

ARTE: ALGORITMO DO PATRIMÔNIO PÚBLICO E UNIVERSAL

A arte é considerada pública porque, ao ser acessível a todos nos espaços da esfera social, converte-se em ferramenta para a comunicação, transformação e construção da comunidade. Quer dizer, o enfoque está na interação entre a obra de arte e o público em lugar de se centrar no seu valor comercial ou privado. Este tipo de arte diferencia-se da arte do museu e galeria porque é diretamente integrada ao espaço social, tornando-se parte do entorno. Sendo assim, uma forma de expressão, de comunicação, de promoção da cultura e do diálogo entre os cidadãos com o local.

Nesta edição, o artigo de abertura salienta o processo de esvaziamento das imagens na fruição da imagem-fluxo. Trata-se do esvaziamento de retratos fantasmagóricos que coloca a fotografia no centro da discussão sobre a ruptura desta como elemento simbólico documental. Usa o retrato editado e modificado digitalmente de Kate Middleton para demonstrar o apelo ao sistema de decodificação e recepção das imagens no mundo, sujeitas à descontextualização semântica e estética.

Apresenta-se na sequência a visão arquitetônica sobre o cenário energético das habitações de interesse social no Brasil. Essa eficiência no quesito energético desde a década de setenta no mundo, faz com que a performance dos edifícios seja mais elevada que o desempenho dos edifícios construídos e projetados no Brasil. Portanto, o interesse social do Brasil precisa selar um pacto com a qualidade de sua habitação para fazer da arquitetura: a arte universal do abrigo, aconchego e proteção.

«Estúdio Ghibli e a transformação da animação» traz à tona a forte presença deste formato da indústria cultural em diversas plataformas de mídia – filmes para TV, comerciais, curta-metragens. Além de ser conhecido por seu visual original, destaca-se a filosofia da arte desta produtora cujos valores exponenciais, bem definidos por Hayao Miyazaki, sustentam a arte feita à mão, reforçando o traço mais autêntico do esforço humano, da emotividade e da experiência de vida.

Arquitetura digital de ressignificação trabalha aqui projetos de forma inteligente, o intuito consiste em agilizar processos e facilitar a rotina dos procedimentos de construção. Ela se realiza por meio de software e Inteligência Artificial nas diferentes plataformas, considerando o espaço sob a técnica de resolução de problemas, inspirados na evolução biológica. A partir disto, realiza-se a recopilação de informação, estudo do lugar, análise de referências e condicionantes, assim como a própria definição do alcance da proposta.

Na mesma linha, a integração da IA na indústria criativa faz com que o marketing digital se posicione a respeito do poder das marcas no âmbito de mercado. Diversos fatores devem ser considerados no desenho dos processos de gestão para o desenvolvimento dos processos criativos, causando impacto além das disciplinas artísticas ou no entorno educativo formal. Impulsionar a criatividade representa

assumir a responsabilidade de caráter social a partir do pensamento divergente, que integre tanto enfoques educativos quanto modelos de conhecimento para operar mudanças.

Algoritmos na vida cotidiana traz uma entrevista feita a Paulo Nuno Vicente que fala sobre os caminhos da legitimação destes na vida social. Associados comumente ao âmbito da tecnologia, o dispositivo concretiza ações que demandam raciocínio e aprendizagem. Utilizam-se para o processamento de dados, resolução de problemas e desenvolvimento de tarefas complexas. Sua incorporação à vida social e à urgência de regulação por parte do poder público, é o desafio do controle preventivo para garantir segurança dos usuários.

O fechamento desta edição, evidencia o conceito de cultura maker na Arte Educação, pois seu principal objetivo consiste em induzir as pessoas a descobrirem novas perspectivas sobre alguma situação ou problema. Tem sido implementada nos contextos educativos, associando o conteúdo curricular com a prática, transformando assim os estudantes em protagonistas do próprio conhecimento. Valoriza a criatividade, o pensamento crítico e a experimentação. A proposta explora o espaço museológico, destacando da experiência educativa makers em vivências que vão além da sala de aula.

Fica em evidência nesta edição que a Arte é algoritmo que transcende captura do tempo, flui no circuito energético, movimenta o corpo, calcula riscos, e sabe na sua condição de algoritmo fazer as perguntas oportunas à IA.