

PROCESSOS CRIATIVOS DE IMAGENS DIGITAIS: CONFLUÊNCIAS ENTRE ARTES VISUAIS, DESIGN GRÁFICO E ENSINO

Gabriel Jhonatta Pereira dos Santos¹
Hosana Celeste²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo investigar o processo criativo de imagens digitais, sob a perspectiva das Artes Visuais e do Design Gráfico, tendo em vista enfatizar algumas das etapas, métodos e recursos compartilhados pelos profissionais de ambas as áreas para, em um segundo momento, aplicar esse conhecimento no Ensino de Arte. Para realizar o estudo, partimos de uma série de imagens digitais que são apresentadas segundo técnicas e ferramentas resultantes do processo criativo, o que é feito também nos moldes de uma documentação para ser utilizada em contextos de ensino de arte. Utilizamos uma metodologia hipotética dedutiva que envolve levantamento bibliográfico e revisão de literatura, estudos de casos e análise de *softwares*. O estudo permite levantar a hipótese de que artistas e designers, em diversos momentos do processo criativo, percorrem etapas semelhantes e apresentam diferentes modelos de apropriação de teorias ligadas à percepção visual.

Palavras-chave: Artes Visuais; Design Gráfico; Arte Digital; Ensino de Arte; Percepção Visual.

INTRODUÇÃO

Artes visuais são formas de expressão artística focadas na criação de obras percebidas principalmente pela visão. Abrangem um vasto campo que engloba tanto as artes plásticas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura) quanto linguagens contemporâneas e digitais (fotografia, cinema, instalação, web design), utilizando formas, cores, texturas e espaços. Segundo Ana Mae (1998), através da poesia, dos gestos, da imagem, as artes falam aquilo que a história, a sociologia, a antropologia não conseguem dizer porque usam outros tipos de linguagem, a discursiva e a científica que, quando sozinhas, não dão conta de decodificar nuances culturais. Nas artes visuais, diferentes linguagens podem constituir o escopo de atuação de um artista: o desenho, a pintura, a gravura, a fotografia, o audiovisual, o tridimensional e a arte digital, por exemplo.

Algumas dessas linguagens são exploradas desde os primórdios, tais como a pintura, que tem suas primeiras expressões datadas de 40.000 a 11.000 anos AP (Antes do Presente) no seio de grupos humanos que dominavam o fogo (VIANA, et al. 2017). Já o Design Gráfico pode ser entendido como o conjunto de atividades voltadas para a criação e a produção de objetos de comunicação visual, geralmente impressos, tais como livros, revistas, jornais, cartazes, folhetos e tantos outros (CARDOSO, 2008). Com o avanço da internet nos anos 2000,

¹ Discente de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Pará. jhonattapereira89@gmail.com

² Professora da Faculdade de Artes Visuais na Universidade Federal do Pará. hosana.celeste@googlemail.com

a profissão passou a ter mais inserção no âmbito virtual por meio das redes sociais, sites e portais. Essa expansão do Design Gráfico proporcionou novas possibilidades de atuação, exigindo dos profissionais o domínio de ferramentas tecnológicas, bem como a adaptação das linguagens visuais para diferentes suportes e formatos. Além disso, o design gráfico contemporâneo não se restringe apenas à estética, mas envolve estratégias de comunicação, usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário.

Este estudo busca analisar as confluências existentes em Artes Visuais e Design, especificamente a partir dos aspectos do processo criativo. Artistas e Designers trabalham com a confecção de peças visuais, mas com objetivos diferentes. Para Munari (1971), do mesmo modo que alguns artistas continuam produzindo nos moldes tradicionais, outros procuram novas vias de conhecimento e comunicação. Assim, ao mesmo tempo em que encontramos artistas continuadores de técnicas antigas, há artistas investigadores de novas técnicas.

Ana Mae (1998) reitera que estamos rodeados de imagens impostas pela mídia e pelo mercado publicitário, e reforça sobre a importância de se ensinar a gramática visual e sua sintaxe, através da arte, para as crianças, para que elas se tornem conscientes e mais bem preparadas para compreender e avaliar todo o tipo de imagem. Apesar de desenvolverem produtos com objetivos distintos, é perceptível que as duas áreas reportadas no estudo, Artes Visuais e Design Gráfico, convergem em alguns pontos, como por exemplo, na adoção e uso da teoria das cores, formas e texturas. Além disso, os profissionais de ambos campos usufruem de um mesmo processo criativo que exige busca, decisão e uso de recursos que compõem, a estética de uma composição visual.

O estudo considera o que foi exposto, fundamentando-se na apropriação crítica de técnicas e recursos digitais como estratégias para potencializar a produção artística frente à emergência de novos suportes, linguagens e tecnologias. Ao reconhecer as aproximações entre Artes Visuais e Design Gráfico, especialmente no que diz respeito ao processo criativo, uso intencional dos elementos da linguagem visual, mediação comunicacional, técnicas e recursos digitais, este estudo propõe analisar de que modo os métodos e ferramentas identificados nos casos apresentados, podem contribuir para o ensino-aprendizagem de artistas e professores em formação, ampliando suas competências técnicas, estéticas e reflexivas no contexto das artes visuais.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, fundamentada no método hipotético-dedutivo. Tal abordagem permite a formulação de hipóteses acerca das possíveis confluências entre Artes Visuais e Design Gráfico, as quais são analisadas criticamente à luz do referencial teórico, a exemplo... e dos dados examinados ao longo da investigação. Parte-se, portanto, da construção de proposições iniciais que são tensionadas e reformuladas conforme o desenvolvimento da análise dos trabalhos selecionados e apresentados.

Conforme Nevada (2008), o método hipotético-dedutivo baseia-se no fornecimento de explicações causais dedutivas testadas através de previsões, em uma relação lógica entre proposições sendo, portanto, que o conhecimento que emerge do estudo deve resultar das proposições que corroboram com as hipóteses e teorias iniciais. O percurso metodológico compreende o levantamento bibliográfico e revisão de literatura, com foco em autores que discutem os fundamentos das Artes Visuais e do Design Gráfico, do processo criativo e das

tecnologias digitais de ambas áreas, aplicados à produção visual. A partir dessa etapa, foram definidas categorias analíticas, a saber: linguagem visual, processo criativo, estética, funcionalidade e mediação tecnológica, que orientaram as análises subsequentes.

Além disso, foram realizados estudos de caso e análise técnico-descritiva de softwares voltados à criação visual, considerando suas interfaces, funcionalidades e potencialidades pedagógicas. A análise ocorreu de forma interpretativa e comparativa, buscando identificar aproximações, especificidades e possíveis contribuições entre os campos investigados.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para construir um embasamento teórico, a pesquisa se apoia em produções acadêmicas e científicas que discorrem sobre Arte Digital, Design Gráfico e ensino-aprendizagem, com ênfase em autores que correlacionam os temas. Dentro desses aspectos, é possível citar Bruno Munari, artista e designer italiano que publicou obras como “Design como Arte”, que aponta possibilidades artísticas do Design moderno, da relação entre Arte e Design, o belo e o funcional, artistas e sociedade.

Diante das premissas de ensino-aprendizagem por meio de recursos tecnológicos, Ana Mae Barbosa (ano) é uma autora que contribui para o estabelecimento de um novo paradigma para a formação artística em arte digital. Livros como “Tópicos Utópicos” (ano) da autora defendem a adoção de uma abordagem constituída em ler, contextualizar e fazer que proporciona, dinamicidade e novas formas de educar. A construção de um embasamento teórico consistente se faz essencial para refletir sobre os desafios e as possibilidades do ensino de Arte Digital na contemporaneidade. Sobre a questão anterior, o estudo deve ainda se aprofundar.

A partir das contribuições de Bruno Munari e Ana Mae Barbosa é possível perceber que o diálogo entre Arte, Design e Educação demanda abordagens inovadoras, interdisciplinares e transdisciplinares que ultrapassem os métodos tradicionais dos estudos da imagem, ainda mais quando incorporam tecnologias digitais como recursos pedagógicos e criativos. Nesse contexto, valorizar a produção acadêmica existente, por parte de artistas, designers e teóricos, e propor novos olhares sobre o ensino das artes visuais digitais representa um importante passo para aproximar a educação artística das realidades e necessidades do século XXI.

CONSIDERAÇÕES ATÉ O MOMENTO FINAIS

Os resultados parciais da pesquisa indicam que as Artes Visuais e o Design Gráfico possuem objetivos diferentes, mas percorrem trajetos semelhantes. Cardoso (2008) descreve o Design Gráfico como o conjunto de etapas que buscam o planejamento e disposição eficaz de matérias de modo a gerar uma comunicação inteligente e propositada dos significados que se deseja transmitir. Barbosa (1998) posiciona a Arte como um instrumento de desenvolvimento da capacidade crítica, que permite analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada.

Apesar das diferentes finalidades, os autores relacionam suas respectivas áreas à percepção estética. Se o Design Gráfico se desdobra em gerir a informação visual, a Arte se

revela como uma experiência que pode ser unificada, mesmo sendo composta por partes diferentes, pois há uma qualidade estética que integra todos os elementos sem apagar suas singularidades (Barbosa, 1998). Neste sentido, Munari (1971) já identificava afinidades no papel do designer e do artista relacionando à potencialização da experiência estética e à contribuição para a construção de uma cultura visual mais acessível, significativa e integrada à realidade.

Schlichta (2009) reitera que o consumo da Arte requer uma percepção propriamente estética e enfatiza os estigmas que o argumento da “genialidade” geraram no âmbito da ensino-aprendizagem em Artes.

Nesse quadro geral, o argumento da "genialidade" de alguns "mestres" da História da Arte justifica a ausência da prática criadora na vida da grande maioria e a criatividade e a imaginação como dádivas para poucos. Explica, inclusive, por que o ensino da arte, mesmo quando se tornou obrigatório, não abriu a todos o acesso ao seu exercício e poucos escolhidos continuaram a dividir entre si os benefícios da Arte identificada como luxo. Um discurso que, muitas vezes, justifica por que a arte na escola se mantém em uma posição inferior, em quantidade e qualidade (Schlichta, p.23).

Tais afirmações ajudam a compreender que, no ensino das Artes Visuais, o rompimento com o pensamento que supervaloriza a produção artística por meio das linguagens tradicionais perpassa por barreiras acadêmicas, sociais e históricas, embora a adoção de Tecnologias Digitais de Informação e Conhecimento (TDICs) possam ampliar as formas de interação e de acesso à aprendizagem (Albuquerque, 2025).

Cabe ressaltar que, mesmo diante da inserção de novas ferramentas de tecnologia no fazer artístico e do ensino de Artes, a utilização de softwares e aplicativos enfrenta obstáculos relacionados tanto ao custo das licenças quanto à necessidade de equipamentos adequados para seu funcionamento, sobretudo em regiões como o norte e nordeste, principalmente quando há ausência de políticas públicas que garantam sua aplicação democrática e efetiva. Albuquerque (2025) endossa que a experiência recente do ensino remoto demonstrou que as tecnologias digitais podem ampliar práticas pedagógicas e promover metodologias inovadoras, desde que acompanhadas da mediação ativa do professor e de um planejamento pedagógico consistente.

Apesar do Design Gráfico ter se popularizado no âmbito virtual só 20 anos depois da arte digital ser considerada uma linguagem artística, seus profissionais se dedicaram de forma mais direta e pragmática às ferramentas digitais (VIANA, Verônica et al. 2017). Barbosa (1998) reforça sobre a interdisciplinaridade em Artes e Design, e destaca a importância da operação com esse conceito para o trabalho cooperativo dirigido para finalidades educativas. Dessa forma, integrar novas ferramentas ao ensino de Artes Visuais significa preparar os futuros artistas e professores de artes para um cenário mais dinâmico, interdisciplinar e tecnológico, no qual as fronteiras entre Arte, Design e Tecnologia se tornem cada vez mais fluidas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos utópicos: arte-educação para o Brasil*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CARDOSO, Rafael. O design gráfico e sua história. *Revista artes visuais, cultura e criação*. Rio de Janeiro: Senac, p. 1-7, 2008.

CHARRÉU L. (2009). **Para uma Educação Artística em Artes Visuais enfocada na contemporaneidade**. In Rodrigues, Edvânia Braz Teixeira; Assis, Henrique Lima (Orgs). O Ensino das Artes Visuais: Desafios e possibilidades contemporâneas (p.25-32). Goiânia: Grafset Ed./ Secretaria de Educação do Governo do Estado de Goiás.

GASPARETTO, Débora Aita. **Arte digital no Brasil e as (re)configurações no sistema da arte** / Débora Aita Gasparetto. -- 2016. 289 f.

MUNARI, Bruno. *Design como arte*. Tradução de André Telles. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MUNARI, Bruno. *Artista e designer*. Tradução de Maria Lúcia S. Bueno. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NEVADO, Pedro Picaluga. 2008. "**Popper e a investigação: a metodologia hipotética - dedutiva**". Instituto Superior de Economia e Gestão . Departamento de Gestão – ADVANCE Working paper nº 8-08

SCHLICHTA, Consuelo. **Arte e educação: há um lugar para a arte no ensino médio?** Curitiba: Aymará, 2009

SILVA, Alessandra Cristina, 1987- **A Importância da Fotografia como Recurso Pedagógico no Ensino de Artes Visuais: Especialização em Ensino de Artes Visuais** /Alessandra Cristina da Silva – 2015. 54 f.