-prático na área. Além disso, foi convidada uma professora do ensino básico, atuando como docente titular, cuja prática pedagógica integra de forma eficaz a arte e a tecnologia no ensino dos alunos do 5º ano. Com sua experiência

direta em sala de aula, ela traz uma perspectiva valiosa sobre a viabilidade e a relevância dessa atividade no contexto escolar. Adicionalmente, uma artista especializada em arte digital e NFTs, com reconhecimento tanto nacional quanto internacional, completa o painel de validação. O conhecimento prático e visão artística desses profissionais proporcionam uma avaliação abrangente sobre a aplicabilidade e o potencial criativo dessa proposta para os professores de arte inserirem em suas práticas educacionais.

Com o intuito de compreender melhor sobre tal pertinência, foram elaboradas questões objetivas que visam captar a percepção e avaliação desses especialistas. Dessa forma, o presente questionário emerge como um instrumento metodológico, delineado para entender o valor que essa atividade pode ter, aderência aos princípios éticos e legais, e o potencial impacto formativo desta proposta de intervenção.

Ao submeter a atividade ao escrutínio desses peritos, almeja-se contribuir para o enriquecimento e a validação da abordagem, culminando em uma fundamentação sólida e respaldada por expertises qualificadas, indispensável para o avanço e aperfeiçoamento contínuo da prática educacional em artes visuais.

Questões:

A escolha da escala de palavras escolhidas para compor o questionário de perguntas objetivas, tem como propósito de compreender a eficácia da atividade proposta, por meio da análise das respostas fornecidas pelos participantes. Nesse contexto, baseou-se pelo método de Likert, que é uma abordagem relevante na pesquisa acadêmica devido à sua capacidade de capturar nuances nas opiniões dos participantes.

Ao fornecer uma escala graduada para expressar o grau de concordância ou discordância com afirmações específicas, esse método permite uma avaliação mais detalhada das atitudes e percepções dos respondentes em relação a determinado tema. Além disso, a flexibilidade na escolha do número de pontos na escala e a possibilidade de análise estatística das respostas tornam o método de Likert uma ferramenta que compreende a variação e a intensidade das opiniões, contribuindo para a geração de ideias e a tomada de decisões embasadas em dados (CUNHA, 2007).

O objetivo é entender se a atividade proposta funciona através da análise das respostas dos participantes.

As respostas das 10 questões são objetivas e compreendem as seguintes respostas:

Atende fortemente	Atende	Não atende	Discordo	Discordo fortemente
----------------------	--------	------------	----------	------------------------

Objetivos Educacionais:

1- Os objetivos propostos, como o desenvolvimento de habilidades críticas e digitais, são considerados adequados para o contexto educacional em artes visuais?

2- A abordagem integrada de arte digital, NFT e TikTok é percebida como uma estratégia eficaz para atingir os objetivos educacionais propostos?

Exploração Ética:

3- A atividade aborda de maneira suficiente questões éticas e legais relacionadas à criação, compartilhamento e venda de obras digitais, incluindo a utilização de NFTs?

4- As discussões sobre ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista no ambiente online são pertinentes e promovem a consciência crítica?

Integração de Tecnologias:

5- A integração de tecnologias emergentes como a criação de NFTs, é considerada apropriada e relevante para o ensino de artes visuais?

6- A utilização do TikTok como plataforma de documentação e compartilhamento é percebida como um meio eficaz para engajar os alunos e disseminar conhecimento?

Educomunicação e Produção de Conteúdo:

7- A proposta promove efetivamente a educomunicação, capacitando os alunos não apenas como consumidores, mas também como produtores conscientes de conteúdo?

8- O formato de curto prazo do TikTok é considerado adequado para a criação de uma narrativa educacional documentada?

Desafios e Reflexões:

9- A abordagem dos desafios enfrentados pelo artista contemporâneo é percebida como enriquecedora para a formação dos alunos?

10- A atividade proporciona oportunidades suficientes para a reflexão crítica sobre o papel da tecnologia na prática artística e na sociedade?

PERGUNTAS ABERTAS

Reflexão sobre Possíveis Aprimoramentos:

Com base na proposta apresentada, como você sugeriria ajustes ou aprimoramentos para melhor atender aos objetivos educacionais propostos na integração da arte com a tecnologia?

Exploração de Outras Tecnologias:

Considerando o rápido avanço tecnológico, há outras tecnologias emergentes que poderiam ser incorporadas para enriquecer ainda mais a experiência dos alunos na junção de arte e tecnologia? Se sim, quais?

Integração Interdisciplinar:

Como acredita que a atividade poderia ser aprimorada para promover uma maior integração interdisciplinar, permitindo uma conexão mais significativa entre as disciplinas de artes visuais e outras áreas do conhecimento?

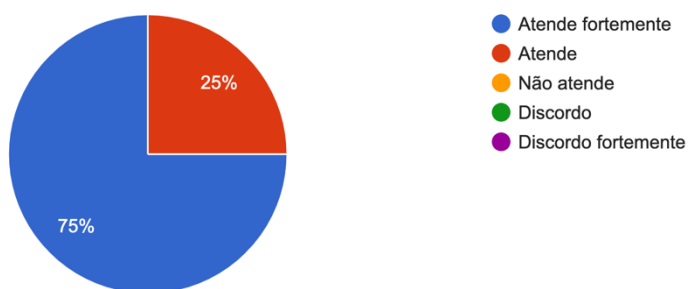
5.1.3 Discussão dos Resultados

Integrar a arte com a tecnologia tem se mostrado uma abordagem inovadora e promissora no campo da educação em artes visuais. Nesse contexto, a proposta de uma oficina pedagógica que envolve arte digital, criação de NFT e documentação através do TikTok desperta um debate rico e multidimensional sobre os caminhos educacionais contemporâneos.

Este texto pretende explorar os resultados obtidos, ressaltando a unanimidade de visões entre os participantes, bem como as possíveis áreas de aprimoramento e expansão para enriquecer ainda mais a experiência educacional dos alunos. Ao compreender e discutir esses resultados, vislumbramos não apenas uma validação da proposta inicial, mas também uma oportunidade para refletir sobre os desafios e oportunidades no cenário educacional contemporâneo, onde a interseção entre arte e tecnologia desempenha um papel cada vez mais significativo.

Questão 1 – Objetivos educacionais

Os objetivos propostos, como o desenvolvimento de habilidades críticas e digitais, são considerados adequados para o contexto educacional em artes visuais?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados mostra que três participantes considera os objetivos propostos para o desenvolvimento de habilidades críticas e digitais como adequados para o contexto educacional em artes visuais. Isso sugere uma forte aceitação e concordância com a abordagem pedagógica adotada na oficina.

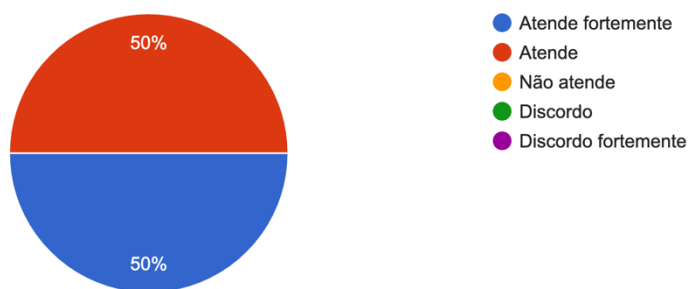
Os resultados positivos indicam que os participantes reconhecem o valor das habilidades críticas e digitais no contexto das artes visuais. Isso pode ser interpretado como uma validação da relevância das competências digitais no ensino de arte, reconhecendo a importância de integrar tecnologia e práticas artísticas contemporâneas no currículo educacional.

O participante que indicou apenas "atende" pode representar uma oportunidade para explorar mais a fundo suas perspectivas e entender suas razões para não considerar os objetivos propostos como atendendo fortemente às necessidades educacionais em artes visuais. Isso poderia ser feito por meio de entrevistas ou questionários adicionais para obter insights mais detalhados sobre suas opiniões e sugestões de melhoria.

Em resumo, os resultados indicam uma alta aceitação dos objetivos propostos para o desenvolvimento de habilidades críticas e digitais no contexto educacional em artes visuais. Essa análise sugere que a abordagem pedagógica adotada na oficina está alinhada com as expectativas e necessidades dos participantes, oferecendo uma base sólida para o desenvolvimento de futuras atividades educacionais nesse campo.

Questão 2 – Objetivos educacionais

A abordagem integrada de arte digital, NFT e TikTok é percebida como uma estratégia eficaz para atingir os objetivos educacionais propostos?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados indica uma divisão equitativa entre os participantes em relação à eficácia da abordagem integrada de arte digital, NFT e TikTok para atingir os objetivos educacionais propostos. Metade dos

participantes afirmou que a abordagem atende fortemente aos objetivos, enquanto a outra metade indicou que a abordagem simplesmente atende aos objetivos.

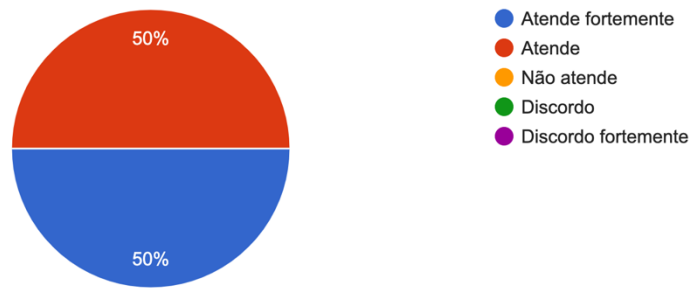
Essa divisão sugere uma perspectiva variada entre os participantes sobre a eficácia da abordagem integrada. Os 50% que acreditam que a abordagem atende fortemente podem estar experimentando uma conexão significativa entre os elementos de arte digital, NFT e TikTok, percebendo-os como ferramentas poderosas para alcançar os objetivos educacionais propostos. Eles podem valorizar a interseção dessas tecnologias como uma forma de engajar os alunos, promover a criatividade e explorar novas formas de expressão artística.

Por outro lado, os 50% que consideram a abordagem apenas atendendo aos objetivos podem ter perspectivas diferentes. Eles podem ver as diferentes tecnologias (arte digital, NFT e TikTok) como elementos separados que não necessariamente se complementam de forma eficaz para atingir os objetivos educacionais propostos. Esses participantes podem ter uma visão mais cética sobre a integração dessas tecnologias e podem preferir abordagens mais tradicionais ou menos tecnológicas no ensino de arte.

Essa divisão de opiniões destaca a importância de considerar a diversidade de perspectivas e experiências dos participantes ao planejar e implementar atividades educacionais. Seria valioso explorar mais a fundo as razões por trás das opiniões divergentes por meio de entrevistas ou discussões em grupo, buscando entender melhor como as diferentes percepções podem informar o design e a entrega de futuras oficinas educacionais.

Questão 3 – Exploração ética

A atividade aborda de maneira suficiente questões éticas e legais relacionadas à criação, compartilhamento e venda de obras digitais, incluindo a utilização de NFTs?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados revela uma divisão igualitária entre os participantes em relação à abordagem ética e legal na atividade, especificamente em questões relacionadas à criação, compartilhamento e venda de obras digitais, incluindo o uso de NFTs. Metade dos participantes (50%) indicou que a atividade aborda de maneira suficiente essas questões, escolhendo a opção "atende fortemente", enquanto a outra metade (50%) selecionou simplesmente "atende".

Essa divisão de opiniões sugere que há uma percepção variada entre os participantes sobre a adequação da abordagem ética e legal na atividade proposta. Os 50% que consideram que a atividade atende fortemente podem estar satisfeitos com a maneira como as questões éticas e legais são abordadas durante a oficina. Eles podem perceber que as discussões e orientações fornecidas são suficientes para conscientizar os participantes sobre as considerações éticas e legais envolvidas na criação, compartilhamento e venda de obras digitais, incluindo NFTs.

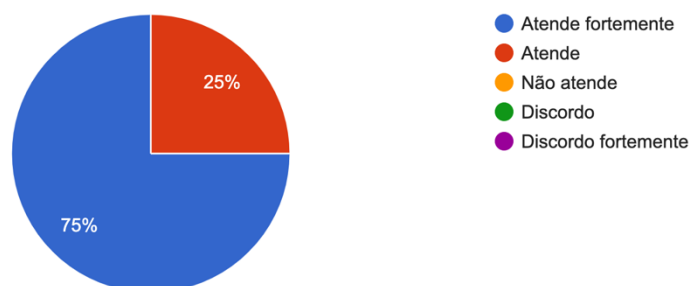
Por outro lado, os 50% que indicaram que a atividade apenas "atende" às questões éticas e legais podem ter algumas reservas ou preocupações sobre a profundidade ou abrangência da abordagem nessas áreas. Eles podem sentir que há aspectos específicos que não foram adequadamente cobertos ou que gostariam de ver mais discussões e orientações sobre questões éticas e legais específicas relacionadas à criação, compartilhamento e venda de obras digitais.

Para garantir uma abordagem ética e legal abrangente na atividade, seria benéfico realizar uma revisão mais detalhada das preocupações e sugestões dos participantes e considerar como essas informações podem ser incorporadas para melhorar a oficina no futuro. Isso pode envolver a inclusão de recursos

adicionais, sessões de discussão mais aprofundadas ou orientações específicas sobre questões éticas e legais relevantes para a criação e distribuição de obras digitais e o uso de NFTs.

Questão 4 – Exploração ética

As discussões sobre ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista no ambiente online são pertinentes e promovem a consciência crítica?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados revela que três participantes (75%) considera que as discussões sobre ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista no ambiente online são pertinentes e promovem a consciência crítica, optando pela opção "atende fortemente". Isso indica um reconhecimento da importância desses tópicos e uma percepção positiva sobre como essas discussões contribuem para o desenvolvimento da consciência crítica dos participantes.

Por outro lado, o participante que indicou que as discussões apenas "atendem" às expectativas. Embora essa parcela seja menor, suas opiniões podem fornecer *insights* sobre áreas que podem precisar de maior ênfase ou aprimoramento na abordagem dos tópicos de ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista no ambiente online.

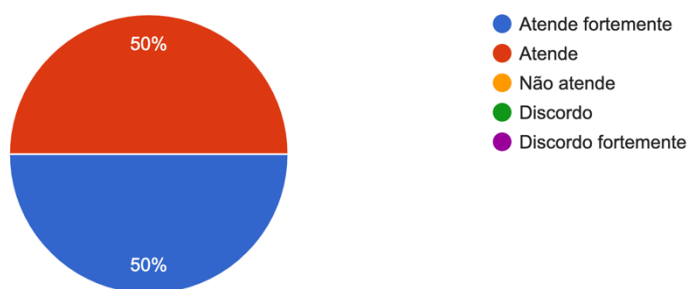
No geral, os resultados sugerem que a maioria dos participantes reconhece o valor das discussões sobre ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista como parte integrante da atividade. Essas discussões não apenas abordam questões práticas e legais relacionadas à

criação e distribuição de obras digitais, mas também promovem a reflexão crítica sobre o papel do artista no ambiente online e os impactos de suas ações.

Para melhorar ainda mais a eficácia das discussões sobre ética digital, direitos autorais e responsabilidade do artista, pode ser útil revisar as opiniões e sugestões dos participantes que indicaram que a atividade apenas "atende" às expectativas. Isso pode envolver a inclusão de exemplos mais práticos, estudos de caso relevantes ou atividades interativas para engajar os participantes e aprofundar sua compreensão desses tópicos críticos.

Questão 5 – Integração de tecnologias

A integração de tecnologias emergentes como a criação de NFTs, é considerada apropriada e relevante para o ensino de artes visuais?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados indica uma divisão equitativa entre os participantes em relação à integração de tecnologias emergentes, como a criação de NFTs, no ensino de artes visuais. Metade dos participantes (50%) considera essa integração como apropriada e relevante, optando pela opção "atende fortemente", enquanto a outra metade (50%) simplesmente "atende".

Essa divisão de opiniões sugere que há perspectivas variadas entre os participantes sobre a adequação da integração de tecnologias emergentes no contexto do ensino de artes visuais. Os 50% que indicaram que a integração atende fortemente podem reconhecer o valor e o potencial das tecnologias emergentes, como a criação de NFTs, para enriquecer a experiência educacional dos alunos. Eles podem ver essas tecnologias como ferramentas inovadoras que podem inspirar a criatividade, promover a experimentação

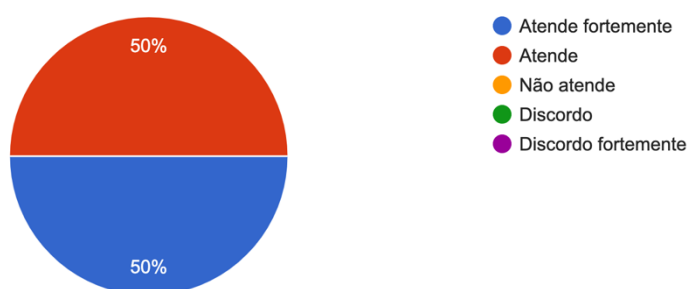
artística e preparar os alunos para os desafios do mundo digital em constante evolução.

Por outro lado, os 50% que consideram que a integração apenas "atende" aos objetivos podem ter algumas reservas ou dúvidas sobre a relevância ou aplicabilidade das tecnologias emergentes no contexto das artes visuais. Eles podem questionar se a introdução de tecnologias como a criação de NFTs pode desviar a atenção dos aspectos tradicionais e fundamentais do ensino de arte, ou se pode haver preocupações éticas ou práticas associadas ao uso dessas tecnologias no ambiente educacional.

Para entender melhor as razões por trás das diferentes percepções sobre a integração de tecnologias emergentes no ensino de artes visuais, seria útil conduzir discussões mais aprofundadas com os participantes e explorar suas opiniões e experiências de maneira mais detalhada. Isso pode fornecer insights valiosos para informar decisões futuras sobre a incorporação de tecnologias emergentes no currículo de artes visuais e ajudar a garantir que as abordagens educacionais sejam relevantes, inclusivas e eficazes para todos os alunos.

Questão 6 – Integração de tecnologias

A utilização do TikTok como plataforma de documentação e compartilhamento é percebida como um meio eficaz para engajar os alunos e disseminar conhecimento?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados mostra uma divisão igualitária entre os participantes em relação à utilização do TikTok como plataforma de

documentação e compartilhamento, com metade dos participantes (50%) indicando que essa abordagem atende fortemente às expectativas e a outra metade (50%) simplesmente "atende".

Essa divisão de opiniões sugere uma perspectiva variada entre os participantes sobre a eficácia do TikTok como meio de engajar os alunos e disseminar conhecimento. Os 50% que consideram que o TikTok atende fortemente podem reconhecer o potencial da plataforma para alcançar os alunos de uma forma que seja relevante e envolvente para eles. Eles podem valorizar a familiaridade dos alunos com o TikTok e a capacidade da plataforma de transmitir informações de maneira rápida e acessível.

Por outro lado, os 50% que indicaram que o TikTok apenas "atende" podem ter algumas dúvidas ou preocupações sobre a eficácia dessa plataforma como meio de ensino. Eles podem questionar se o TikTok é adequado para conteúdo educacional mais substancial ou se pode ser percebido como superficial ou superficial pelos alunos. Além disso, eles podem ter preocupações sobre a privacidade e segurança dos dados ao utilizar uma plataforma de mídia social para documentar e compartilhar o trabalho dos alunos.

Para compreender melhor as razões por trás das diferentes percepções sobre a utilização do TikTok como plataforma de documentação e compartilhamento, seria útil conduzir discussões mais aprofundadas com os participantes e explorar suas opiniões e experiências de maneira mais detalhada. Isso pode fornecer insights valiosos para informar decisões futuras sobre o uso de plataformas de mídia social no contexto educacional e ajudar a garantir que as abordagens pedagógicas sejam eficazes, relevantes e alinhadas às necessidades e preferências dos alunos.

Questão 7 – Educomunicação e produção de conteúdo

A proposta promove efetivamente a educomunicação, capacitando os alunos não apenas como consumidores, mas também como produtores conscientes de conteúdo?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados revela que todos os participantes (100%) concordam fortemente que a proposta promove efetivamente a educomunicação, capacitando os alunos não apenas como consumidores, mas também como produtores conscientes de conteúdo. Isso sugere uma percepção positiva sobre a abordagem da proposta em capacitar os alunos para entenderem e participarem ativamente do processo de criação e disseminação de conteúdo.

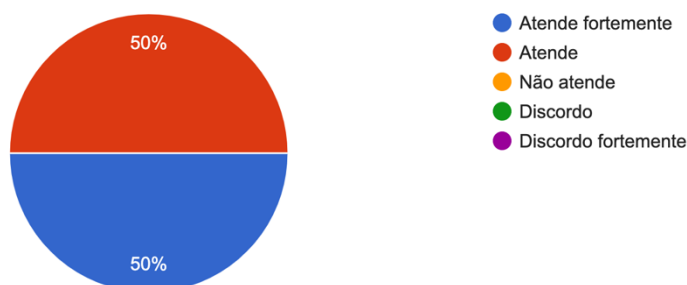
O resultado unânime indica que os participantes reconhecem o valor da educomunicação como uma abordagem educacional que não apenas transmite informações, mas também capacita os alunos a se tornarem criadores responsáveis e críticos de conteúdo. Isso pode incluir o desenvolvimento de habilidades de produção de mídia, alfabetização digital, pensamento crítico e ético, bem como a promoção da expressão criativa e da voz dos alunos.

A percepção positiva sobre a proposta de educomunicação sugere que os participantes valorizam a oportunidade de aprender fazendo e de se envolver ativamente na criação de conteúdo significativo e relevante. Eles reconhecem a importância de equipar os alunos com habilidades e conhecimentos que lhes permitam não apenas consumir, mas também contribuir de forma significativa para os espaços de comunicação digital.

Esse resultado fortalece a validade e a eficácia da proposta em promover a educomunicação e destaca seu potencial para capacitar os alunos como cidadãos críticos, informados e engajados na era digital.

Questão 8 - Educomunicação e produção de conteúdo

O formato de curto prazo do TikTok é considerado adequado para a criação de uma narrativa educacional documentada?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados revela uma divisão igualitária entre os participantes em relação à adequação do formato de curto prazo do TikTok para a criação de uma narrativa educacional documentada. Metade dos participantes (50%) considera que o formato atende fortemente às expectativas, enquanto a outra metade (50%) simplesmente "atende".

Essa divisão de opiniões sugere uma perspectiva variada entre os participantes sobre a eficácia do formato de curto prazo do TikTok para transmitir uma narrativa educacional documentada. Os 50% que consideram que o formato atende fortemente podem perceber o potencial do TikTok para condensar informações de maneira sucinta e envolvente, utilizando recursos como vídeos curtos, música e edição criativa para contar histórias de uma forma acessível e atraente para os alunos.

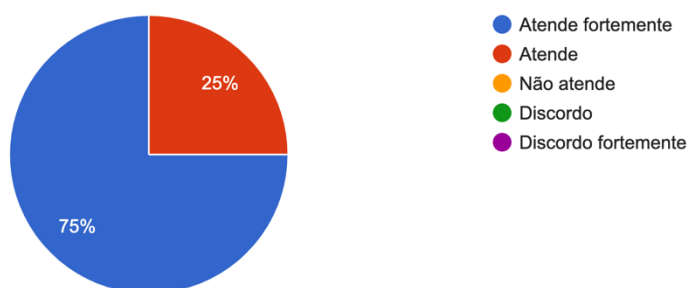
Por outro lado, os 50% que indicaram que o formato apenas "atende" podem ter algumas ressalvas ou preocupações sobre a adequação do TikTok para a criação de narrativas educacionais documentadas. Eles podem questionar se o formato de curto prazo permite uma exploração suficientemente profunda dos tópicos educacionais ou se pode limitar a complexidade e a substância das mensagens transmitidas.

Para entender melhor as razões por trás das diferentes percepções sobre o formato de curto prazo do TikTok para a criação de uma narrativa educacional documentada, seria útil conduzir discussões mais aprofundadas com os

participantes e explorar suas opiniões e experiências de maneira mais detalhada. Isso pode fornecer insights valiosos para informar decisões futuras sobre o uso do TikTok como plataforma de criação de conteúdo educacional e ajudar a garantir que as abordagens pedagógicas sejam eficazes, relevantes e alinhadas às necessidades e preferências dos alunos.

Questão 9 – Desafios e reflexões

A abordagem dos desafios enfrentados pelo artista contemporâneo é percebida como enriquecedora para a formação dos alunos?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados mostra que a maioria dos participantes (75%) percebe a abordagem dos desafios enfrentados pelo artista contemporâneo como enriquecedora para a formação dos alunos, optando pela opção "atende fortemente". Isso sugere que esses participantes reconhecem o valor de expor os alunos aos desafios e complexidades enfrentados pelos artistas contemporâneos como uma forma de enriquecer sua formação educacional.

Por outro lado, o participante que indicou que a abordagem apenas "atende" às expectativas. Embora essa parcela seja menor, suas opiniões podem fornecer *insights* sobre áreas que podem precisar de maior ênfase ou aprimoramento na abordagem dos desafios enfrentados pelo artista contemporâneo.

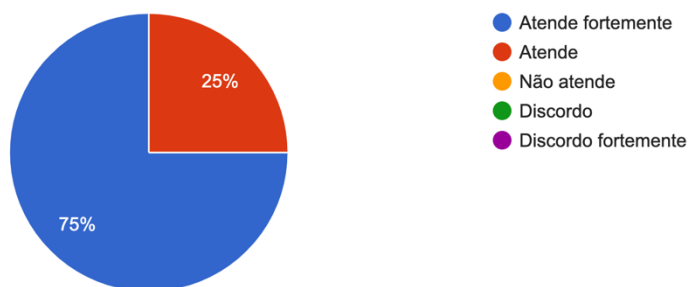
No geral, os resultados indicam que a maioria dos participantes percebe a abordagem dos desafios enfrentados pelo artista contemporâneo como uma contribuição valiosa para a formação dos alunos. Essa abordagem pode ajudar

os alunos a desenvolver uma compreensão mais profunda das questões e dilemas enfrentados pelos artistas no mundo contemporâneo, bem como a desenvolver habilidades de pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas.

Para fortalecer ainda mais essa abordagem, pode ser útil realizar discussões mais aprofundadas com os participantes que indicaram que a abordagem apenas "atende" às expectativas. Isso pode ajudar a identificar áreas específicas de interesse ou preocupação que podem ser abordadas para melhorar a experiência educacional dos alunos e garantir que os desafios enfrentados pelo artista contemporâneo sejam tratados de maneira completa e significativa.

Questão 10 – Desafios e reflexões

A atividade proporciona oportunidades suficientes para a reflexão crítica sobre o papel da tecnologia na prática artística e na sociedade?



Fonte: a autora, 2024.

A análise dos resultados mostra que a maioria dos participantes (75%) considera que a atividade proporciona oportunidades suficientes para a reflexão crítica sobre o papel da tecnologia na prática artística e na sociedade, optando pela opção "atende fortemente". Isso sugere que esses participantes reconhecem o valor das oportunidades oferecidas pela atividade para explorar e discutir de forma significativa o impacto da tecnologia no campo artístico e na sociedade em geral.

Por outro lado, o participante que indicou que a atividade apenas "atende" às expectativas. Embora essa parcela seja menor, suas opiniões podem fornecer

insights sobre áreas que podem precisar de maior ênfase ou aprimoramento na reflexão crítica sobre o papel da tecnologia na prática artística e na sociedade.

No geral, os resultados indicam que a maioria dos participantes percebe a atividade como uma oportunidade valiosa para promover a reflexão crítica sobre a interseção entre tecnologia, arte e sociedade. Essa reflexão pode ajudar os alunos a desenvolver uma compreensão mais profunda dos desafios e oportunidades apresentados pelo uso da tecnologia na prática artística contemporânea, bem como a explorar questões mais amplas relacionadas ao impacto da tecnologia na cultura e na vida cotidiana.

Para fortalecer ainda mais essa abordagem, pode ser útil realizar discussões mais aprofundadas com os participantes que indicaram que a atividade apenas "atende" às expectativas. Isso pode ajudar a identificar áreas específicas de interesse ou preocupação que podem ser abordadas para melhorar a experiência educacional dos alunos e garantir que as oportunidades de reflexão crítica sejam maximizadas.

Visão geral sobre o resultado das perguntas objetivas

Após analisar as perguntas objetivas apresentadas, houve um consenso em relação à proposta em todas as respostas fornecidas. Em todas as questões abordadas, não houve nenhum desacordo em relação aos objetivos propostos, à eficácia da abordagem integrada de arte digital, NFT e TikTok, ou à importância da exploração ética e da integração de tecnologias emergentes.

Essa consistência nas respostas destaca a solidez e relevância da proposta apresentada, evidenciando um alinhamento unânime entre os participantes em relação aos objetivos e abordagens propostos. Essa unanimidade reflete uma compreensão compartilhada sobre a importância da integração de arte e tecnologia no contexto educacional e sua relevância para o desenvolvimento de habilidades críticas, digitais e éticas nos alunos.

Portanto, os resultados das análises das perguntas objetivas demonstram que não houve nenhum desacordo em relação à proposta, reforçando sua validade e eficácia no contexto educacional em artes visuais.

Perguntas abertas

Reflexão sobre Possíveis Aprimoramentos:

1- Com base na proposta apresentada, como você sugeriria ajustes ou aprimoramentos para melhor atender aos objetivos educacionais propostos na integração da arte com a tecnologia?

Resposta 1: A proposta integra arte e tecnologia, preparando os alunos para um mundo onde habilidades técnicas e criatividade são essenciais. Incentiva a aprendizagem prática e ativa, promovendo uma compreensão mais profunda dos conceitos e desenvolvendo habilidades práticas. Prioriza a inclusão, garantindo que todos os alunos possam participar plenamente, independentemente de seus recursos tecnológicos. Aborda questões éticas e de responsabilidade digital, desenvolvendo uma compreensão crítica do uso da tecnologia. Estimula a criatividade e inovação, essenciais para o sucesso no século XXI.

Resposta 2: Apresentação de variados estilos de arte e análise de perfil dos alunos para ajudar eles a identificarem seus estilos chave.

Resposta 3: Sem sugestões

Resposta 4: Uma preparação do educando, na fundamentação teórica, a partir dos dois elementos.

Análise:

Com base nos resultados obtidos e nas respostas dos participantes, realizou-se uma análise detalhada visando identificar áreas de oportunidade e possíveis pontos de melhoria na atividade em questão. Essa análise consistiu na avaliação sistemática das respostas fornecidas pelos participantes, com o intuito de identificar padrões, tendências e áreas de consenso ou divergência. A partir dessas informações, foram identificadas oportunidades para incorporar melhorias que visam otimizar a eficácia da atividade, bem como atender às

necessidades e expectativas dos participantes de forma mais abrangente e eficiente. Essa abordagem analítica e reflexiva é fundamental para garantir o contínuo aprimoramento das práticas educacionais, promovendo a excelência no processo de ensino e aprendizagem.

Resposta 1: Esta resposta oferece uma visão abrangente e positiva sobre a proposta apresentada. Ela destaca diversos aspectos positivos, como a integração entre arte e tecnologia, a promoção da aprendizagem prática e ativa, a priorização da inclusão, a abordagem de questões éticas e de responsabilidade digital, e o estímulo à criatividade e inovação. No entanto, poderia fornecer detalhes mais específicos sobre como cada um desses aspectos será abordado na prática e quais estratégias serão implementadas para garantir o alcance dos objetivos educacionais propostos.

Resposta 2: Esta resposta sugere uma abordagem interessante ao apresentar variados estilos de arte e analisar o perfil dos alunos para ajudá-los a identificar seus estilos chave. Isso pode contribuir para uma maior personalização e engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. No entanto, poderia ser complementada com informações sobre como essa análise de perfil seria realizada e como os diferentes estilos de arte seriam incorporados à prática educacional.

Resposta 3: Esta resposta não oferece sugestões adicionais para aprimorar a proposta apresentada.

Resposta 4: Esta resposta destaca a importância da preparação teórica dos alunos, partindo da fundamentação nos dois elementos (arte e tecnologia). Isso sugere uma abordagem que equilibra teoria e prática, o que é essencial para uma compreensão abrangente e aprofundada dos conceitos apresentados. No entanto, poderia expandir sobre como essa preparação teórica será integrada às atividades práticas e como será avaliada sua eficácia na consecução dos objetivos educacionais.

Sugestões de Melhorias:

Com base nas respostas obtidas e na análise, foram formuladas propostas e sugestões de melhorias para a atividade em questão. Essas recomendações foram elaboradas com o intuito de aprimorar aspectos específicos da atividade, bem como ampliar suas possibilidades de aplicação e impacto no contexto educacional.

É importante ressaltar que as propostas apresentadas não representam uma solução definitiva, mas sim um ponto de partida para aprimoramentos contínuos e adaptações conforme as necessidades e particularidades de cada contexto de ensino. Além disso, é essencial destacar que o professor desempenha um papel fundamental nesse processo, tendo a liberdade e o espaço para intervir, enriquecer e personalizar a atividade de acordo com sua expertise e conhecimento sobre as necessidades dos alunos e os objetivos de aprendizagem estabelecidos.

Essa abordagem colaborativa e flexível promove um ambiente de ensino dinâmico e adaptável, que valoriza a participação ativa do professor na construção e evolução das práticas pedagógicas

Resposta 1: Incluir exemplos concretos de atividades práticas que serão realizadas para promover a integração entre arte e tecnologia, abordar questões éticas e de responsabilidade digital, e estimular a criatividade e inovação.

Resposta 2: Expandir sobre como a análise de perfil dos alunos será conduzida e como os diferentes estilos de arte serão utilizados para enriquecer o processo de aprendizagem.

Resposta 4: Detalhar como a preparação teórica será incorporada às atividades práticas e como será avaliada sua eficácia na consecução dos objetivos educacionais.

Exploração de outras tecnologias:

2- Considerando o rápido avanço tecnológico, há outras tecnologias emergentes que poderiam ser incorporadas para enriquecer ainda mais a experiência dos alunos na junção de arte e tecnologia? Se sim, quais?

Resposta 1: Realidade Virtual e Realidade Aumentada: Oferecem oportunidades imersivas para explorar a arte em ambientes virtuais tridimensionais.

Resposta 2: Inteligência Artificial: Inteligência Artificial: Auxilia na geração de ideias e análise de obras de arte, proporcionando insights valiosos sobre diferentes estilos e técnicas.

Impressão 3D: Transforma criações digitais em objetos tangíveis, acrescentando uma dimensão física ao trabalho artístico.

Resposta 3: A realidade aumentada poderia ser introduzida como forma de ensino para criação de experiências imersivas.

Resposta 4: Ter uma base sólida na arte para transportar para as novas tecnologias.

Análise:

Resposta 1: Esta resposta destaca duas tecnologias emergentes - Realidade Virtual e Realidade Aumentada - que oferecem oportunidades imersivas para explorar a arte em ambientes virtuais tridimensionais. Essas tecnologias podem realmente enriquecer a experiência dos alunos, permitindo-lhes interagir com obras de arte de maneiras completamente novas e estimulantes.

Resposta 2: Esta resposta menciona duas tecnologias emergentes - Inteligência Artificial e Impressão 3D - que podem ser incorporadas para enriquecer a experiência dos alunos na junção de arte e tecnologia. A Inteligência Artificial pode oferecer insights valiosos sobre diferentes estilos e técnicas artísticas,

enquanto a Impressão 3D pode transformar criações digitais em objetos tangíveis, adicionando uma dimensão física ao trabalho artístico. Essas são sugestões excelentes que complementam e expandem os horizontes dos alunos no campo da arte e da tecnologia.

Resposta 3: Esta resposta sugere a introdução da realidade aumentada como uma forma de ensino para a criação de experiências imersivas. Isso representa uma abordagem inovadora e interessante que pode cativar a atenção dos alunos e proporcionar-lhes experiências educacionais envolventes e interativas.

Resposta 4: Esta resposta destaca a importância de ter uma base sólida na arte antes de explorar as novas tecnologias. Embora não mencione tecnologias específicas, enfatiza a importância de construir sobre os fundamentos da arte ao incorporar novas tecnologias no ensino. Isso é crucial para garantir que os alunos possam aplicar efetivamente seus conhecimentos artísticos no contexto das tecnologias emergentes.

Sugestões de Melhorias:

As respostas 1, 2 e 3 fornecem sugestões sólidas de tecnologias emergentes que podem enriquecer a experiência dos alunos na junção de arte e tecnologia. No entanto, seria útil expandir sobre como essas tecnologias serão integradas ao currículo existente e como serão utilizadas para atingir os objetivos educacionais propostos.

A resposta 4 destaca a importância dos fundamentos da arte antes de explorar novas tecnologias, o que é uma consideração importante. No entanto, poderia ser complementada com exemplos específicos de como essa base sólida na arte pode ser aproveitada ao incorporar tecnologias emergentes no ensino.

Integração Interdisciplinar:

3- Como acredita que a atividade poderia ser aprimorada para promover uma maior integração interdisciplinar, permitindo uma conexão mais significativa entre as disciplinas de artes visuais e outras áreas do conhecimento?

Resposta 1: Parcerias entre professores para criar projetos interdisciplinares. Abordar questões relevantes em diferentes áreas nos projetos de arte digital. Integrar vídeos, áudios ou textos que complementem as criações artísticas dos alunos. Convidar palestrantes e realizar workshops interdisciplinares. Permitir que alunos de diferentes disciplinas trabalhem juntos em projetos de arte digital.

Resposta 2: Imersão em realidades virtuais ou aumentadas, sincronizando com outros sentidos dos alunos para aumento de fixação de conteúdo.

Resposta 3: Sim, não só plataforma e Apps, mas também os meios tecnológicos como: Realidade virtual, gamificação, lousa digital, tablets, smartphones e notebooks. Plataformas adaptativas.

Resposta 4: Ampliando o conhecimento da arte de forma interdisciplinar.

Análise

Resposta 1: Esta resposta sugere várias estratégias interessantes para promover uma maior integração interdisciplinar. As parcerias entre professores para criar projetos interdisciplinares e abordar questões relevantes de diferentes áreas nos projetos de arte digital são formas eficazes de conectar as disciplinas de artes visuais com outras áreas do conhecimento. Além disso, a integração de vídeos, áudios ou textos complementares e a realização de palestras e workshops interdisciplinares podem enriquecer ainda mais a experiência dos alunos, proporcionando-lhes uma perspectiva mais ampla e contextualizada sobre os temas abordados.

Resposta 2: Esta resposta destaca a imersão em realidades virtuais ou aumentadas como uma maneira de promover uma maior integração interdisciplinar, sincronizando com outros sentidos dos alunos para aumentar a fixação de conteúdo. Essa abordagem inovadora pode criar experiências educacionais envolventes e imersivas, permitindo que os alunos explorem conceitos interdisciplinares de uma maneira totalmente nova e cativante.

Resposta 3: Esta resposta menciona vários meios tecnológicos, como realidade virtual, gamificação, lousa digital, tablets, smartphones e notebooks, e plataformas adaptativas, que podem ser utilizados para promover uma maior integração interdisciplinar. Embora essas tecnologias ofereçam oportunidades emocionantes para aprimorar a experiência educacional, seria útil fornecer exemplos específicos de como elas podem ser aplicadas de maneira interdisciplinar e como podem ser integradas aos projetos de arte digital propostos.

Resposta 4: Esta resposta destaca a importância de ampliar o conhecimento da arte de forma interdisciplinar. Embora seja uma consideração válida, não oferece sugestões específicas sobre como isso pode ser alcançado na prática. Seria útil expandir sobre como os conceitos e técnicas de arte podem ser integrados a outras disciplinas e como os projetos de arte digital podem ser projetados para promover uma conexão mais significativa entre as disciplinas de artes visuais e outras áreas do conhecimento.

Sugestões de Melhorias:

Todas as respostas fornecem sugestões interessantes para promover uma maior integração interdisciplinar. No entanto, seria útil fornecer exemplos específicos de como essas estratégias podem ser implementadas na prática e como podem ser integradas aos projetos de arte digital propostos.

As respostas poderiam explorar mais detalhadamente como as disciplinas de artes visuais podem ser conectadas a outras áreas do conhecimento, destacando os benefícios e oportunidades que essa integração pode oferecer para os alunos. Isso ajudaria a fornecer uma visão mais clara sobre como os projetos de arte digital podem ser aprimorados para promover uma conexão mais significativa entre disciplinas.

Conclusões sobre o questionário

Diante dos dados analisados e das respostas consistentes obtidas neste questionário, torna-se evidente a importância da validação por especialistas no

âmbito da educação, especialmente quando se trata da integração entre arte e tecnologia. A unanimidade de visões entre os participantes reforça a relevância e a eficácia da proposta de oficina pedagógica que envolve arte digital, criação de NFT e documentação pelo TikTok.

A interseção entre arte e tecnologia oferece um vasto terreno para a exploração educacional dinâmica, capaz de cativar a atenção e estimular a participação ativa dos alunos. A validação dessas propostas por especialistas ressalta não apenas a viabilidade pedagógica, mas também a necessidade de abordagens inovadoras que acompanhem o ritmo das mudanças tecnológicas e culturais contemporâneas.

Ao integrar a arte com tecnologias emergentes, como realidade virtual, inteligência artificial e plataformas de mídia social, os educadores têm a oportunidade de proporcionar aos alunos experiências educacionais ricas e significativas. Essa integração não apenas enriquece o processo de aprendizado, mas também prepara os alunos para um mundo em constante evolução, onde habilidades digitais e criativas são cada vez mais essenciais.

Portanto, a validação por especialistas nesse contexto é fundamental para garantir a eficácia e relevância das abordagens pedagógicas propostas, além de oferecer uma base sólida para a inovação educacional. Ao final, a integração dinâmica da arte com a tecnologia não só envolve os alunos de forma mais eficaz, mas também os capacita para enfrentar os desafios e explorar as oportunidades do mundo contemporâneo em constante transformação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise empreendida ao longo desta dissertação nos permitiu explorar a evolução do conceito de arte no século XX, especialmente após a revolução provocada pela invenção da fotografia. Conforme discutido, a fotografia emancipou o artista, liberando-o das amarras da mimese estrita e permitindo a exploração de novas fronteiras criativas. A partir desse momento crucial, uma multiplicidade de movimentos de vanguarda emergiu, abrindo caminho para novas linguagens artísticas que desafiaram as convenções estabelecidas.

Uma das consequências mais notáveis desse período foi a reprodutibilidade das imagens e a massificação da arte. Nesse contexto, o conceito de autenticidade de uma obra única passou a ser questionado, ecoando as reflexões de Walter Benjamin. A cópia de uma obra de arte, como Benjamin argumenta, tende a "tirar a aura" do objeto, essa aura sendo o elemento de singularidade que só a obra original é capaz de evocar no espectador.

A partir dessas discussões, torna-se evidente que a trajetória da arte no século XX foi marcada por uma profunda transformação. A fotografia e, posteriormente, outras formas de reprodução de imagens, abriram novas perspectivas para o artista, ampliando suas possibilidades criativas. No entanto, essa revolução não foi isenta de dilemas e desafios. A questão da autenticidade e da aura da obra de arte se tornou um ponto central de debate na crítica de arte e na filosofia estética.

À medida que prosseguimos no século XXI, essas questões continuam a ecoar na arte contemporânea. A reprodutibilidade das imagens e a crescente digitalização da cultura nos desafiam a repensar constantemente o que é a arte e como ela se relaciona com a autenticidade, a singularidade e a experiência do espectador. A arte contemporânea não se limita a uma única definição ou forma, mas é moldada por uma multiplicidade de vozes, influências e meios.

Portanto, concluímos que a evolução da arte desde o século XX demonstra que a definição de arte está em constante mutação e expansão, desafiando as categorizações tradicionais e as noções preconcebidas. A fotografia e as transformações subsequentes na era da reprodutibilidade alteraram para sempre o panorama artístico, incitando uma reflexão profunda sobre a autenticidade e a experiência artística. A arte contemporânea é, assim,

um campo fértil para explorar as fronteiras da criatividade e da interpretação, mantendo-se sempre aberta a novos debates e interpretações.

Conforme damos continuidade, percebemos a dinâmica de um sistema da arte na qual a produção artística é avaliada e inserida em um diálogo com a cultura. O artista, por sua vez, é um agente fundamental desse sistema, pois é ele quem gera as obras de arte e as introduz no mercado e no circuito cultural.

No entanto, a relação do artista com o sistema da arte é complexa e multifacetada. Por um lado, o artista depende desse sistema para divulgar e valorizar seu trabalho, empreendendo uma carreira artística que é, muitas vezes, impulsionada por reconhecimento crítico e comercial.

Por outro lado, a integração do artista no sistema da arte também pode representar desafios e dilemas. A busca pela autenticidade e originalidade, discutida anteriormente, muitas vezes colide com as demandas do mercado de arte, que valoriza a novidade e o espetáculo. Nesse contexto, o artista se vê diante de escolhas cruciais relacionadas à sua identidade artística e à exploração de linguagens criativas. A pressão para se conformar com as expectativas do mercado pode, em alguns casos, entrar em conflito com a expressão individual e a experimentação artística.

Portanto, é evidente que a relação entre o artista e o sistema da arte é uma questão complexa que envolve negociações constantes entre a busca pela autenticidade artística e as demandas pragmáticas do campo artístico. Nesse contexto, o artista se torna um agente ativo que, por meio de sua obra, desafia, questiona e enriquece o sistema da arte, contribuindo para a evolução contínua da definição e da experiência artística. Esta dissertação destaca a importância de considerar o papel do artista dentro desse sistema dinâmico e a constante reconfiguração das fronteiras da arte na contemporaneidade.

Compreender o mercado de arte digital e a ascensão dos NFTs (Tokens Não Fungíveis) é fundamental para contextualizar a evolução do campo artístico na era digital. A partir de 2021, testemunhamos uma revolução significativa no cenário artístico global, à medida que a cripto arte e os NFTs ganharam destaque. Essa revolução trouxe consigo mudanças significativas nas práticas, percepções e oportunidades para os artistas contemporâneos, tornando-se um ponto de inflexão notável na história da arte.

Os NFTs, que são representações digitais únicas de ativos digitais, como obras de arte, vídeos, músicas e outros tipos de criação, permitiram aos artistas uma maneira revolucionária de autenticar e vender suas obras na era digital. Ao criar uma prova de propriedade e autenticidade digital irrefutável, os NFTs resolveram muitos dos desafios enfrentados pelos artistas digitais em relação à reprodutibilidade e à autenticidade de suas obras.

Essa transformação do mercado de arte digital não apenas permitiu aos artistas a possibilidade expandir sua audiência globalmente, mas também trouxe uma nova fonte de receita, pois os NFTs possibilitaram a monetização direta de seu trabalho, muitas vezes sem intermediários. Artistas independentes e emergentes, que anteriormente podiam ter enfrentado dificuldades para entrar no mercado tradicional de arte, encontraram uma plataforma que valoriza o digital e permite que eles alcancem colecionadores e investidores de todo o mundo.

No contexto atual, é essencial que os artistas da era digital compreendam a dinâmica do mercado de arte digital e dos NFTs. Eles devem ponderar as oportunidades que essa revolução oferece em termos de alcance, autenticidade e monetização, ao mesmo tempo em que mantêm uma consciência crítica das implicações éticas e ambientais. A cripto arte e os NFTs representam uma nova fronteira na interseção da arte e da tecnologia, na qual os artistas digitais podem se destacar, inovar e, ao mesmo tempo, preservar os valores e a autenticidade de sua expressão criativa na era digital. Portanto, a integração dessas tecnologias e práticas inovadoras torna-se crucial para os artistas da era digital, à medida que continuam a moldar a paisagem artística contemporânea.

A criação de um produto educacional que envolve as artes visuais, NFT e TikTok representa uma oportunidade singular de sinergia entre o mundo da educação e a plataforma digital. Este novo produto atende a uma demanda crescente por informações e conhecimentos acessíveis e envolventes na área das artes visuais, enquanto capitaliza a dinâmica interativa e de compartilhamento do TikTok. Os professores, ao se integrarem com a plataforma, têm a capacidade de alcançar um público vasto e diversificado, desafiando barreiras geográficas e demográficas. Ao mesmo tempo, os consumidores desse conteúdo desfrutam de uma experiência de aprendizado que é ágil, cativante e adaptada às preferências da geração digital. Essa

simbiose entre criadores de conteúdo educacional e espectadores não apenas promove a disseminação do conhecimento em artes visuais, mas também catalisa a transformação da educação para se adequar aos meios de comunicação e aprendizado contemporâneos. Como resultado, a criação de conteúdo educacional de artes visuais no TikTok beneficia tanto os criadores quanto os consumidores, proporcionando uma experiência educacional dinâmica e enriquecedora.

A validação da atividade com um painel de especialistas desempenha um papel crucial no processo educacional, especialmente quando se trata de propostas inovadoras que envolvem a integração de diferentes disciplinas, como arte e tecnologia. Especialistas trazem uma perspectiva única e experiência profissional que podem ajudar a garantir a eficácia e relevância da atividade, além de oferecer insights valiosos para aprimorar sua implementação. Ao submeter a proposta a um painel de especialistas, os educadores podem validar sua abordagem, identificar possíveis áreas de melhoria e garantir que a atividade atenda aos objetivos educacionais propostos. Essa validação não apenas aumenta a credibilidade da atividade, mas também ajuda a promover um ambiente de aprendizado dinâmico e enriquecedor para os alunos.

A análise de todos esses tópicos junto com a criação de um produto educacional de artes visuais, NFT e TikTok ilustra a interseção dinâmica entre a educação e a cultura digital, oferecendo uma plataforma inovadora para a disseminação do conhecimento e um aprendizado com educomunicação. Esses tópicos, embora diversos, convergem para a conclusão de que a arte, tanto na sua definição como na sua experiência, é intrinsecamente moldada pelos avanços tecnológicos e pelas mudanças culturais da sociedade contemporânea.

A capacidade de explorar novas linguagens artísticas, desafiar as noções tradicionais de autenticidade e integração criativa no contexto digital representa uma narrativa contínua da evolução artística, na qual os artistas desempenham um papel central na construção do futuro da expressão criativa e do aprendizado artístico.

BIBLIOGRAFIA

A NECESSIDADE DA ARTE; 2010. Direção: Zelito Viana, Vera Paula, Aruanna Cavalleiro e Cláudio Duarte. Interprete: Ferreira Gullar. Youtube, 06/12/2010, duração: 12:23, SESC TV. (Disponível em: <https://youtu.be/yRLDFOjxRWc>), Acesso em 04/08/22.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Indústria cultural e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro – Campinas, SP: Papirus, 1993. – (Coleção ofício de arte e forma).

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter, 1892-1940. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica** / Walter Benjamin; organização e prefácio Márcio Seligmann-Silva; tradução Gabriel Valladão Silva. – Porto Alegre, RS: L&PM, 2021.

BERTOLETTI, Andréa. **Gravura: história, técnicas e contemporaneidade**. Andréa Bertolletti, Patrícia de Camargo. Curitiba: InterSaberes, 2016.

BERTOLETTI, Andréa. **O ensino das artes visuais na era das tecnologias digitais**/Andréa Bertolletti, Patrícia de Camargo. Curitiba: InterSaberes, 2016.
CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução** / Anne Cauquelin; [tradutora Rejane Janowitz]. – São Paulo: Martins, 2005.- Coleção todas as artes.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Editora Martins fontes, 2009.

BULHÕES, Maria Amélia. **Transterritórios: campo da arte e internet**. Visualidades, v. 8, n. 1, 2010. Disponível em:

<https://www.ufrgs.br/artereflexoes/site/wp-content/uploads/2014/01/18207-74868-1-PB.pdf>

BUTLER, Judith. **Quadros de guerra: quando a vida é passível de luto?** 1ª edição. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2015.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo: Unesp, 1999.

CUNHA, Luísa Margarida Antunes. **Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes.** Mestrado em Probabilidades e Estatística. Universidade de Lisboa, 2007. Disponível em:
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1229/1/18914_ULFC072532_TM.pdf

DA SILVA, Cássia Pérez. **Curador e a identidade legitimadora: análise da atuação curatorial no sistema da arte.** Encontro de História da Arte, n. 15, p. 646-664, 2021.
<https://econtents.bc.unicamp.br/eventos/index.php/eha/article/view/4632/4431>

DOMECQ, Jean-Philippe. **Uma nova introdução à arte do século XX.** Tradução de Eric R. R. Heneault. – São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2017.

DOMINGUES, Diana. **A humanização das tecnologias pela arte.** São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DUKEDOM, Crypto. **The NFT Revolution 2022, 2 in 1.** Basic guide for beginners + crypt arte & fashion edition. Create, buy, sell and make a profit with non-fungible tokens. Published by Crypto Dukedom. First edition: October 2021. 2022.

DUMBADZE, Alexander. HUDSON, Suzanne. **Contemporary art. 1989 to the present.** Wiley-Blackwell publication, 2013.

ECO, Umberto, 1932. **A definição da arte**. Tradução de Eliana Aguiar. – 1 ed. – Rio de Janeiro: Record, 2016.

ELLIS, William. **Non-Fungible Tokens explained**. Simplest practical guide to everything you need to know about NFTs (the crypto art selling) including creating an NFT from start to finish. Copyright 2021.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Tradução: Paulo Polzonoff. Editora Sextante, São Paulo, 2011.

FELIX, Victor Hugo. **O que é Tiktok?** Tecnoblog, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-tiktok/>

FIALHO, Ana Letícia. **Mercado de arte global, sistema desigual**. São Paulo: Revista do Centro de Pesquisa e Formação 9 (2019).

FOSTER, Hal. **Design and crime (and other diatribes)**. Verso. Londres, 2002.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. / Apresentação de Norval Baitello junior. – São Paulo: Annablume, 2011.

GASPAR, Pedro João. **O milénio de Gutenberg: do desenvolvimento da Imprensa à popularização da ciência**. Mestrado em comunicação e educação em ciência – UA. Politécnico de Leiria, 2009. <https://iconline.iplleiria.pt/handle/10400.8/112>

GOHR, Cláudia Fabiana. **Plano de negócios**. / Cláudia Fabiana Gohr, Luciano Costa Santos. – Dourados, MS: Ed.UFGD, 2010. 140p . – (Cadernos acadêmicos UFGD. Ciências Sociais aplicadas). https://www.academia.edu/40580707/Plano_de_neg%C3%B3cios

GOMBRICH, E. H. (Ernest Hans), 1909-2001. **A história da arte**. Tradução Cristiana de Assis Serra. – [Reimp.]. – Rio de Janeiro: LTC, 2018.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. **Educomunicação. Recepção midiática, aprendizagens e cidadania.** Paulinas editora, 2014.

HENRIQUES, Rosali. LARA, Lucas Ferreira. **Os museus virtuais e a pandemia do Covid 19: a experiência do museu da Pessoa.** Revista do programa de pós-graduação em ciência da informação da universidade de Brasília. 2021.

<https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/35924/31905>

JANSON, H. W. **Iniciação à história da arte.** H. W. Janson, Anthony F. Janson; [Tradução: Jefferson Luiz Camargo) – 2 ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1996.

JUNIOR, José Carlos Guimarães et al. **EXPLORANDO A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA EDUCAÇÃO.** Revista Acadêmica Online, 2024.

Disponível em

https://www.researchgate.net/publication/377531546_EXPLORANDO_A_INFLUENCIA_DAS_REDES_SOCIAIS_NA_EDUCACAO_Um_estudo_sobre_sua_utilizacao_para_promover_a_aprendizagem_e_Interacao_entre_alunos_e_professores

LYDIATE, Henri. **Crypto Art Business.** Artquest – www.artquest.org.uk, 2021.
<https://www.proquest.com/openview/7e64fb8f6a20250487645f16c9976774/1?q-origsite=gscholar&cbl=106011>

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Papirus Editora, 2014.

MARINS, Joyce Aline de Oliveira. Design e arte digital. Secretaria de tecnologia educacional. Universidade Federal do Mato Grosso. 2020.

MARIA, Vanessa Andriani; PORTO, Cristiane de Magalhães. **O Uso do TikTok como dispositivo complementar de aprendizagem no ensino superior.** Simpósio Internacional de Educação e Comunicação-SIMEDUC, n. 11, 2023.

MARQUES, Paulo César Pedroza et al.. **Educomunicação: origens e conexões de uma nova área de conhecimento**. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/19598>>. Acesso em: 17/11/2023

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. Editora Cultrix, São Paulo, 1964.

MIRANDA JUNIOR, Jaime. **Redes sociais e a educação** / Jaime Miranda Júnior. -- 2. ed. – Florianópolis : IFSC, 2013.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da Pesquisa para o professor pesquisador**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lamparina: 2008.

PAIVA, Erika Ananine. SARTORI, Rejane. **Direito autoral na era digital**. Enciclopédia Biosfera, Centro Científico Conhecer – Jandaia-GO, v 19 n. 41; p. 64. 2022. <https://www.conhecer.org.br/enciclop/2022c/direito%20autoral.pdf>

PESSERL, Alexandre. **NFT 2.0: blockchains, mercado fonográfico e distribuição direta de direitos autorais**. Revista Ioda, 2021. <http://revista.ioda.org.br/index.php/rrddis/article/view/14/11>

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: Autor-obra-recepção**. São Paulo, 2003. <https://www.scielo.br/j/ars/a/6qFLsFtqb8yfkY7FJC6G6dc/?lang=pt>

RODRIGUES, Marcelo Andrade. **Arte digital. Dissertação em História da Arte Contemporânea**. Universidade Nova de Lisboa. 2012.

SALGADO, Luiz Antonio Zahdi. **Arte digital**. Intersaberes; 1ª edição, 2020.

SANTOS, André Pinto. ALMEIDA, Marcela Alves. **Arte digital e acesso a informação: democratizando dados através da arte no espaço público**.

ENAN PUR, Belém, 2023. Disponível em: <https://anpur.org.br/wp-content/uploads/2023/05/st07-09.pdf>

SCOVILLE, André Lopez. **Laboratório de artes visuais: fotografia digital e quadrinhos**. André Lopez Scoville, Bruno Oliveira Alves. Curitiba: Intersaberes, 2018.

SILVA, Marcelo de Souza. **As ideias de Bourdieu sobre arte e sua aplicação no contexto do século XXI**. HACER - História da Arte e da Cultura: Estudos e Reflexões, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.hacer.com.br/#!aplicacaobordieu21/rbdbk>>. Acesso em: 02/11/23.

SONTAG, Susan. Sobre fotografia. Companhia das letras, 2004.

TEJO, Cristiana. **Guia do artista visual. Inserção e internacionalização**. UNESCO. Ministério da cultura, 2020.

VALIO, Luciana B.M. **Contextualizando: o sistema da arte e o lugar de atuação da obra**. ANPAP. 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais – 24 a 28 de setembro de 2007 – Florianópolis.
<https://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/028.pdf>

VAUGHAN, William. **Digital art Story – A subject in transition**. Edited by BENTKOWSKA-KAFEL, Anna. CASHEN, Trish. GARDINER, Hazel. Art & design intellect, 2005).

VIEIRA, Elaine; VOLQUIND, Lea. **Oficinas de ensino: O quê? Por quê? Como?** 4. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

WEIDUSCHADT, L. **Atipologias: estratégias de pertencimento no sistema das artes**. Encontro de História da Arte, Campinas, SP, n. 15, p. 758–766, 2021. DOI: 10.20396/eha.15.2021.4680. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/eventos/index.php/eha/article/view/4680>. Acesso em: 20 out. 2023.

ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O (A) Senhor (a) está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa. Por favor, leia este documento com bastante atenção antes de assiná-lo. Caso haja alguma palavra ou frase que o (a) senhor (a) não consiga entender, converse com o pesquisador responsável pelo estudo ou com um membro da equipe desta pesquisa para esclarecê-los.

A proposta deste termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) é explicar tudo sobre o estudo e solicitar a sua permissão para participar do mesmo.

O objetivo desta pesquisa é um painel de validação com especialistas, afim de validar a oficina proposta como produto educacional.

Se o(a) Sr.(a) aceitar participar da pesquisa, os procedimentos envolvidos em sua participação são os seguintes: responder as perguntas objetivas e fornecer sua opinião profissional nas perguntas abertas.

Sua participação na pesquisa é totalmente voluntária, ou seja, não é obrigatória. Caso o(a) Sr.(a) decida não participar, ou ainda, desistir de participar e retirar seu consentimento durante a pesquisa, não haverá nenhum prejuízo ao atendimento que você recebe ou possa vir a receber na instituição.

Não está previsto nenhum tipo de pagamento pela sua participação na pesquisa e o(a) Sr.(a) não terá nenhum custo com respeito aos procedimentos envolvidos, porém, poderá receber por despesas decorrentes de sua participação.

Declaração de Consentimento

Concordo em participar do estudo intitulado: Validação da atividade com especialistas

Assinatura do participante ou responsável

Data: ____/____/____