SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFG

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ARTISTAS VISUAIS CONTEMPORÂNEOS NO BRASIL

RIBEIRO, Rebecca 1

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Inhumas da

Rebecca Dantas Ribeiro 1.

BRAGA, Monica 2

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Inhumas da Monica Mitchell de Morais Braga 2.

Este projeto investigou a influência das tecnologias digitais nos processos de criação de artistas visuais contemporâneos no Brasil, buscando compreender como esses recursos modificavam, ampliavam e ressignificavam as formas de produzir, experimentar e apresentar a arte na contemporaneidade. A pesquisa teve como foco as trajetórias e produções artísticas de Diana Domingues e Judivan Lopes, artistas brasileiros que desenvolvem trabalhos relacionados à arte, à tecnologia e à interatividade. O estudo procurou compreender como diferentes recursos tecnológicos foram incorporados aos processos criativos desses artistas e como contribuíram para a construção poética, estética e interativa de suas obras. No trabalho de Diana Domingues, foram observadas as relações entre tecnologias digitais, sistemas interativos, ambientes imersivos e participação do público. Em Judivan Lopes, investigou-se a aproximação entre práticas artesanais e recursos tecnológicos, como sensores, circuitos eletrônicos e programação, além da participação do público no funcionamento das obras. A pesquisa também buscou identificar aproximações e diferenças entre os processos de criação dos dois artistas, considerando os materiais, dispositivos, linguagens e procedimentos

empregados em suas produções. Para isso, adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em pesquisa bibliográfica sobre arte e tecnologia, arte interativa e processos de criação, além da análise de obras, registros, textos e entrevistas dos artistas selecionados. A partir desse percurso, observou-se que a tecnologia atuou como mediadora de experiências sensoriais, afetivas e participativas, deslocando o público da condição de mero espectador para a de agente ativo na construção de sentidos. Verificou-se, ainda, que a obra deixou de ser um objeto fechado e passou a se configurar como processo aberto, dinâmico e relacional, em constante transformação a partir das interações que estabelecia. Dessa forma, buscou-se compreender a tecnologia não apenas como ferramenta, mas como elemento integrado ao processo artístico, capaz de transformar as relações entre artista, obra, espaço e público. Os resultados contribuíram para uma compreensão mais ampla da relação entre arte e tecnologia na produção artística brasileira contemporânea, evidenciando novas possibilidades de criação, interação e experiência estética.

Palavras-chave

Arte contemporânea, Tecnologias digitais, Arte e tecnologia, Interatividade, Processos de criação.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida.