**A INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA EM EXPERIÊNCIAS DOCENTES PROCESSOS CRIATIVOS DIGITAIS**

Hugo Daniel Rizolli Moreira[[1]](#footnote-1)

**Palavras-chave**: arte digital, elementos visuais, grafismo digital, processos criativos, LHUDI.

**GT 2 – As atividades educacionais e o uso das tecnologias digitais**

1. **Considerações iniciais**

O artigo aqui proposto pensa processos criativos que modificam formas de comunicação humana, dos gestos gráficos a processos tecnológicos, configurados em experiências digitais. As ferramentas digitais se mostram como transcendentais em processos educativos, comunicação e transmissão de conhecimento tão importantes na sociedade do século XXI, se tornam elementos potentes de pesquisa utilizando tecnologias digitais, potencializando a interação homem-máquina em ambientes educacionais.

Parte de experiências do artista e professor Wilton Azevedo, que ao longo de sua carreira artística e de professor nunca abandonou a potencial importância que o gesto gráfico e o processo criativo do desenho espontâneo trazem para o desenvolvimento e evolução das linguagens artísticas. Um dos pioneiros a utilizar softwares de manipulação de imagem no Brasil, Azevedo foi um dos primeiros artistas a buscar uma resignificação de linguagens humanas seculares, como o desenho, a pintura e a gravura, experimentados em dispositivos digitais.

Artista-professor-pesquisador, Azevedo atuou em diversos campos do conhecimento diante das possibilidades que a tecnologia e os meios digitais proporcionam na contemporaneidade. Assim, a fusão arte-docência-tecnologia, no percurso do professor Wilton se materializa no laboratório de humanidades, balizada por sua atuação artística, pesquisa científica e processos educacionais, passando a influenciar orientandos e pesquisadores, fundindo códigos e linguagens em códigos digitais, em projetos e experiências de ensino-aprendizagem que se estabelecem na formação de artistas e professores na ambiência digital.

O interesse no processamento criativo em algum momento encontra no dispositivo digital um acessório de transcendental importância para materializar seu ato. Assim, Azevedo projeta e coloca em prática o LHUDI – Laboratório de Humanidades Digitais (UPM) – nos domínios do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, na Universidade Presbiteriana Mackenzie. O laboratório atuou como plataforma ao desenvolvimento de pesquisas inovadoras e incubadora de projetos no campo da arte e da docência, um espaço de compartilhamento de pesquisas, ampliando o horizonte criativo dos artistas-pesquisadores muito além das fronteiras conhecidas. Wilton Azevedo veio a falecer prematuramente em 2016.

Esses saberes encontram valores dentro da formação profissional contribuindo com o saber fazer docente, auxiliando por meio de técnicas digitais o estabelecimento de experiências e estratégias de ensino-aprendizagem que descortinam aspectos tecnológicos e desmistificam o uso da ambiência digital nas linguagens da arte. É um saber que está diretamente relacionado com a ação pedagógica servindo como pano de fundo para experiências digitais que aconteciam nos limites do laboratório e fora dele.

A análise aqui proposta parte da investigação, da pesquisa e do trabalho docente no laboratório, onde professores, artistas e pesquisadores que de alguma maneira se envolveram com Wilton Azevedo, com o laboratório e com experiências digitais.

Como referência à dinâmica criativa de Azevedo, o artigo busca trazer à tona um recorte de como essa dinâmica aparece na percepção do trabalho desenvolvido por professores e orientandos que conviveram e trocaram experiências críticas, pedagógicas e procedimentais com Azevedo enquanto artista, professor e pesquisador. Não podemos mais coabitar com suas experiências em tempo real, mas podemos pesquisar como seus processos criativos e experiências docentes se consolidam e geram significativos e instigantes resultados que se materializam na produção de linguagem e pesquisas acadêmicas de artistas, alunos e professores, pois esses embriões criativos que emergiram no laboratório, germinam de suas pesquisas e projetações pedagógicas enquanto docente. Atualmente, muitas dessas experiências ainda orbitam os campos da pesquisa, da arte e do ensino, forjados ou influenciados em suas conexões com o LHUDI e com Wilton Azevedo.

O laboratório, um ambiente interdisciplinar que atendeu artistas, pesquisadores e professores, fez com que essa relação entre arte-pesquisa-docência potencializasse o caráter interdisciplinar de pesquisas desenvolvidas, aderindo aos processos de formação de educadores abarcados por processos formativos contemporâneos, além de explorar como a produção artística se ressignifica no envolvimento com a tecnologia e novas mídias na sociedade do século XXI, sustentada por processos criativos que surgem nas relações entre pesquisa, arte e docência.

O processo deriva de desenhos, pinturas e experiências em artes visuais, transportando-as para experiências digitais. Esses processos passam a acontecer no LHUDI – Laboratório de Humanidades Digitais – vinculado ao Programa de Pós-Graduação já mencionado, dentro da Universidade Mackenzie.

O Laboratório de Humanidades Digitais dentro da Universidade é fruto de quinze anos de um processo de crescimento intelectual gerado pelo professor, artista e pesquisador Wilton Azevedo e intermediado por dispositivos tecnológicos na produção cultural, artística e científica. Implantado em 2014, quando recebeu seu primeiro grupo de alunos colocando em prática o objetivo de disponibilizar infraestrutura tecnológica que permitisse a capacitação teórica-reflexiva da equipe de professores e alunos pesquisadores no campo das humanidades. Os alunos que frequentaram as disciplinas do PPGEAHC oferecidas no LHUDI desenvolveram projetos pontuais na área, gerando artigos publicados em livros ou apresentados em congressos, em temas convergentes com suas pesquisas de mestrado e doutorado. Criou-se assim, um espaço frequentado por alunos da pós-graduação, e também da graduação, interessados na cibercultura, na convivência com o Prof. Dr. Wilton Azevedo, sempre presente no espaço físico do LHUDI, recebendo e integrando interessados nesses processos educativos.

O amadurecimento das pesquisas no laboratório se fez em uma combinação da descoberta de softwares específicos que pudessem oferecer ferramentas à criação artística, que eram compartilhados com o grupo de pesquisadores e se refletiam nos processos criativos de obras de arte, ensaios, bem como dissertações e teses.

1. **Fundamentos, estratégias e experiências digitais**

Essas experiências, desenvolvidas pelo próprio Azevedo e alunos da Pós-Graduação da Universidade, registram, experimentam e trazem uma nova e potente perspectiva de processos educativos e suas práticas utilizando os caminhos digitais consolidando a interação homem-máquina em processos e ambientes formativos educacionais.

Brites & Tessler (2002) alertam que pesquisadores e professores raramente se satisfazem com os resultados imagéticos em uma primeira investigação. Tentam sempre ir além daquilo que já conseguiram estabilizar em seus espíritos investigativos. Wilton Azevedo se encaixa nessa definição, pois no campo das artes busca permanentemente espaços de interlocução entre linguagens onde é possível organizar a interdisciplinaridade, a inovação e o rigor de novas propostas artísticas, onde vê, faz e experimenta. “O forte vínculo entre o pensar e o fazer, configura toda a estrutura necessária para que a informe matéria das ideias encontre campo de pouso e ação”. (BRITES & TESSLER, 2002, p.11).

As imagens às quais o homem contemporâneo é exposto são muitas. Como consequência, uma avalanche de informações se apresenta sob a forma de imagens e textos, sendo seus significados e possibilidades infinitos. Entre as imagens produzidas por pincéis e tintas, encontram-se seus desdobramentos e versões digitais. As composições e os textos digitais se misturam às imagens tradicionais e a sua exposição e manipulação acontece de maneira inevitável pela humanidade. Nesse ambiente, o processo criativo de alunos, professores, pesquisadores e artistas se consolida. São exercícios operativos e procedimentais que são forjados por processos educativos que descrevem as habilidades manuais e seus rastros de criação, além de percursos que experimentam as possibilidades e funcionalidades do software.

A possibilidade de sintetizarmos imagens com computadores para exprimir nossas ideias, nossos desejos e nossos projetos; a possibilidade de armazenarmos todas as informações recebidas por nós produzidas em memórias indestrutíveis e de fácil manejo. (FLUSSER, 2008, p. 85).

Analisando a arte desenvolvida no laboratório em diversas matrizes, esses mesmos trabalhos fornecem um instrumental valioso e pragmático de análise, não só na leitura e interpretação das formas, pontos, cores e estratégias digitais, mas também como pensa o artista na concepção de suas práticas de professor e pesquisador.

São sintaxes, relações de concordância, de subordinação e de ordem, combinando signos de forma estruturada e ordenada, servindo de alicerce da linguagem, para alcançar algum tipo de experiência criativa.

O processo de criação, como processo de experimentação no tempo, mostra-se assim, uma permanente e ampla apreensão do conhecimento, que envolve, entre muitas outras questões, técnica e a compreensão daquilo que se quer das obras que estão sendo construídas. (SALLES, 2011, p. 156).

Essa pesquisa orbita experiências em contextos de ensino-aprendizagem realizadas no laboratório, quais os rastros criativos que geram esses processos e como essas práticas são materializadas na ambiência digital. Ao exercitar essa análise, absorvem-se de maneira natural terminologias e estratégias que o auxiliaram no seu relacionamento enquanto professor, mas que agora não são realizadas com papéis e tinta, mas por softwares e monitores.

1. **Sintaxes visuais: Pontos e luz/sombra digitais**

Esse trabalho constitui para o artista-docente uma base de reflexão sobre os aspectos da obra projetual ou artística, como ele faz uso de seu talento de maneira sistematizada, aliados a seus processos de criação intuitivos. Ao exercitar essa análise, absorvem-se de maneira natural terminologias e estratégias que o auxiliaram no seu relacionamento com as linguagens da arte e seus desdobramentos na digitalidade, transformando ferramentas e acessórios manuais em comandos digitais e pixels coloridos na tela de um computador.

**3.1. Pontos digitais: do gráfico ao pixel**

O ponto pode ser considerado a unidade mais simples da comunicação visual. Qualquer ponto possui uma grande força de atração visual sobre o olhar, não importando se é um ponto feito manualmente, ou um ponto estabelecido por ferramentas digitais.

Qualquer ponto tem uma grande força de atração visual sobre o olho, tanto se sua existência é natural, ou se é produzido pelo homem com algum propósito. (GOMES FILHO, 2000, p. 42).

Para leitura de um sistema visual, considera-se como ponto qualquer elemento que funcione como centro de atração visualizada dentro de uma estrutura ou imagem, um objeto ou uma composição.

A forma circular desses pontos constitui uma retícula gráfica, que já fora muito utilizada por artistas gráficos e designers, mas que Azevedo incorpora como efeito cromático na imagem digital.

A retícula linear utilizada no design gráfico e na maioria dos materiais impressos forma a imagem com pontos de variados tamanhos. Por exemplo, se a área a ser reproduzida é escura, o ponto aumenta de tamanho, já se a imagem é clara, o ponto utilizado passa a ser pequeno, determinando assim, as áreas de luz e de sombra na imagem.

O efeito de retícula visual também pode ser criado por pontos coloridos. O ponto, apesar de se constituir em um elemento extremamente simples quando se trabalha com a sintaxe visual, gera efeitos monocromáticos ou coloridos, texturas visuais, efeitos de luz/ sombra e profundidade em uma imagem, sendo estabelecido como uma importante estratégia compositiva, para composições gráficas ou imagens digitais.

As imagens produzidas por Wilton Azevedo percorrem as estruturas da arte, a história das imagens, e seus desdobramentos. O ponto ganha relevância na composição digital através dos experimentos digitais do artista (fig. 1). Os pontos coloridos sintetizam o conceito de um ponto como uma unidade singular representado por sua forma perfeitamente esférica. Esse ajuntamento de pontos que diferem em tamanho, cores e distâncias entre eles, sobrepõem a imagem do professor e artista.



Fig. 1

AZEVEDO, Wilton. *Fotomontagem digital*. 2011.

Disponível em: <<https://www.facebook.com/wilton.azevedo.7/photos>>.

Acesso em: 04 jun. 2020.

Wilton aparece coberto por pontos organizados em malha, criando uma mistura óptica capaz de reproduzir com suavidade a transição de cores gerada por essa retícula.

Assim, a retícula formada por esse conjunto de pontos, estabelece efeitos visuais na imagem, gerando inclusive a sensação de novas cores por justaposição. Na imagem de Azevedo, o amarelo e o vermelho da imagem se fundem criando um efeito imagético de cor laranja.

A montagem digital do artista traduz esse efeito característico da resolução de imagens manipuladas por softwares gráficos, onde o fundo amarelo potencializa esse efeito na estrutura que projeta o artista.

O espaçamento entre os pontos é fator de organização e sua proximidade ou afastamento faz parte da composição. Os processos do artista aglutinam elementos visuais que há muito fazem parte da sintaxe visual da arte. Suas composições misturam cor, palavra e mensagem num jogo compositivo que registra a marca criativa que acompanha o artista em inúmeros projetos.

Assim, a imagem de Wilton Azevedo falando ao microfone, uma expressão escrita e um símbolo visual de uma laranja estilizada dialogam com as suas cores e analogias na composição. Filas definidas de pontos de tamanhos diferentes expressam que nesta montagem existe uma ordem no agrupamento das partes dentro do todo.

O texto e a imagem aparecem justapostos. A relação entre ambos é significativa, não porque estão na mesma estrutura imagética, mas porque existe uma correlação entre eles; o texto emite um enunciado potencializado pela imagem que o completa numa equivalência informacional entre texto e forma. Essa relação da escrita inserida em contextos imagéticos foi objeto de exaustivo estudo de Azevedo em sua carreira artística.

Em experiências docentes, o professor realizava colagens digitais com formas que se estruturam basicamente por pontos coloridos de diversos tamanhos e aproximações. Fundo e figura se agrupam em tamanhos e cores, onde pontos justapostos estabelecem conexões orgânicas sistematizadas em figurações ou abstrações contemporâneas, gestos e soluções humanas alcançados por estratégias e recursos digitais.

O artista mergulha na experiência gráfica que compõe a estrutura básica da imagem digital: a justaposição de pontos coloridos na tela de um computador.

Essa experimentação simboliza a essência da imagem construída no monitor digital e dependendo da quantidade, tamanho e das diferentes distâncias entre si, podem proporcionar menor ou maior qualidade na definição de uma imagem, elemento que habita câmeras, projetores e monitores.

É a experiência que autoriza o artista a ter um ponto de vista teórico diferenciado. Para um artista plástico, é como se as palavras estivessem encarnadas no trabalho e no próprio corpo. Suas análises terão esta vivência suplementar: sua confrontação pessoal com o processo de criação. (REY apud BRITES & TESSLER, 2002, p. 86).

Ao analisar a produção de um artista é importante para o reconhecimento do seu processo criativo a exploração de seu método de criação, além das estratégias compositivas utilizadas por ele. Wilton Azevedo possui uma vasta e icônica obra, que aglutina os variados elementos visuais e seus desdobramentos pelas linguagens da arte.

**3.2. Luz e sombra digitais**

Wilton Azevedo utiliza o recurso da luz/ sombra em seus processos de criação. As imagens em preto/branco e tons de cinza agora são intensificadas em suas possibilidades pelos recursos da fotografia digital.

As sombras são buracos na luz. Nós a vemos a todo momento e, às vezes, reparamos nelas. Mas sua contribuição para nossa experiência visual do mundo é misteriosa [...]. as pesquisas modernas, feitas por cientistas cognitivos e projetistas de máquinas visuais, explicando como são divididas entre as que buscam a medida e as que buscam a maneira com que as sombras ajudam, ou limitam, a percepção das formas. (BAXANDALL, 1997, p. 2).

Os movimentos criativos de Wilton Azevedo desdobram-se em cenas de montagens que dialogam com os elementos visuais como a luz/sombra.

São efeitos e experiências docentes proporcionadas por amarelos, pretos e tons de cinza que constroem imagens digitais, conectam informações e camadas de luz e sombra potencializando a experiência de ensino-aprendizagem, transmitindo conceitos, ideias, e referências ancoradas em experiências docentes e certamente influenciadas pelo processo criativo do artista.

As luzes e as sombras nas criações de Wilton Azevedo não buscam apenas contemplar a imagem, mas demonstram que a relação de alto-contraste é capaz de transmitir informação ou potencializar as sensações nas próprias imagens por meio de um repertório simbólico que as configuram em seus signos.

Azevedo salientava que em experiências digitais o efeito criado pelo software limita o campo de luz e sombra da fotografia, da cena registrada, alterando a percepção de volume na relação entre figura e fundo. Uma sombra bidimensional acoplada a uma imagem tridimensional.

O papel da sombra como objeto de percepção está fadado, pois a ser considerado por vezes em termos de bom ou mau: [...] já que as sombras são um fato, quais propriedades transportam informação, quais são artefatos do ato visual, quais são estáveis e quais são instáveis, quais são usadas na percepção e quais são ignoradas em suma, como as sombras funcionam, não apenas no mundo físico, mas também em nossas mentes. (BAXANDALL, 1997, p. 28-29).

Wilton experimenta as sombras em todas suas potencialidades. Brites & Tessler (2002) alertam que pesquisadores raramente se satisfazem com os resultados imagéticos em uma primeira investigação. Tentam sempre ir além daquilo que já conseguiram estabilizar em seus espíritos investigativos. Wilton Azevedo se encaixa nessa definição, pois no campo das artes busca permanentemente espaços de interlocução entre linguagens onde é possível organizar a interdisciplinaridade, a inovação e o rigor de novas propostas artísticas, onde vê, faz e experimenta. “O forte vínculo entre o pensar e o fazer, configura toda a estrutura necessária para que a informe matéria das ideias encontre campo de pouso e ação”. (BRITES & TESSLER, 2002, p.11).

Assim, o rascunho e a experimentação possuem papel de protagonismo em seu processo de criação. Estabelece rastros criativos que segundo SALLES (2011, p. 28), “os vestígios deixados por artistas oferecem meios para captar fragmentos de como o funcionamento do processo de criação se estabelece”, por meios materiais e imateriais materializados em uma obra de arte, seja por meio de um esboço, uma pintura ou uma imagem digital.

O processo criador de Azevedo mostra-se como itinerante, não linear, de tentativas, erros e acertos, criando uma continuidade artística a qual se dedica por toda a vida, tornando esse processo e sua materialização um gesto de movimento inacabado. Uma relação de conflitos e apaziguamentos, um jogo permanente de instabilidade, gerando uma nova realidade, permanentemente experienciada e reavaliada pelo artista, e que um dia também será por seus alunos e receptores.

Assim, Wilton representa-se de diversas maneiras. A ação de representar-se transbordou os limites da pintura e instalou-se nos dispositivos contemporâneos, segundo o filósofo italiano Giorgio Agamben (2009), tornou-se um recurso essencial na mediação das relações humanas e na sociedade de massas, incorporando os conceitos desenvolvidos na pintura da autorrepresentação e expondo a imagem que o homem contemporâneo faz de si próprio, em diversos momentos e em inúmeros dispositivos.

[...] com o termo dispositivo, compreendo uma espécie - por assim dizer – de formação que num certo momento histórico teve como função essencial responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função eminentemente estratégica [...].(AGAMBEN, 2009, p. 28).

Com o surgimento do computador pessoal, novas mídias e possibilidades incorporam os signos artísticos em seus processos, trazendo a linguagem para um novo dispositivo, o digital.

O artista vê seu campo de atuação expandido quando da posse de novas mídias que habitam as linguagens da arte e seus meios, passa a dialogar com esse dispositivo que agora amplia as possibilidades de expressão artística. Por outro lado, o artista se torna dependente desses novos dispositivos, como softwares de manipulação de imagem, ou outro método digital que armazene e replique os diálogos propostos por artistas nessas plataformas.

Ora, toda imagem representada, ou seja, corporificada em um suporte de representação, coloca em ação conceitos representativos que são próprios daquele suporte ou dispositivo. No caso do desenho ou pintura, os conceitos representativos devem ser de conhecimento ou criação do autor das imagens. No caso das imagens tecnológicas (da fotografia em diante), os conceitos representativos já estão introjetados no interior das máquinas semióticas de produção de imagens, o que não exclui a necessidade de conhecimento desses conceitos pelo autor que maneja a máquina. (SANTAELLA, 2007, p. 356).

A partir do momento que o dispositivo digital é absorvido pelo processo criativo e de ensino-aprendizagem do artista e professor Azevedo, suas experiências com a imagem digital, com a fotografia e suas relações ganham potência alcançando novos horizontes, novos desdobramentos pelas linguagens da arte e seus elementos visuais, potencializados em contextos visuais como da luz e sombra.

1. **Grafismos digitais e processos docentes**

A intencionalidade de Wilton Azevedo de transportar as nuances do gesto humano e sua materialidade para as possibilidades do software concretiza-se muitas vezes por gestos marcantes que registram cicatrizes profundas na imagem.

São camadas de tinta e linhas expressivas que raspam a superfície da tela, numa invasiva intervenção que remete a efeitos plásticos que Wilton também experimentou em suas pinturas enquanto artista.

O processo de criação na ambiência digital mostra-se como uma experiência de tentativas, erros e acertos, criando uma continuidade artística a qual se dedica por toda a vida, tornando esse processo e sua materialização um gesto de movimento inacabado. Uma relação de conflitos e apaziguamentos, um jogo permanente de instabilidade, gerando uma nova realidade, permanentemente experienciada e reavaliada por alunos e professores, na fruição das imagens e em seus processos construtivos.

Essas adequações – cortes, substituições, adições e deslocamentos - que geram o ato construtivo não seguem um processo linear, como apresenta (SALLES, 2011). Enfatiza o fato que a experimentação envolve idas e voltas, fazendo com que o artista preserve formas anteriores que podem vir a ser reavaliadas e retomadas. São tentativas de compreender os gestos do artista e os princípios que os direcionam.

Essas experiências propõem essas manifestações gráficas, essas intervenções na imagem, mas agora o software reproduz o gesto manual da ferramenta artística. Esse diálogo aproximando a linguagem humana do efeito gerado pelo computador demonstra o caráter experimental da obra do professor e pesquisador. São sensações gráficas que atingem um grau de comparação inevitável com técnicas seculares de arte, como a gravura, agora na ambiência digital. Na fotomontagem digital na forma de mosaico (fig. 2), a composição é cortada por uma linha horizontal e outra vertical, um tipo de mosaico com o retrato do professor inclinado em ângulos diferentes. Somam-se a isso borrões de cor e efeitos de desgaste na imagem que reproduz gestos humanos, onde a obra deixa a impressão de ter sido vigorosamente raspada.



Fig. 2

AZEVEDO, Wilton. *Fotomontagem digital*. 2010.

Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10205431302355735&set=t.1045324092&type=3&theater>>.

Acesso em: 10 jun. 2020.

Esse efeito que gera sensações gráficas e marcantes atinge um grau de comparação inevitável com obras de inúmeros artistas. Um dessas referências, pode ser observada nas obras de Iberê Camargo. Iberê Camargo foi uma grande referência para a arte brasileira do século XX. Seu gesto gráfico, por vezes grosseiro, deixa marcas profundas na imagem. São camadas de tintas e linhas marcantes que rasuram a superfície da tela, numa invasiva intervenção que remetem a efeitos plásticos típicos da gravura, técnica que acompanhou Iberê por grande parte de sua vida e claramente aparecem ressigificadas por Wilton Azevedo pelas possibilidades do software em pleno século XXI.

Esses recursos proporcionados pelo software ofereceram ao artista contemporâneo inúmeras possibilidades, mas somente a intervenção do artista mediada pelo processo criativo se transformam em arte digital, plataforma onde Wilton Azevedo tornou-se referência criativa como artista e professor.

O LHUDI, laboratório criado por Azevedo nas dependências da UPM, aglutinava experiências de estudantes e pesquisadores que orbitavam o espaço e tinham como referência o professor-pesquisador Wilton Azevedo, por suas experiências, suas orientações e pesquisas.

O acesso material ao laboratório revelaram experiências inovadoras desenvolvidas pelo professor, que possui além das experiências aqui contextualizadas, outros eixos estruturantes de pesquisa, como experiências com o teatro de arquivo, performances registradas por processos de softwares e grupos de pesquisa, criados e coordenados por Azevedo na universidade que exploravam poéticas, narrativas e experiências que fundem imagem, som e movimento, além de tantos outros códigos ressignificados em plataformas na ambiência digital.

Essas características demonstram o extenso e plural o campo de atuação artística desenvolvido por Azevedo, que orbitou eixos e diálogos entre as linguagens da arte, da pesquisa e do ensino. São relações desenvolvidas pela imagem, suas conexões com a palavra e experiências com as escrituras digitais que delimitam os campos estruturantes de análise e pesquisa.

Nesses contextos, ocorrem mudanças nas organizações produtivas de sua arte, alternância nos métodos e possibilidades de dialogar com a arte e seus meios de reprodução. O trabalho de Wilton Azevedo sempre buscou a conexão entre o artista e o espectador, ainda que de forma embrionária, elaborando conceitos que adiante foram desenvolvidos por outros pesquisadores.

Esses percursos revelam que Azevedo não atingiu potência criativa na interatividade, alcançada anos mais tarde por processos construtivos nos meios digitais, mas seu percurso criativo serviu como rampa de acesso para que essas possibilidades de interação real com a obra de arte digital fossem desenvolvidas por seus contemporâneos. São embriões criativos que frutificaram na obra de arte digital e seus processos.

Os saberes relacionados a softwares e possibilidades digitais são temporais, dominados e socializados progressivamente ao longo do tempo, no enfrentamento de problemas de pesquisa e na busca por soluções adquiridas através de processos de aprendizagem, que perpassam as atividades artísticas, de pesquisa e de formação docente. Desse modo, a aprendizagem é variável, e depende de cada tipo de trabalho. O tempo é uma variante importante na construção e solidificação de saberes, que com o passar dos anos vai se modelando, principalmente quando tratamos de experiência que envolvam tecnologia, softwares de computação gráfica e dispositivos digitais associados ao ensino e à pesquisa.

Assim, o professor deixa de ser um sujeito epistêmico em sua relação estrita de conhecimento com o mundo a sua volta. Ele extrai informações do objeto e as materializa em experiências artísticas. Isso por meio de seu corpo, de suas emoções, das linguagens da arte e nos relacionamentos com a pesquisa, com a máquina e com alunos-pesquisadores.

Esse lastro de dúvidas e certezas procedimentais decorre de sua própria história e possibilita ao professor compreender situações inusitadas e construir por si próprio a continuação de sua prática docente ancorada em dispositivos digitais.

No ambiente do artista-pesquisador Azevedo, pela matéria, pelos recursos disponíveis à época, pelas imposições da cultura, assim se fundem o manual e o digital, plasmados nos processos e resultados alcançados por uma obra de arte.

A pesquisa sobre arte deve inter-relacionar as instâncias histórica, teórica e crítica. Essas instâncias, que compreendem também, em seu cerne, a estética e a filosofia da arte, compõem os fundamentos teóricos das artes visuais, ou seja, a produção de conhecimentos, sob a forma de discursos, que se elabora a partir de, ou simultaneamente à produção artística. (CATTANI 1984 apud BRITES & TESSLER, 2002, p. 42).

As experiências de Wilton Azevedo merecem ser exploradas, pois oferecem uma nova leitura de mundo e de arte que se fez com a contribuição entre tantos artistas, pelas mãos e pelos pixels de Wilton Azevedo, um grande artista-professor-pesquisador, por meio de experiências digitais que se processam pela imagem e por seus rastros criativos.

1. **Considerações finais**

Se por sentimentalismo estético, ou por necessidade humana o século XX revela conexões da linguagem artística com a máquina, quando inúmeros criadores insistem em submeter as linguagens da arte ao universo digital, pois o mundo contemporâneo apresenta como sendo inevitáveis esse relacionamento.

A pesquisa desenvolvida nasceu do contato com livros, quadros e manifestações digitais de Wilton Azevedo. Desenvolve-se e ganha potência na aproximação com a instigante produção pictórica do artista. O envolvimento com seus processos criativos foi necessário para a compreensão de resultados e signos produzidos por ele, nas relações que se estabeleceram no decorrer de seu percurso artístico.

As experiências docentes e artísticas de Azevedo articularam-se em campos visuais, verbais e sonoros, plasmados em escrituras digitais do professor. A aproximação com sua produção foi de transcendental importância para a compreensão dos caminhos que ele percorreu e os resultados que alcançou, seja em matrizes seculares da arte, como quadros, ou nos contemporâneos dispositivos digitais, tal como softwares que operam com códigos da arte.

Após análise dos processos criativos do professor, conclui-se que o artista trabalhou com campos de escolha que vão desde desenhos espontâneos, até experimentos digitais. Suas experiências digitais se realizam com softwares pioneiros a integrar a mistura de linguagens artísticas simultaneamente e que possibilitaram ao espectador possibilidades de escolha, possíveis caminhos que o leitor possui ao interpretar suas obras e seus processos gerativos, sejam em experimentos artísticos ou processos de ensino-aprendizagem.

Wilton Luiz de Azevedo: Designer gráfico, ilustrador, programador visual e pesquisador. Quando criança sonhava em ser desenhista e não imaginava se tornar professor, nem atuar na fronteira entre o gesto manual e o mundo tecnológico impulsionado pelos percursos da educação e da arte.

A vida, porém, o fez trilhar o caminho de docente, de artista e pesquisador, e ao longo de sua carreira artística nunca abandonou a potencial importância que o gesto gráfico e o processo criativo do desenho espontâneo trazem para o desenvolvimento e evolução das linguagens artísticas.

Como um pioneiro, Azevedo convida o leitor a participar da obra fazendo escolhas a partir de dados previamente inseridos, optando entre propostas estabelecidas pelo criador, selecionando o que deseja no ambiente digital pré-concebido. Atualmente, o conceito de interatividade, estabelecido por softwares avançados, se aprofundou e dialoga com possibilidades de inserção de dados, onde leitores podem inserir ou retirar dados da maneira que lhe for conveniente, numa interação pragmática com a obra de arte estabelecida nos dispositivos digitais mais recentes.

Esses processos e experiências docentes são revelados em parte de uma pesquisa realizada no LHUDI, no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura na Universidade Presbiteriana Mackenzie. São processos educativos e experiências digitais que se conciliam rumo à compreensão da imagem do homem contemporâneo na sua integralidade, afirmando a ideia de unidade entre corpo e mente, na interação homem-máquina, no entrelaçamento entre dispositivo manual e o digital. Se a técnica manual usufrui séculos de experiências e valorizou o homem no processo de evolução da espécie, os processos digitais e os organismos sensórios resultantes dessas práticas fazem valer os fenômenos do mundo e suas experiências representadas em ambientes educacionais.

Quando vamos ao encontro de experiências docentes, nos deparamos com formação profissional e processos educativos formativos de trocas e de pesquisa que se desenvolvem em ambientes interdisciplinares, assim como aconteciam no laboratório de humanidades aqui referenciado, constituídos na amálgama de saberes oriundos de diferentes áreas, interligados em contextos docência-pesquisa-arte.

O trabalho contínuo compartilhado por esses eixos é assim sistematizado, incorporado por uma estrutura criativa e faz professor e aluno olharem para as próprias referências revisitando os próprios processos e pesquisas, visando construir novas possibilidades de criação que se desdobram em novas experiências e conclusões processuais.

Lá, onde há sensibilidade, carne ou nervo exposto, há também possibilidade de construção de um novo corpo. Um indicativo aparece no campo das dúvidas. O índice aponta um detalhe na constelação das hipóteses. Olhe este ponto, siga esta ou aquela direção. Assim, através da pesquisa sistemática, científica, podemos chegar à cicatriz costurando os fragmentos de um complexo processo de criação. (TESSLER apud BRITES & TESSLER, 2002, p. 13).

As experiências desenvolvidas no laboratório orbitam e fazem parte de processos educacionais, mapeando e conectando alunos, professores e artistas, se constituindo num potente material de estudo para uma pesquisa mais ampla sobre as experiências criativas que orbitavam o laboratório produzindo linguagens e desdobramentos contemporâneos.

Essas práticas pedagógicas abrem um inquietante diálogo visual e material e se estabelecem como recursos criativos em plataformas digitais e em processos de ensino-aprendizagem, se apresentando como inevitáveis nas relações homem-máquina, na ambiência digital na contemporaneidade.

Já que podemos ter acesso em qualquer lugar e hora a esses armazéns de signos, arquivos que contêm de maneira parcial e asséptica o conhecimento humano contido em um apertar de um mouse, passou a ser oportuno desvendar esta nova escritura que há muito estamos tendo contato através de videoclipes, vinhetas de televisão, internet, CD-ROM, blog, fotolog e as câmeras de bolso usadas como canetas. Ou seja, o que entendemos hoje por livro, texto e literatura, e suas consequências narrativas, não poderá ser analisado pelos novos suportes digitais – hipermídia – se não voltarmos a nossa atenção para a necessidade maior que o ser humano tem em produzir escrituras com ou sem “o sangue de seu próprio corpo”, na intenção de lançar o exercício do efêmero em forma de eterno **(AZEVEDO, 2007, p.3).**

Portanto, a obra e as experiências docentes de Wilton Azevedo têm muito a dizer. Não somente pela busca das diferenças e semelhanças entre os signos gráficos, imagens e sintaxes visuais, mas pelas possibilidades que adquirem ao penetrarem no código binário do computador, na pesquisa e em experiências de ensino-aprendizagem, reverberando contextos e ideias compartilhadas agora por professores, pesquisadores e artistas. Lida com a linguagem e suas ferramentas, e as condições que os meios tecnológicos exigem para hospedar a criatividade e os sistemas da arte no diálogo do homem contemporâneo com as estratégias digitais pelos pontos luminosos na tela de um monitor.

Assim, as estratégias de Azevedo tratadas na pesquisa encontram hospedagem nos meios digitais, entre associações de signos e linguagens visuais, sonoras e verbais, legitimando as experiências anteriores de Wilton Azevedo, mas que agora se estabelecem simultaneamente em plataformas digitais inevitáveis na contemporaneidade, discutidas por Vilém Flusser (2008), a partir dos quais concluiu-se que a junção entre o sujeito, a imagem e a experiência digital que permeia esses processos criativos vão ao encontro entre a obra de arte e a materialização dessa experiência, seja por uma folha de papel, uma tela de pintura ou um monitor digital.

Por fim, é possível ligar por fios invisíveis a história de saber-ensinar do artista, professor e pesquisador Wilton Azevedo que foram construídos ao longo do tempo durante a convivência com pessoas e máquinas no laboratório de humanidades digitais, legitimados por suas experiências a partir de constantes processos de modificação e interação com experiências digitais e educacionais nas relações homem-máquina, pois sabemos que é no desenvolvimento da prática profissional que o professor mobiliza, cria, edifica e estabiliza seus saberes, remodelando estratégias, reinterpretando suas práticas em função do tempo e de novos desafios que se apresentam aos docentes, aos alunos, aos artistas e aos pesquisadores.

**Referências bibliográficas**

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? E outros ensaios.**  Capecó: Ed. Argos, 2009.

AZEVEDO, Wilton. **Poética das hipermídias, uma escritura expandida**. Revista Boitatá. Nº 4 (jul-dez): p. 1-17. 2007. <http://revistaboitata.portaldepoeticasorais.inf.br/revista/edicao/numero-4-semestre-jul-dez-2007/4>>. Acesso em: 04 mar. 2020.

BAXANDALL, Michael. **Sombras e luzes**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

BRITES, Bianca; TESSLER, Elida (org). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas.** Rio Grande do Sul**:** Editora da Universidade UFRGS, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu Editora, 2014.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade***.* São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar.** São Paulo: Annablume, 2011.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

GONÇALVES, Cláudio C. Babenko. **Para uma análise do fenômeno visual***.* São Paulo: Acadcom Gráfica e Editora, 2005.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições**. In: Lúcia Leão (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**.São Paulo: Editora Senac, 2005.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo e criação artística***.* São Paulo: Intermeios, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade***.* São Paulo: Ed. Paulus, 2007.

1. Hugo Daniel Rizolli Moreira é Mestre e Doutorando em Educação, Arte e História da Cultura - Universidade Presbiteriana Mackenzie. E-mail: rizollihugo@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)