

MÁQUINAS PRODUZINDO ARTE: O USO DA COMPUTAÇÃO CRIATIVA PARA GERAÇÃO DE CONTEÚDO ARTÍSTICO VISUAL

Luma Kühl, Dalton Solano dos Reis – Orientador

Curso de Bacharel em Ciência da Computação

Departamento de Sistemas e Computação

Universidade Regional de Blumenau (FURB) – Blumenau, SC – Brasil

lkuhl@furb.br, dalton@furb.br

Resumo: Este artigo apresenta o processo de desenvolvimento de um estudo acerca da relação entre arte e tecnologia através do desenvolvimento de algoritmos Reprodutores do estilo de pintores e algoritmos denominados Independentes capazes de produzir peças de arte. O desenvolvimento foi realizado com o uso do framework Processing e separado em duas etapas uma de análise para coleta de padrões das obras originais e em seguida a implementação com base na análise realizada. A avaliação dos resultados obtidos com a execução dos algoritmos foi realizada através da aplicação de um questionário com alunos do curso de Artes Visuais da Universidade Regional de Blumenau. O estudo alcançou o seu objetivo, uma vez que, o desenvolvimento dos algoritmos resultou em peças de arte e reprodução de acordo com os resultados obtidos através do questionário e ainda gerou reflexões sobre novos meios de produção artística, apesar de o computador ainda não ser visto como meio de produção por parte dos acadêmicos.

Palavras-chave: Arte e tecnologia. Processing. Computação criativa. Arte generativa. Programação criativa.

1 INTRODUÇÃO

Já nos anos 1960, Fisher (1963) descreveu que a maneira como o ser humano vivencia o mundo ao seu redor é refletida nas suas produções artísticas. A arte e o ser humano evoluíram de forma paralela. Por ser um reflexo das mudanças da sociedade a arte também passou por revoluções ao longo dos anos. O conceito do que era considerado arte no passado, não necessariamente é refletido no ideal artístico atual isto se dá pelas mudanças culturais sofridas ao longo dos anos. (FISHER, 1963).

Dadas as mudanças que a sociedade sofreu desde o surgimento do primeiro computador nos anos 1940 e com o avanço da tecnologia da informação se verifica um novo tipo de expressão humana que pode ser considerada arte: a arte generativa algorítmica. Pode-se compreender como arte generativa qualquer sistema autônomo gerador de conteúdo artístico (DORIN, 2004), como por exemplo, marcadores de porcelanatos comumente utilizados na Itália em séculos passados (GALANTER, 2003).

A arte generativa algorítmica, ou seja, que dependa de computadores, é uma forma de expressão que envolve diretamente o desenvolvimento de algoritmos complexos que imitam processos da natureza (SODDU, 2002). Um algoritmo generativo é aquele que é capaz de gerar algo através de sua execução. Já um algoritmo de arte generativo é um programa de computador capaz de gerar um novo conteúdo que possa ser considerado como uma peça artística, podendo este conteúdo pode ser gráfico, sonoro, entre outros (DORIN, 2004). Ainda segundo Galanter (2003, p. 23), “O artista generativo pode nos lembrar que o próprio universo é um sistema generativo. E através da arte generativa, podemos recuperar nosso senso de lugar e participação nesse universo”.

Os artistas devem utilizar das tecnologias acessíveis em seu tempo (HAWLIN, 2015), não obstante devem-se utilizar e criar as tecnologias do tempo atual (SOMMERER, 2020). A junção da arte e tecnologia é uma contribuição do tempo atual para a produção artística em geral (MACHADO, 2005). Uma forma de produção artística que pode ser considerada como contribuição recente é a programação criativa com uso da criatividade computacional. Levando em consideração que a programação criativa é uma área pouco explorada e pode ser utilizada não somente por desenvolvedores, mas como também para expressar a criatividade humana permitindo que diferentes formas de expressão sejam utilizadas por diferentes setores da sociedade. A programação criativa através da Criatividade Computacional pode ser utilizada como um novo meio de produção artística (SOMMERER, 2020).

Diante do exposto pretende-se com este estudo demonstrar a transposição de processos ligados à criatividade humana para programas de computadores capazes de produzir arte e compreender como expressar-se através de algoritmos generativos e ainda explorar se estes resultados obtidos podem ser tratados como arte. Os objetivos específicos são: (i) descrever processos criativos através de algoritmos; (ii) desenvolver algoritmos capazes de produzir arte gráfica de forma autônoma; (iii) mensurar se o produto de sistemas autônomos pode ser considerado arte; (iv) disponibilizar indicadores acerca da relação entre arte, artista, desenvolvedor e algoritmo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo contém os aspectos que fundamentam o desenvolvimento deste estudo, e está dividido em cinco seções. A seção 2.1 identifica o que é a Criatividade Computacional. Na seção 2.2 é apresentada uma visão geral sobre o que é arte e a evolução destes conceitos nas últimas décadas. A seção 2.3 está focada em descrever o que é arte generativa e arte generativa computacional, respectivamente. A seção 2.4 apresenta o software e linguagem utilizadas para o desenvolvimento. Na seção 2.5 são apresentados os trabalhos correlatos a este estudo.

2.1 CRIATIVIDADE COMPUTACIONAL

Para entender o que é Criatividade Computacional deve-se primeiro entender o que é criatividade e o que pode ser considerado criatividade, neste sentido, para os seres humanos a definição do que é criatividade é algo ainda muito abrangente. Entretanto, a criatividade pode ser entendida como a forma ou método de resolução de um problema de uma maneira não convencional, ou seja, a habilidade de encontrar diferentes soluções para um problema (PEREIRA, 2004).

A Criatividade Computacional é uma subárea da Inteligência Artificial que trabalha com sistemas computacionais capazes de gerar artefatos e ideias. Sendo que estes sistemas são geralmente aplicados em domínios criativos, tais como: matemática e ciência, poesia, artes visuais e design gráfico (COLTON; WIGGINS, 2012). A Criatividade Computacional é um campo da Inteligência Artificial interdisciplinar, combinado principalmente com matérias como filosofia, psicologia, matemática e engenharia, e ainda podendo ser aplicada a diversos domínios (ACKERMAN *et al.*, 2017).

Existe mais de uma abordagem para o estudo da Criatividade Computacional. Estas abordagens apesar de serem diversificadas convergem para o entendimento do que pode ser considerado um produto criativo. Neste contexto o produto seria o software que é capaz de produzir algo. Este ideal de produzir algo está de acordo com a maioria das contribuições científicas para o tema que tem a tendência de trabalhar com sistemas generativos. Apesar da maioria dos trabalhos estarem focados nos sistemas generativos, existem duas características básicas para se classificar um sistema como criativo, são elas geração e evolução (ACKERMAN *et al.*, 2017). Portanto podemos considerar a computação criativa de acordo com Prosecco (2017, p. 1) como “Um campo emergente que estuda e explora o potencial dos computadores para serem mais do que ferramentas ricas em recursos e para atuar como criadores autônomos e cocriadores”, tendo em vista então que em um sistema criativo, o ímpeto criativo vem da máquina, não do usuário, embora em um sistema híbrido um ímpeto possa vir de ambos (PROSECCO, 2017).

2.2 O QUE É ARTE?

“O que é arte?” esta é uma pergunta que obteve várias respostas, mas mesmo atualmente, existe uma certa dificuldade em defini-la e em entender qual a sua importância para a sociedade (CORREIA, 2019). Tolstoy (1996, p. 100) definiu a arte como “A forma que um ser humano encontra de compartilhar o sentimento ou a sensação que obteve ao realizar uma ação, permitindo assim que outro ser humano tenha o mesmo sentimento que o autor”. Apesar desta ser uma definição do século XIX ela se repete para outros autores ao longo dos últimos séculos. Como para Langer de acordo com o estudo de Correia (2019, p. 96), em que é apresentada a definição de que “arte é a criação de formas simbólicas de sentimento humano”.

Enquanto alguns autores se esforçam para definir o que é arte outros dizem que a arte por si só não pode ser definida. O ato de tentar definir a arte e as características que devam ser encontradas em obras de arte pode ser considerado o motivo de falha de teóricos. Ao tentarem definir algo do qual não tem conhecimento falham com definições vazias por não entenderem sua essência (MOROKAWA, 2018). A definição de um contexto generalizado de uma palavra que sequer existe em todos os idiomas é um desafio para filósofos (DISSANAYAKE, 2002). O problema então pode ser tido não como “o que é arte”, mas sim qual tipo de conceito pode ser considerado arte e para o que ela é utilizada (DANIELE; SONG, 2019). Para entendimento geral deste trabalho a arte será considerada como *uma forma de expressão humana com o propósito de transmitir algum sentimento*, levando em consideração noções do final do século XX, suportado por autores como Dissanayake (2002) e Angelini (2017).

2.3 ARTE GENERATIVA

Arte generativa é um tipo de arte onde em algum ponto de sua concepção há alguma automatização do processo, ou, o processo como todo é fruto de um sistema independente, neste contexto não necessariamente um sistema computacional. O elemento principal deste cenário é a passagem do controle de criação da obra para um sistema ou método. É importante lembrar que o termo *arte generativa* diz respeito apenas a forma como a obra foi produzida e não o porquê ou o que ela contém (GALANTER, 2003).

Na criação da arte generativa o papel do artista está em manipular este sistema gerador e ser capaz de filtrar ou produzir algo significante através de uma produção que foge do seu controle de maneira parcial ou total (MCORMACK; DORIN, 2001). Existe mais de uma classificação para produção de conteúdo generativo indo de sistemas randômicos até sistemas mais complexos. O sistema ainda pode ter sua criação fixa, mas se modifica dada a interação com outros sistemas ou pessoas (GALANTER, 2003). Na Figura 1 é possível visualizar uma obra do artista Hans Haacke, pioneiro na crítica

institucional criou trabalhos conceituais que expõe as conexões entre dinheiro, arte e política. A obra foi produzida entre os anos de 1964 e 1965, e é considerada uma instalação artística. Esta obra é considerada como generativa por ter um sistema independente (o ventilador) capaz de modificar a obra durante sua exibição e esse sistema não está sob o controle do artista. A obra se modifica conforme a direção que o vento toma (SFMOMA, 2005).

Figura 1 - Blue Sail, 1964-1965



Fonte: Sfmoma (2005).

2.3.1 Arte generativa computacional

Tendo em vista que a arte generativa consiste na automatização do processo de criação de alguma obra através de um sistema, ao trazer esse conceito para a computação o sistema passa a ser considerado como um algoritmo que tipicamente faz uso de aleatoriedade para determinar as características da criação. Estas características podem ser fixadas por algum artista generativo e outras podem ser parametrizáveis pela própria máquina gerando assim um trabalho generativo diferente a cada interação do algoritmo (PARIKH, 2020).

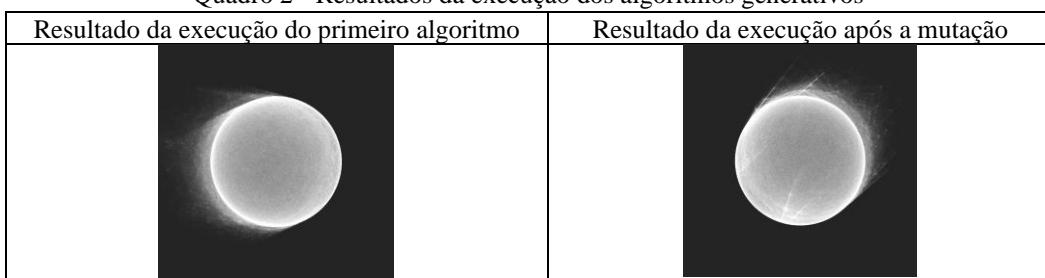
Um exemplo de trabalho generativo computacional é o do artista Anders Hoff com o projeto Inconvergent. Conforme pode ser observado no Quadro 1 estão dispostos dois diferentes algoritmos generativos. O primeiro algoritmo generativo não trabalha com mutações de resultado, neste contexto, mutações seriam erros ou padrões não esperados (HOFF, 2017). A execução do primeiro algoritmo com as regras demonstradas no Quadro 1 gera a primeira imagem do Quadro 2. O segundo algoritmo disposto no Quadro 1 é semelhante ao primeiro, porém com a adição de um comando de mutação que é a inclusão de erros ao resultado gerado pelos processos generativos. O comando pode ser observado destacado na imagem. O uso da mutação pode ser observado na segunda imagem do Quadro 2, no qual o resultado gerado pelo segundo algoritmo é uma produção mais complexa e com mais detalhes.

Quadro 1 - Relação entre códigos generativos com suas regras

Algoritmo inicial	Algoritmo com mudança de uma regra
<pre> ; context start (snek:with (snk) ; pick a random vertex, v, and create ; a new edge between v and xy (snek:with-rnd-vert (snk v) ; xy placed relative to position of v (snek:append-edge? v xy :rel t)) (snek:with-rnd-vert (snk v) (snek:with-rnd-vert (snk w) ; create an edge between arbitrary ; vertices v and w (snek:join-verts? w v)))))) ; context end ; alterations have been applied </pre>	<pre> ; context start (snek:with (snk) ; mutate alterations (snek:mutate (mut) ; remaining code is exactly as above (snek:with-rnd-vert (snk v) (snek:append-edge? v xy :rel t)) (snek:with-rnd-vert (snk v) (snek:with-rnd-vert (snk w) (snek:join-verts? w v))))))) </pre>

Fonte: Hoff (2017).

Quadro 2 - Resultados da execução dos algoritmos generativos



Fonte: Hoff (2017).

2.4 PROCESSING

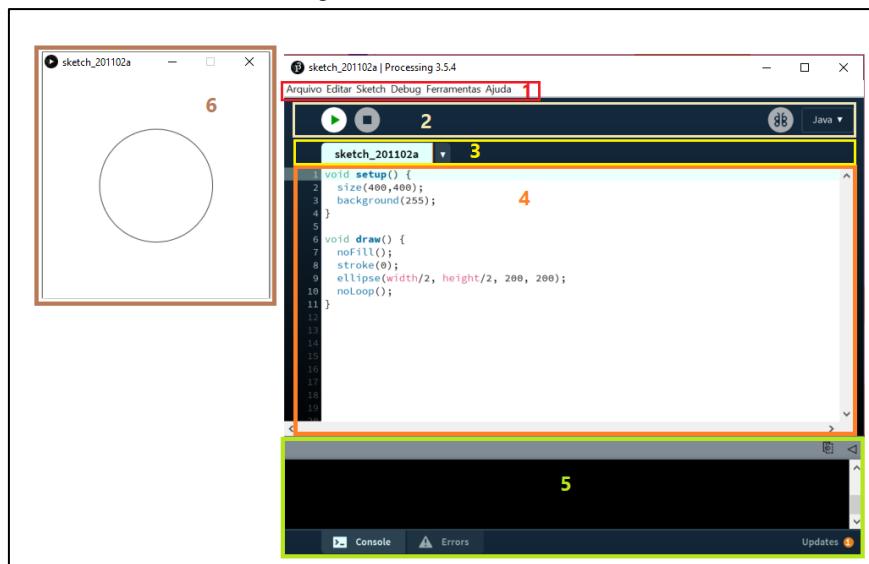
Processing é um software de *sketchbook* e uma linguagem criada para trabalhos relacionados a artes visuais. Foi desenvolvido como um projeto de código aberto, iniciado por Casey Reas e Benjamin Fry em 2001 com o objetivo de ensinar habilidades de programação por meio de um retorno instantâneo de recursos visuais. Foi construído inicialmente com base no Java, mas atualmente conta com extensões para Python, Javascript, Android e Arduino. Com a popularização da ferramenta recebeu adição de bibliotecas de terceiros que adicionaram recursos sofisticados como o desenho em 3D e leitura de XML (PEARSON, 2011).

O Processing Development Environment (PDE) tem o objetivo de facilitar o desenvolvimento de programas em Processing. Os programas são escritos em um editor de texto e iniciados ao clicar no botão de *run*. Conforme pode ser observado na Figura 2, o PDE pode ser dividido em seis partes, sendo elas: 1- Menu de opções, 2 - Barra de ferramentas, 3 - Abas, 4 - Editor, 5 - Mensagens e erros e 6 - Janela de resultado. Na barra de ferramentas estão contidos os botões de execução, pause e depuração, e na lateral direita o selecionador de modo de desenvolvimento, neste exemplo Java (PROCESSING, 2017).

Todos os projetos desenvolvidos com Processing são chamados de *sketches*, cada um destes *sketches* está contido em sua própria pasta. Um programa desenvolvido em Processing pode conter diferentes arquivos, porém a pasta deve conter um arquivo Processing principal que recebe o mesmo nome que o da pasta. Os arquivos desenvolvidos com o Processing possuem a extensão *.pde* que é um acrônimo para Processing Development Environment. Os *sketches* podem ser salvos em qualquer lugar do computador, mas de forma padrão eles são salvos em um *sketchbook*, que ficará localizado em diferentes lugares dependendo do sistema operacional utilizado, pois as preferências para armazenamento dos arquivos *.pde* podem ser modificadas através do próprio ambiente (PROCESSING, 2017).

O Processing contém quatro renderizações de tela integradas para renderização bidimensional e tridimensional. O PD2 é o mais rápido, mas o menos preciso para desenhar formas bidimensionais. O PD3 é para geometria tridimensional com ele também é possível ter acesso e controle a câmera, efeitos de iluminação e materiais e texturas. A renderização é acelerada caso o computador contenha uma placa gráfica compatível com OpenGL. O tipo de renderização para cada *sketch* é especificado na função *size()*, e caso não seja passado um valor como parâmetro para a função a renderização será feita com a renderização padrão (PROCESSING, 2017).

Figura 2 - Interface do PDE



Fonte: adaptado de Processing (2020).

2.5 TRABALHOS CORRELATOS

São apresentados três trabalhos correlatos com características semelhantes aos objetivos propostos por este estudo. Todos de alguma forma abordam a temática de arte generativa sob algum aspecto distinto. No Quadro 3 é apresentado um *framework* para entender o que é arte generativa e formas de classificá-la (DORIN *et al.*, 2012). O Quadro 4 é apresentado um robô que cria arte generativa e expõe previamente os seus movimentos no espaço, DataDrawingDroid (NAKANISHI, 2019). O Quadro 5 trata de um estudo sobre computação criativa e uma nova proposta ao Teste de Turing (PEASE; COLTON, 2011).

Quadro 3 - Trabalho Correlato 1

Referência	Dorin <i>et al.</i> (2012)
Objetivos	Proposta de um <i>framework</i> capaz de englobar definições consistentes que possam ser aplicadas a qualquer produto de um sistema generativo.
Principais funcionalidades	O <i>framework</i> é dividido em descritores de quatro principais componentes que constituem uma arte generativa: Entidades, Processos, Interação com o Ambiente e Resultados Sensoriais.
Ferramentas de desenvolvimento	Não se aplica.
Resultados e conclusões	Conseguiu-se ser validado com diferentes trabalhos de arte, podendo ser utilizado com obras do passado e do presente (DORIN <i>et al.</i> , 2012). Entretanto, o <i>framework</i> tem um foco maior em processos de desenvolvimento e na forma como este processo se dá e não nas motivações artísticas ou em como pode ser desenvolvido um sistema generativo.

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 4 - Trabalho Correlato 2

Referência	Nakanishi (2019)
Objetivos	Demonstrar que a Arte Generativa pode ser utilizada como meio de interação mais efetiva entre ser humanos e máquinas.
Principais funcionalidades	Através de uma leitura do espaço a sua volta o robô prevê caminhos possíveis para executar e após isso demonstra sua visualização do caminho de forma que possa chamar a atenção de pessoas a sua volta.
Ferramentas de desenvolvimento	Turtlebot2 controlado com Robot Operating System (ROS)3 em um PC Ubuntu.
Resultados e conclusões	O autor propõe através de pesquisas feitas somente via vídeo que as interações com arte generativa são as que mais chamam atenção do público. O conceito entre funcionalidade e estética seria necessário ser trabalhado para um equilíbrio da produção. Entretanto, a pesquisa foi realizada com um número pequeno de participantes.

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 5 - Trabalho Correlato 3

Referência	Pease e Colton (2011)
Objetivos	Descrever a Criatividade Computacional como um meio para compreensão da criatividade humana e criação de um novo modelo ao teste de Turing baseado em Computação Criativa.
Principais funcionalidades	Dois novos modelos de avaliação: <i>FACE model</i> e <i>IDEA model</i> . No qual o <i>FACE model</i> diz respeito a descrever atos criativos realizados pelo computador e o <i>IDEA model</i> formaliza notações de como pode ser mensurada a criatividade em termos de impacto.
Ferramentas de desenvolvimento	Não se aplica.
Resultados e conclusões	O trabalho foi capaz de descrever a Criatividade Computacional como uma subárea da Inteligência Artificial como também propor novos métodos de avaliação tendo como base o estilo do Teste de Turing. Foi produzido um modelo consistente de avaliação com valores que podem ser aplicados de forma a mensurar a validade do trabalho produzido.

Fonte: elaborado pela autora.

3 DESCRIÇÃO DO ESTUDO

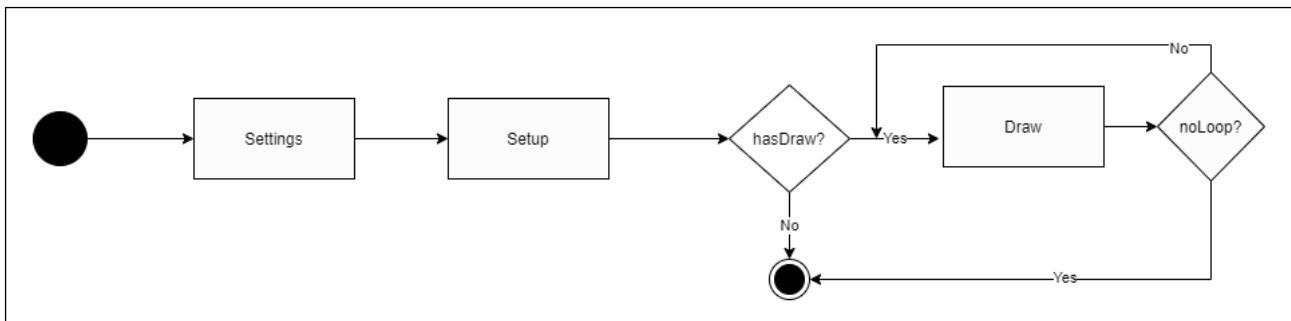
Neste capítulo estarão descritas as metodologias utilizadas para o desenvolvimento de algoritmos capazes de reproduzir obras no estilo de três diferentes pintores e o desenvolvimento de três Algoritmos Independentes. Este capítulo tem por objetivo descrever os aspectos técnicos e as especificações utilizadas para o desenvolvimento deste estudo. O capítulo está dividido em cinco seções sendo a seção 3.1 reservada a especificação do desenvolvimento. As seções 3.2, 3.3 e 3.4 descrevem de forma detalhada a implementação realizada com base em cada um dos pintores escolhidos e na seção **Erro! Fonte de referência não encontrada.** são apresentados os Algoritmos Independentes.

As seções 3.2, 3.3 e 3.4 foram subdivididas em duas subseções chamadas de análise e implementação, respectivamente. Esta subdivisão ocorreu pela necessidade da realização de uma análise sobre a produção dos artistas escolhidos. Esta análise foi aplicada como forma de metodologia para o desenvolvimento. Respeitando a etapa de análise e coleta de informações relevantes sobre cada conjunto de obras dos pintores, pode-se iniciar a etapa de implementação.

3.1 ESPECIFICAÇÃO

Uma aplicação Processing segue um fluxo de vida padrão, o qual pode ser observado através do fluxograma apresentado na Figura 3. Este fluxo é composto por três etapas principais que são executadas uma após a outra. A execução destas etapas corresponde a um fluxo simples de configurações e desenho em tela. O resultado de desenho em tela é nomeado de *canvas* sendo sobre ele aplicadas todas as configurações e padrões apresentados. Não é necessário utilizar todas as etapas apresentadas na Figura 3, porém com elas é possível manter uma estruturação de código recomendada pela documentação da ferramenta.

Figura 3 - Fluxo de vida de uma aplicação Processing



Fonte: elaborado pela autora.

O primeiro passo demonstrado na Figura 3 é a etapa de `Settings`. Nesta etapa são configuradas as variáveis que serão utilizadas pelas outras etapas do ciclo de vida da aplicação. As configurações feitas no `Settings` são de forma geral configurações que devem ser aplicadas antes das configurações do `canvas`, por exemplo, `size()`. A etapa de `Settings` não é uma etapa obrigatória, mas se torna necessária quando o desenvolvimento é realizado fora do PDE. O método `settings()` que está representado pela etapa de mesmo nome é executado passivamente se comparado ao método `setup()` que faz chamadas a comandos da API do Processing e é a próxima etapa deste fluxograma.

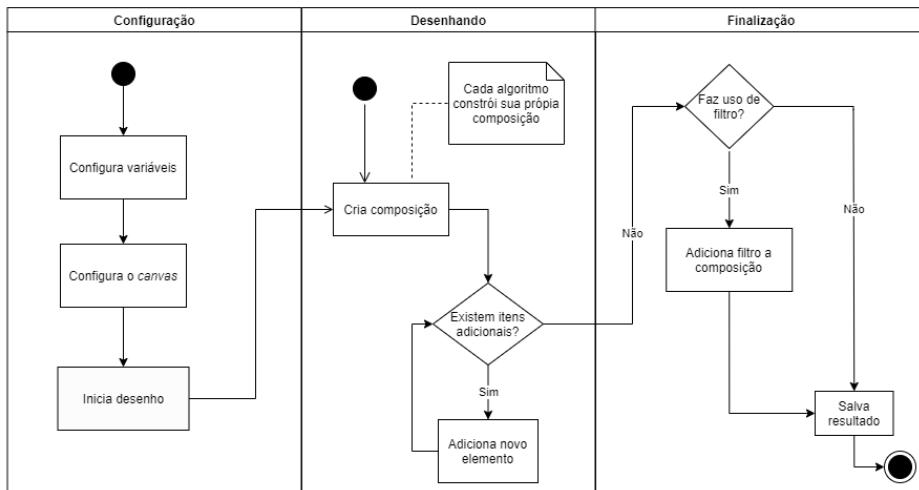
A etapa de `Setup` é executada apenas uma vez quando o programa é inicializado. O `Setup` é utilizado para definir variáveis de ambiente aplicadas ao `canvas`, para o carregamento de mídias externas e fontes conforme o programa é inicializado. Para cada programa Processing só deve haver uma função `setup()` e ela não deve ser chamada após a inicialização do programa. Quando o `canvas` gerado possuir dimensões personalizadas a primeira linha do código do método de `setup()` deve ser a chamada para o método `size()`. Nenhuma das variáveis declaradas dentro da etapa de `setup` é acessível por alguma outra parte da aplicação, incluindo a etapa de `Draw`.

A última etapa da aplicação, quando existir, é a de `Draw`, chamada imediatamente após a etapa de `Setup`. Caso a aplicação não contenha a definição de um método `draw()` o resultado de um `canvas` ainda pode ser gerado a depender dos métodos configurados dentro de `setup()`. A função `draw()` executa continuamente as linhas de código contidas em seu bloco até que o programa seja interrompido ou que contenha uma chamada para o método `noLoop()`. Todos os programas Processing atualizam o `canvas` ao final da execução da etapa de `Draw`, nunca antes, ou seja, o resultado só será visualizado quando for finalizada esta etapa com a exceção de programas que não contenham o método `draw()`. A execução desta etapa pode ser cumulativa o que pode causar resultados indesejados quando não utilizados os métodos de `noLoop()` para parar a execução ou `redraw()` para limpar a execução anterior. Assim como na etapa de `Setup` não pode haver mais de um método `draw()` para cada `sketch` e o método precisa existir caso seja necessário que o processo seja executado continuamente.

As etapas explicadas na Figura 3 foram mantidas e respeitadas para o desenvolvimento individual de cada um dos algoritmos propostos, entretanto, foram adicionadas novas etapas dentro das etapas já existentes. A Figura 4 apresenta a estruturação dos algoritmos através de um diagrama de atividades. Este diagrama está dividido em três partições que representam de forma generalizada as etapas de execução dos algoritmos desenvolvidos neste estudo. As partições são configuração, desenhando e finalização. A etapa de configuração é correspondente as etapas de `Settings` e `Setup` da Figura 3. Já a etapa de desenhando é correspondente a etapa `Draw` também da Figura 3. Diferente do mostrado como fluxo de vida padrão no diagrama da Figura 4 o processo de finalização do algoritmo é exemplificado.

Na etapa de configuração são realizadas as configurações de variáveis de contexto global, como por exemplo, cores e canvasSize. Além de variáveis de contexto global também são definidas as configurações pertinentes ao *canvas* gerado para cada um dos artistas. É nesta etapa onde são chamados os métodos de *size()* e *background()* providos pela API do Processing e o método *initialize()* criado individualmente para cada uma das composições para inicialização das configurações para cada um dos artistas. Ao final da etapa de Configuração com a chamada do método *initialize()* inicia-se a criação do desenho, com as execuções contidas na partição Desenhando. Esta sequência de Configuração e Desenhando é respeitada pelos algoritmos responsáveis por reproduzir obras de pintores conhecidos.

Figura 4 - Diagrama de atividades dos algoritmos



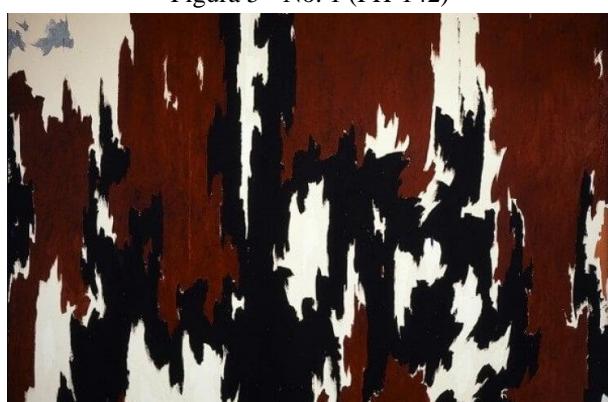
Fonte: elaborado pela autora.

Os algoritmos chamados de independentes iniciam seu processo diretamente na partição desenhando. Nesta partição ocorre a chamada do método responsável por criar a composição. Este método é o centro dos algoritmos e responsável por fazer a conexão entre todas as etapas desenvolvidas, respeitando a proposta individual de cada um dos pintores selecionados e dos Algoritmos Independentes. Na partição de Finalização são aplicados os efeitos finais sobre as obras, sendo que, obras podem ou não receber a aplicação de algum tipo de filtro para aproximar o resultado gerado de algum estilo de pintura específico. Após a aplicação do filtro o resultado obtido da execução do algoritmo em questão pode ser visualizado no *canvas* exibido em tela. O mesmo ocorre para algoritmos que não fazem o uso de filtros, como o caso dos Algoritmos Independentes. Ao final da execução o resultado é salvo no *sketchbook* dentro da pasta do sketch correspondente a execução.

3.2 CLYFFORD STILL

Clyfford Still foi um pintor e uma das principais figuras da primeira geração de expressionistas abstratos. Ele é mais conhecido por suas pinturas que lembram fendas ou formas semelhantes a chamas. Inspirado pela paisagem varrida pelo vento da pradaria canadense, ele desenvolveu uma técnica de aplicar camadas grossas de tinta na tela usando uma espátula (CLYFFORD STILL MUSEUM, 2020). Um exemplo de obra do pintor Clyfford Still pode ser visualizado na Figura 5. Nesta obra é possível observar as formas que suas composições adquirem.

Figura 5 - No. 1 (PH-142)



Fonte: Still (1957).

3.2.1 Análise

Por ser um pintor abstrato que fazia combinação de cores e uma técnica específica de pintura sob a tela para encontrar um padrão para um algoritmo que seria capaz de reproduzir o que o pintor queria transmitir. Então a metodologia adotada para este padrão foi através de experimentação e decisões de proximidade visual com as formas que estavam sendo dispostas sob o *canvas* ou a imagem obtida através da execução do algoritmo. Para reproduzir as obras do pintor utilizou-se de duas definições sobre seus trabalhos. A primeira são as cores que ele costumava usar dentro de suas produções e a segunda os padrões a serem utilizados para obter um resultado próximo ao do pintor. Foram selecionadas oito cores com base na avaliação de dez obras do artista, estas cores podem ser visualizadas na Figura 6.

Estas cores são selecionadas em grupos de três para a geração de uma nova obra no estilo do pintor. Sempre tenta-se manter a cor preta, branca ou cinza, pois foi observado que estas são as cores base utilizadas nas obras. Uma obra de arte pintada à mão no estilo do Clyfford Still não possui uma cor sólida, ou seja, é necessário fazer uma variação nas tonalidades base que foram selecionadas. Esta variação acontece com a aplicação de uma variação pequena na composição da cor no formato RGB, dada a iteração em que o algoritmo se encontra é aplicado um valor sob um dos três valores do RGB gerando assim uma nova tonalidade.

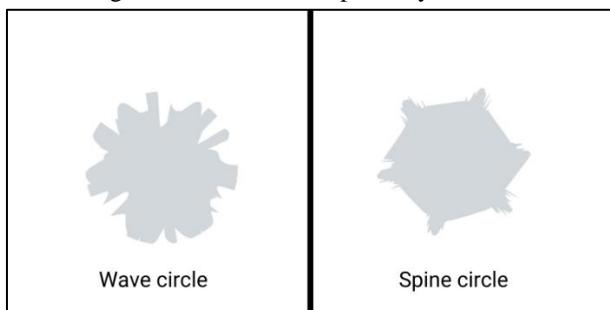
Figura 6 - Cores bases Clyfford Still



Fonte: elaborado pela autora.

Para realizar a composição de uma peça que fosse visualmente semelhante as de Clyfford Still, optou-se por fazer uso de duas formas base que são dispostas sobre o *canvas* de maneira que a sua sobreposição consecutiva de forma não aleatória gere os reflexos irregulares que são vistos nas obras originais do autor. As formas escolhidas foram nomeadas de *spine circle* e *wave circle* respectivamente. A composição é feita primeiramente com *spine circle* e acima dele é adicionado o padrão *wave circle*. Um exemplo destas formas pode ser observado na Figura 7.

Figura 7 - Formas base para Clyfford Still



Fonte: elaborado pela autora.

3.2.2 Implementação

Foi desenvolvido uma extensão das regras criadas por John Horton Conway no **Jogo da Vida**, onde cada célula possui 3 estados e estes estados vão influenciar não só a sua aparição, mas também a aparição dos seus vizinhos. Cada célula recebe de forma aleatória um valor de 0 a 2 representando este seu estado inicial, sendo que 0 - é uma célula viva, 1 - é uma célula que irá morrer e 2 - é uma célula que já está morta. Segundo esta lógica as regras aplicadas em cada dos estados podem ser observadas no Quadro 6.

Quadro 6 - Estados possíveis do autômato

Células vivas	Células em estado de pré-morte	Células mortas
a) Caso dois dos seus vizinhos estejam em estado de pré-morte o seu próximo estado será de pré-morte;	c) morrem na próxima execução;	d) revivem na próxima execução.
b) se os seus vizinhos não estão em estado de pré-morte a célula continua no seu estado atual;		

Fonte: elaborado pela autora.

No Quadro 7 abaixo pode ser observado o método desenvolvido em Java com Processing para o cálculo dos estados das células deste autômato. Cada um destes estados irá adicionar alguma das formas padrões `spine` `circle` e `wave circle` com uma determinada cor previamente selecionada e uma variação de tonalidade. Após essa execução obtém-se o resultado da obra. Para melhorar e aproximar de uma pintura real após a criação da obra pelo computador são aplicados dois filtros, um filtro de pintura a óleo e um segundo filtro de ruído sob a tela.

Quadro 7 - Método responsável por calcular os estados

```
void calcNextState() {
    if (state == 0) {
        int firingCount = 0;
        for (int i = 0; i < neighbours.length; i++) {
            if (neighbours[i].state == 1) {
                firingCount++;
            }
        }
        if (firingCount == 2) {
            nextState = 1;
        } else {
            nextState = state;
        }
    } else if (state == 1) {
        nextState = 2;
    } else if (state == 2) {
        nextState = 0;
    }
}
```

Fonte: elaborado pela autora.

3.3 WASSILY KANDINSKY

Durante sua jornada como artista Kandinsky integrou e produziu obras para mais de um movimento artístico, sendo as suas obras no início de carreira substancialmente diferentes das obras produzidas nos anos seguintes (WASSILY KANDISKY, 2008). Tendo em vista este ponto foi necessário selecionar um período de obras do autor para desenvolver a reprodução. O período escolhido para ser abordado foi o qual Wassily Kandinsky esteve no Bauhaus, entre os anos de 1922 a 1933. Na Figura 8 é apresentada uma das obras mais conhecidas de Wassily Kandinsky durante seu período na Bauhaus. Nesta composição é possível observar algumas das características que foram utilizadas como base para o desenvolvimento. A composição é feita com a sobreposição de padrões geométricos que são combinados entre si.

Figura 8 - Composição VIII



Fonte: Kandinsky (1923).

3.3.1 Análise

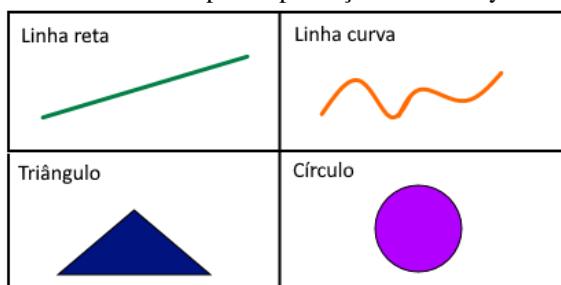
Para desenvolver o algoritmo capaz de reproduzir as obras do autor foi realizada uma análise de obras do artista produzidas durante o período em que ele permaneceu na Bauhaus. As seguintes obras foram utilizadas para esta análise: Small Worls I (KANDINSKY, 1922), Composition VIII (KANDISKY, 1923a), Delicate Tension (KANDINSKY, 1923b), Transverse Line (KANDINSKY, 1923c), Yellow Red Blue (KANDINSKY, 1925), Several Circles (KANDINSKY, 1926), Hard But Soft (KANDINSKY, 1927) e Thirteen Rectangles (KANDINSKY, 1930). Com base nas análises feitas sobre estas obras foram então identificados os padrões de fundo, formas base, cores comuns e composição.

O padrão de coloração do fundo segue alguns princípios:

- a) o fundo tende a não ser formado por uma única cor sólida tendo variações em diferentes partes da obra;
- b) pode ser utilizada mais de uma tonalidade base para o fundo de acordo com seu padrão de claridade;
- c) as bordas são mais escuras que o centro como se o fundo formasse uma moldura para composição central da obra.

Durante o seu período na Bauhaus suas obras foram compostas pela sobreposição de diversas formas, porém é possível identificar um conjunto de formas base que são responsáveis pela maioria das composições de suas produções. Na Figura 9 são apresentadas as formas consideradas base para o desenvolvimento do algoritmo. Estas formas estão divididas em linha reta, linha curva, triângulo e círculo. Ao longo da criação das composições estas foram as formas utilizadas para criação e geração de novos padrões (outros padrões estão listados no APÊNDICE A). Além das formas base para realizar o desenvolvimento das obras foram selecionadas duas cores comuns as obras do pintor, sendo elas o azul e o creme. Estas cores foram utilizadas principalmente para o desenvolvimento do padrão de fundo das obras do autor. Desta forma, as obras podem ter duas cores de fundo base: azul e creme.

Figura 9 - Formas base para reprodução de Wassily Kandinsky



Fonte: elaborado pela autora.

As obras contêm uma distribuição de elementos complementar onde o peso de cada lado é refletido no outro. Para melhor compreender e reproduzir, a composição foi dividida em diferentes partes. Como pode ser observado no Quadro 8 a divisão da composição se deu em separar as laterais, o centro, o padrão de obras dualistas e as bordas superiores e inferiores. Foi constatado que as obras do artista durante o período selecionado mantinham o padrão de dois tipos de foco central, e as obras chamadas dualistas aparecem em menor quantidade.

Quadro 8 - Padrões de composição

Posição	Características
Laterais	Nas extremidades laterais é comum ter conjuntos de formações com combinações de linhas. Os grandes círculos aparecem geralmente mais próximos as extremidades laterais ao lado esquerdo
Centro único	Ao centro aparece uma grande forma base (círculo, triângulo, trapézio) que passa a ser circundado por outras formações que complementam a composição
Obras dualistas	Nestas obras o centro se encontra vazio e existem duas formas predominantes próximas as laterais que constroem uma formação diferente ao seu redor. As duas formas principais não tendem a ser o mesmo tipo de forma e tem cores contrastantes
Bordas superiores e inferiores	As bordas superiores e inferiores tendem a ser limpas e sem muitos elementos distribuídos entre elas com o foco ficando no centro e laterais

Fonte: elaborado pela autora.

3.3.2 Implementação

Para a implementação de um algoritmo que fosse capaz de reproduzir o estilo de Wassily Kandinsky não foi utilizado nenhum padrão específico de desenvolvimento ou algum algoritmo já conhecido, além de aplicação de ruídos. O desenvolvimento foi dividido em etapas sendo elas: fundo, formas e composição. O resultado é obtido após a execução de cada uma destas etapas que acontecem de forma sequencial.

Para o desenvolvimento do fundo inicialmente pensou-se em plotar uma única cor sólida, definir o espaço para centro da composição como uma moldura e alterar as tonalidades nas extremidades dessa moldura com tons mais escuros da tonalidade base escolhida para a composição. Entretanto o desenvolvimento deu-se com a seleção de duas cores: creme e azul, e sobre essas cores foi aplicado uma variação de tonalidade com o uso do filtro noise. Foram obtidos dois tipos de fundo sendo que a decisão sobre qual seria a cor de fundo de cada peça gerada é de responsabilidade do algoritmo e realizada de forma aleatória. No Quadro 9 é apresentada a criação da cor de fundo creme no qual é feita a atribuição de valores numéricos correspondentes ao padrão RGB e ao final este valor é retornado.

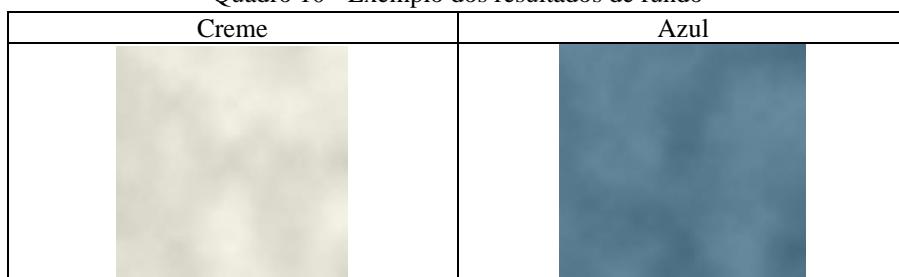
Quadro 9 - Criação das cores de fundo da composição

```
color cream() {  
    red = 255;  
    green = 253;  
    blue = 240;  
    return color(red, green, blue);  
}
```

Fonte: elaborado pela autora.

No Quadro 10 são apresentados os resultados esperados para um padrão de fundo com cores não sólidas. No qual a primeira imagem corresponde ao fundo cor creme e a segunda ao fundo cor azul. O Quadro 11 apresenta o método responsável pela criação da variação de coloração de fundo. Neste método, é feita uma iteração sobre cada um dos elementos das cores RGB selecionadas anteriormente e aplicado um valor de ruído para que ao final não se obtenha uma cor sólida e sim uma cor com efeito de sombreamento. Para o desenvolvimento desta rotina de alteração de cores é feita uma mudança em cada um dos pixels exibidos em tela, cuja cor inicial é modificada durante a iteração. Para a alteração destes pixels foi utilizado os métodos de `loadPixels()` para carregar os pixels em tela e o método `updatePixels()` ao final para realizar a atualização dos pixels anteriormente carregados.

Quadro 10 - Exemplo dos resultados de fundo



Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 11 - Criação de contorno

```
float inc = 0.005;  
void drawContour() {  
    float yoff = 0;  
    loadPixels();  
    for (int x = 0; x < width; x++) {  
        float xoff = 0;  
        for (int y = 0; y < height; y++) {  
            int index = (x + y * width);  
            float n = noise(xoff, yoff);  
            float r = map(n, 0, 1, red, red-50);  
            float g = map(n, 0, 1, green, green-50);  
            float b = map(n, 0, 1, blue, blue-50);  
            pixels[index] = color(r, g, b);  
            xoff += inc;  
        }  
        yoff += inc;  
    }  
    updatePixels();  
}
```

Fonte: elaborado pela autora.

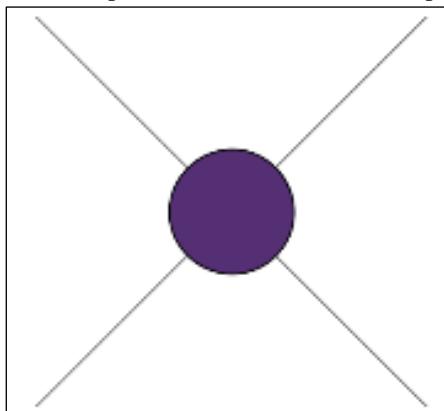
As formas foram implementadas através de métodos, e cada uma das formas citadas no APÊNDICE A se tornaram um método parametrizado e a relação destes métodos está disponível no APÊNDICE B. Cada um dos métodos recebeu no mínimo dois parâmetros referentes a coordenadas x e y que são utilizados para o posicionamento da forma no *canvas* gerado. Alguns métodos recebem um terceiro parâmetro que corresponde ao tamanho da forma. O Quadro 12 apresenta a implementação de uma destas formas citadas. Nele é demonstrado o método responsável pela forma nomeada *Striped Circle*, que inicialmente são definidas a cor, o raio e o tamanho das linhas que irão entrecortar o círculo. São desenhadas então duas linhas com o tamanho definido anteriormente e por cima das linhas é colocado um círculo ao centro. Na Figura 10 é possível visualizar um exemplo de um dos possíveis retornos deste método.

Quadro 12 - Exemplo de implementação da forma Striped Circle

```
void stripedCircle(float cx, float cy) {  
    float cr = random(width/8, width/4);  
    color formColor = color(random(255), random(255), random(255));  
    float lenght = random(width/8, width/4);  
  
    stroke(0);  
    line(cx-lenght-45, cy-lenght-45, cx+lenght+45, cy+lenght+45);  
    line(cx-lenght-45, cy+lenght+45, cx+lenght+45, cy-lenght-45);  
  
    if (randomSignum() != -1) {  
        stroke(0);  
        strokeWeight(random(1, 3));  
    } else {  
        noStroke();  
    }  
    fill(formColor);  
    ellipse(cx, cy, cr, cr);  
}
```

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 10 - Exemplo de resultado da forma Striped Circle



Fonte: elaborado pela autora.

A composição foi desenvolvida em cinco etapas sendo que cada uma delas representam uma das partes da composição já descritas na análise. Foram definidas quais as formas serão centrais e laterais e uma distribuição dessas formas em listas para serem colocadas na composição podendo ou não haver sobreposição. Cada um dos lados da composição possui um método correspondente para renderização e uma lista dos padrões que serão adicionados naquele espaço da composição.

3.4 VICENT VAN GOGH

Vincent van Gogh foi um pintor holandês que durante sua vida produziu mais de 2.000 obras. Considerado como um dos maiores expoentes da pintura pós-impressionista. Vincent Van Gogh produziu diversas obras, mas dentre estas obras algo se destacou: sua pinelada, que se tornou algo inconfundível. Para poder recriar qualquer obra do artista seria importante tentar reproduzir este estilo de pinelada. Foi escolhida a obra “A Noite Estrelada” e então tentou-se recriar as pineladas do autor de maneira a reproduzir a obra.

3.4.1 Análise

A Figura 11 apresenta a obra original “A Noite Estrelada”. Nesta obra é possível observar alguns dos traços característicos do autor que foram utilizados como base para análise de suas produções. Conforme pode ser observado na Figura 11 alguns elementos são marcantes nesta obra. Sendo assim, para realizar a reprodução da “A Noite Estrelada” foi necessário definir as cores para reprodução. Foram utilizadas três cores bases para a composição: azul, amarelo e branco. Diferente de outros exemplos já demonstrados para a reprodução da composição do Van Gogh foi utilizado o conceito de classes de objetos. As duas principais classes são estrela e igreja.

Figura 11 - A Noite Estrelada



Fonte: Gogh (1889).

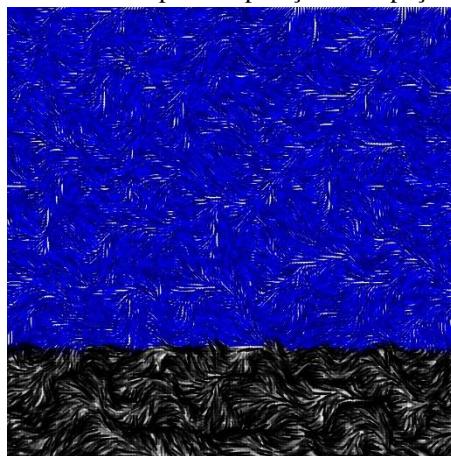
A classe `estrela` é utilizada para definir as estrelas que aparecem no céu do quadro, que contém três atributos, sendo dois para sua localização na composição e um para o seu tamanho. Já a classe `igreja` é utilizada para a reprodução da torre que recebe destaque na obra de Van Gogh. Durante a especificação foi nomeado como `igreja`, mas pode ser considerada como uma árvore ou arbusto. A composição foi separada em duas partes: céu e chão. Sendo estas utilizadas para a coloração adequada das partes e para distribuição adequada de elementos que compõe a obra original.

3.4.2 Implementação

O algoritmo para desenvolver esta reprodução tem um conceito muito simples. Este algoritmo está baseado na rotação de linhas ou semicírculos que combinados geram um efeito próximo as pineladas do pintor. A implementação foi dividida em três etapas: definição de traços de pineladas do Van Gogh, separação do espaço de composição e adição de itens da composição.

Na etapa de definição de traços de pineladas do Van Gogh foi criado um algoritmo que dispõe diversas linhas em diferentes rotações por todo o espaço disponível da composição. Ao encontrar um resultado satisfatório de quantidade de interações e grossura destas linhas foi finalizada esta etapa. Na etapa de separação do espaço de composição foram desenvolvidas as diferenças da composição, separando a etapa anterior em dois diferentes tipos. Iniciando com a renderização das pineladas equivalentes ao céu e em sequência as que seriam correspondentes ao chão. Foi dividido o `canvas` de 800x800 px em duas partes, sendo que a correspondente ao céu ocupada 75% da composição e o chão os outros 25% restantes. A Figura 12 apresenta o resultado obtido ao final da etapa de separação antes de serem adicionados os outros itens da obra.

Figura 12 - Resultado da etapa de separação do espaço de composição

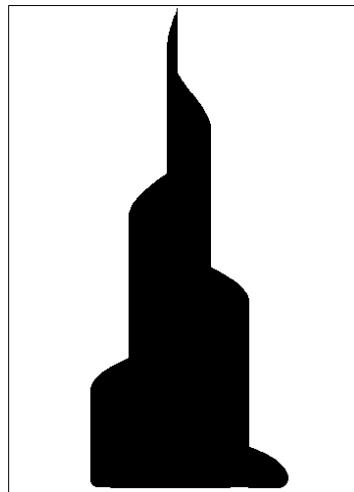


Fonte: elaborado pela autora.

Na etapa final de adição de itens da composição foram adicionados os outros elementos importantes para a composição. Antes da execução são configuradas a localização e a quantidade de estrelas a serem inseridas na composição. Durante a criação da composição no momento de renderização do céu verifica-se se naquela posição, combinação de coordenadas, existe uma estrela, caso exista, será mudada a cor para a cor de uma estrela, o tom amarelo, finalizando assim a etapa de criação base da composição. Ao final do processo é adicionado a igreja que sobrepõe todos

os outros itens da composição. A igreja está baseada no desenho de linhas com diferentes larguras dada a etapa de iteração em que ela se encontra, o algoritmo está baseado em dois parâmetros que são utilizados para o ponto de início da forma e a largura máxima ao qual ela pode chegar (Figura 13).

Figura 13 - Resultado do script igreja



Fonte: elaborado pela autora.

3.5 ALGORITMOS INDEPENDENTES

Foram implementados três algoritmos generativos para criação de peças de arte que não seguiram o padrão de um artista existente. Estes algoritmos foram nomeados de acordo com as figuras geradas por eles. As três peças geradas estão nomeadas como *life is*, Girassóis e Ninho. Os algoritmos ditos como *independentes* estão baseados cada em um único *script* de Processing que respeita os ciclos de vida básicos da aplicação.

O algoritmo de *life is* foi implementado com base no desenho de círculos, que são colocados em uma espiral através de um laço de repetição encadeado que percorre as coordenadas x e y do *canvas*. Os círculos desenhados nesta espiral são coloridos em uma escala de cinza e ao final reproduzem uma imagem semelhante à de uma dupla hélice de DNA. A imagem A do Quadro 13 apresenta um recorte de algumas das espirais que compõe o resultado.

Girassóis foi assim nomeado por ser uma composição que gera uma combinação de formas criadas pelo algoritmo, que nas iterações em que o valor de raio é reduzido o resultado da forma lembra uma flor (imagem B no Quadro 13). A base deste algoritmo foi a fórmula de criação de um círculo, mas diferente do algoritmo anterior, este algoritmo aplica uma variação no desenho das linhas do círculo, que são desenhadas em torno de um ponto central com a aplicação de ruído para o desenho de cada um dos vértices que compõe o círculo final. Este padrão de desenho é repetido por mil vezes e então se obtém o resultado de uma composição de sobreposições na tonalidade azul.

Quadro 13 - Resultados parciais dos algoritmos *life is* e Girassóis

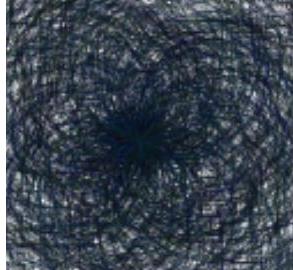
A	B

Fonte: elaborado pela autora.

O algoritmo nomeado como *ninho* foi baseado no desenho de pontos em sequência, que a cada nova iteração recebem uma adição no valor correspondente ao raio. Para que se obtenha a impressão de uma única grande espiral mais concentrada ao centro, tal como o ninho de alguma ave. Neste algoritmo foram experimentadas diferentes aplicações de cores e espessura dos pontos. Tendo como resultado formas de espiral mais densas e com uma linha gerada pelos pontos de forma mais sutil em alguns casos e em outros é possível observar cada um dos pontos sendo adicionados a composição.

O Quadro 14 contém exemplos de parte de resultados de aplicação de diferentes cores e espessuras. Como pode ser visualizado no Quadro 14 a imagem C possui uma coloração tão escura que quase é impossível visualizar a sua espiral. As imagens A e B do Quadro 14 ainda apresentam suas espirais visíveis.

Quadro 14 - Diferentes aplicações de cores e espessura

A	B	C
		

Fonte: elaborado pela autora.

4 RESULTADOS

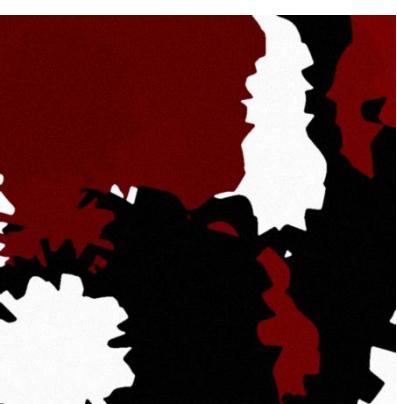
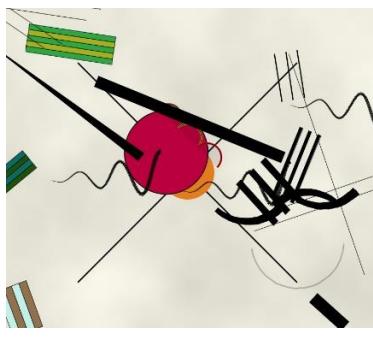
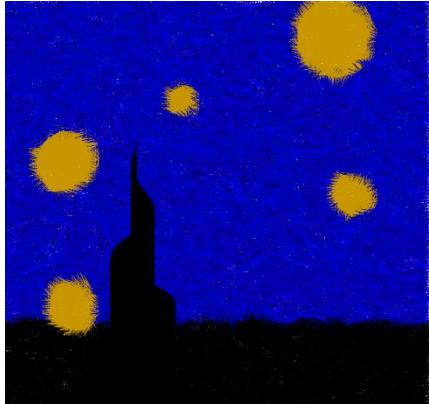
Neste capítulo serão apresentados os resultados obtidos através do desenvolvimento deste estudo. O capítulo está dividido em duas seções, sendo na seção 4.1 apresentados os resultados obtidos com a execução dos algoritmos e as avaliações acerca das obras produzidas durante o processo de desenvolvimento. Na seção 4.2 discorre-se sobre o papel do computador na produção artística e a relação entre autor e obra quando a obra é desenvolvida com um meio automatizado. Ambas as seções estão baseadas em um questionário aplicado com 20 alunos do quarto e oitavo período do curso de Artes Visuais da Universidade Regional de Blumenau (FURB).

Com relação aos trabalhos correlatos apresentados nenhum deles possui comparação direta com os resultados e métodos utilizados para o desenvolvimento deste estudo. Todos os correlatos de alguma maneira estão relacionados com a temática de arte gerativa, entretanto nenhum deles tem o foco na produção de obras através da ferramenta Processing.

4.1 AVALIAÇÃO DAS OBRAS

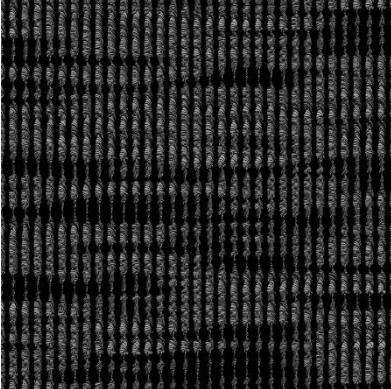
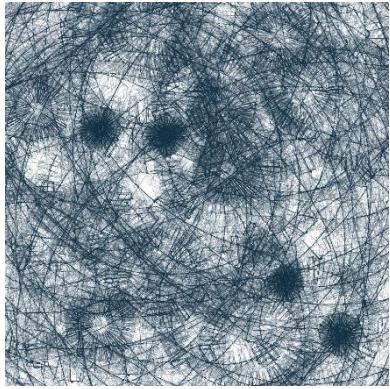
A partir da execução dos algoritmos foram obtidas diversas imagens como resultado. Por se tratar de um trabalho gerativo os resultados não são iguais aos anteriores, então uma seleção manual foi realizada sobre os resultados obtidos selecionando as imagens que mais se assemelham das obras originais produzidas pelos pintores. No Quadro 15 são demonstrados alguns dos resultados obtidos com a execução dos algoritmos de cada um dos pintores. Para os algoritmos chamados de Independentes a seleção das imagens foi baseada na estética. Um exemplo dos resultados pode ser observado no Quadro 16. As imagens presentes nos quadros Quadro 14 e Quadro 15 foram utilizadas no questionário aplicado com os alunos de Artes Visuais. Uma seleção maior de resultados obtidos pode ser observada no APÊNDICE C para os Algoritmos Reprodutores e no APÊNDICE D uma seleção de diferentes resultados dos Algoritmos Independentes.

Quadro 15 - Resultados da execução de Algoritmos Reprodutores

Clyfford Still	Wassily Kandinsky	Vincent Van Gogh
		

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 16 - Resultados da execução de Algoritmos Independentes

Life is	Girassóis	Ninho
		

Fonte: elaborado pela autora.

Uma parte do questionário aplicado com os alunos teve como objetivo avaliar o resultado das obras geradas pelos Algoritmos Reprodutores em relação a proximidade com a produção original e obter uma avaliação em relação a aparência das obras geradas pelos Algoritmos Independentes. O questionário foi dividido em diferentes seções: a primeira seção continha questões relacionadas aos Algoritmos Independentes, a segunda seção questionava sobre arte generativa, a terceira seção sobre Algoritmos Reprodutores e a última sobre a relação entre arte e computação. O objetivo da divisão foi coletar informações sobre as produções independentes sem que os alunos soubessem que eram produções realizadas por uma máquina. O questionário seguiu um padrão de perguntas para os Algoritmos Independentes e copiadores. As perguntas acerca dos Algoritmos Independentes foram subjetivas para obter uma avaliação da composição sem a necessidade de fazer comparação com outras obras. A lista de perguntas sobre o resultado dos Algoritmos Independentes está no Quadro 17. As perguntas sobre os Algoritmos Reprodutores foram voltadas a comparação com obras já existentes dos pintores e a identificação das obras produzidas pelo algoritmo (as perguntas podem ser visualizadas no Quadro 18). Nas questões de comparação e identificação de Algoritmos Reprodutores a escala Likert foi aplicada. As questões do Quadro 18 foram aplicadas de forma repetida para cada um dos pintores trabalhados.

Quadro 17 - Perguntas obras independentes

Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição?
Você é capaz de identificar semelhanças entre esta obra e a anterior?

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 18 - Perguntas Algoritmos Reprodutores

Dentre as imagens, qual destas você considera ser produzida por um programa de computador?
A qual movimento artístico estas obras pertencem?
Quem é o autor das obras que não foram produzidas por um programa de computador?
Há semelhanças entre as obras produzidas pelo autor e pelo programa de computador?

Fonte: elaborado pela autora.

As obras independentes foram apresentadas sem ser mencionado o fato de que foram obtidas através da execução de um algoritmo generativo. As respostas obtidas foram diversas e demonstraram que as pessoas ao responderem sua opinião em relação a composição expressaram uma interpretação subjetiva acerca das obras não se atendo somente aos elementos visuais apresentados. Nenhuma das respostas sugeriu algum autor possível, entretanto em algumas foi demonstrado o interesse pela autoria das composições. Dada a interpretação das respostas é possível concluir que as composições foram consideradas ricas em detalhes e despertaram diferentes interpretações nos avaliadores. O exemplo do questionário aplicado está disponível no APÊNDICE E juntamente com as imagens utilizadas em cada questão e todas as respostas obtidas através do questionário estão disponíveis para visualização no APÊNDICE F.

Em todas as questões referentes a identificar quais obras seriam as produzidas por um programa de computador os alunos foram capazes de realizar esta identificação, apesar de que em alguns casos imagens originais dos artistas também foram selecionadas. Quando questionados sobre as semelhanças entre as produções originais e a de algoritmos as respostas apresentaram divergência entre os artistas. O artista que obteve o menor grau de semelhança entre as obras de acordo com as respostas do questionário foi Clyfford Still, o que poderia ser explicado pelo fato de ser o artista mais abstrato entre os selecionados e menos reconhecido quando questionados sobre a autoria das obras. Tanto as obras produzidas por algoritmos nos estilos de Wassily Kandinsky quanto de Vicent Van Gogh foram consideradas como tendo semelhanças nas composições por mais de 70% dos alunos. A obra produzida pelo algoritmo responsável por reproduzir

o quadro “A Noite Estrelada” de Van Gogh foi reconhecida por 95% dos alunos quando questionados sobre em qual obra ela estaria baseada.

Os resultados obtidos através da pesquisa demonstraram que os algoritmos foram capazes de reproduzirem obras consideradas semelhantes ao estilo dos pintores originais no qual foram baseados. Em relação as obras independentes, com o questionário foi possível identificar que mesmo obras produzidas por um algoritmo podem ser capazes de despertarem diferentes interpretações e serem até mesmo consideradas sensíveis por alguns dos avaliadores. Quando informados que as obras são desenvolvidas por algoritmos a receptividade dos estudantes diminui, mas como resultado uma discussão acerca da relação entre arte e computação aconteceu em sala no momento da aplicação do questionário.

4.2 AVALIAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE COMPUTADOR E ARTE

Como forma de complementação as perguntas de validação das produções de arte generativa computacional os alunos foram questionados também sobre a relação do computador e da arte. O objetivo destas questões foi traçar um paralelo entre o conhecimento dos alunos do assunto e seu entendimento sobre autoria e capacidade de produção de um computador, além de entender como que eles, futuros artistas, visualizam o uso do computador como meio de produção artística. Cinco perguntas foram submetidas em diferentes partes do questionário, estas perguntas podem ser visualizadas no Quadro 19. Além das respostas obtidas com o questionário houve ainda um momento de diálogo com a turma no qual o debate sobre o papel da máquina na produção artística foi questionado.

Quadro 19 - Perguntas sobre Computador e Arte

Você já ouviu falar de Arte Generativa?
O que você entende por Arte Generativa?
Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte?
Quem você considera o autor das obras de Arte Generativa?
Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte sozinho?

Fonte: elaborado pela autora.

Das vinte pessoas que responderam ao questionário somente 10% conheciam o termo **Arte Generativa** o que pode ter impactado nas respostas subsequentes, pois parte do processo de compreensão de obras produzidas através de um algoritmo generativo origina-se no conceito de arte generativa. O conceito de geração também não foi observado nas respostas acerca do entendimento do termo, pois apesar de não ser um termo conhecido pelos estudantes ainda assim esperava-se que através de inferência os acadêmicos extraíssem o conceito de geração. Apesar da falta de conhecimento sobre o assunto quando questionados sobre a capacidade de um programa de computador produzir arte 50% dos alunos concordaram de forma total ou parcial com a afirmação, tendo em vista que 20% dos alunos tiveram uma resposta neutra, e assim é possível afirmar que uma parcela considerável acredita na capacidade de produção artística de um programa de computador.

Estas conclusões podem ser refletidas na questão de autoria de uma peça de arte, pois quando questionados sobre quem seria o autor da peça final a maioria dos alunos atribuiu a autoria da obra ao programa de computador e não ao seu criador como poderia ser esperado, tendo em vista a parte atuante do desenvolvedor do programa na criação e seleção de peças. Apesar das respostas anteriores a última questão apresentou um resultado divergente. Levando em consideração que os alunos consideraram que um programa de computador é capaz de produzir arte e a autoria sobre o material produzido é dele. Quando questionados se um programa seria capaz de produzir arte sozinho 55% dos alunos discordaram de forma total ou parcial o que não reflete as respostas anteriores.

Com as discussões e diálogos em sala após a apresentação dos conceitos de Arte Generativa e Arte Generativa Computacional foram identificados pontos de divergência entre os alunos e os aplicadores do questionário. Para os alunos que se pronunciaram em sala um programa de computador não seria capaz de produzir arte, pois ele não teria a capacidade e sensibilidade de transmitir sentimentos tal qual um ser humano. Apesar das divergências encontradas nos diálogos quando obras de arte generativa computacional foram submetidas para análise por parte dos acadêmicos sem que eles soubessem que eram resultados de um programa de computador os mesmos demonstraram interesse pela produção e pontuaram a sensibilidade do artista. Através da aplicação deste questionário foi possível identificar que o computador e a tecnologia ainda não são vistos como um meio de produção artística para os acadêmicos, que responderam ao questionário.

5 CONCLUSÕES

O estudo permitiu demonstrar o uso da criatividade computacional através do desenvolvimento de algoritmos capazes de reproduzir obras no estilo de diferentes pintores já reconhecidos. Como também na demonstração de produção de conteúdo de cunho artístico desenvolvido por Algoritmos Independentes. Com o resultado deste desenvolvimento foi possível também traçar paralelos acerca da autoria das obras produzidas com reflexões sobre a quem pertence o resultado daquele programa. Ainda em relação as obras produzidas, foi possível identificar que obras

produzidas por um programa de computador são capazes de gerar diferentes interpretações e levantar questões relevantes tal qual como os novos meios oferecidos de produção podem ser encarados pelos acadêmicos da área.

O Processing como framework e o PDE como plataforma de desenvolvimento demonstram-se satisfatórios para o atendimento dos objetivos propostos no início do estudo. A ferramenta é amplamente utilizada por artísticas gráficos e desenvolvedores, o que foi útil para resolução de problemas ou dúvidas que ocorreram durante a etapa de desenvolvimento. A escolha dos artistas impactou no tempo de desenvolvimento no início do estudo, pois acreditava-se que o desenvolvimento de um algoritmo capaz de reproduzir obras no estilo do pintor Clyfford Still seria o mais simples e rápido de desenvolver o que se provou errado. Por se tratar do artista com produções mais abstratas que eram resultados de sua interação com os materiais de produção, encontrar uma fórmula que fosse capaz de imitar os traços ou movimentos do artista foi complexo e demorou mais do que esperado. Apesar dos resultados obtidos serem considerados satisfatórios a aleatoriedade da mão humana sob a pintura não foi completamente reproduzida. Quanto mais abstrata é a produção mais difícil se torna encontrar padrões para transpor o estilo do artista para um algoritmo.

Através do desenvolvimento deste estudo foi possível apresentar uma nova forma de produção artística para ao menos vinte alunos do curso de Artes Visuais da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Além da contribuição para os acadêmicos de artes visuais este estudo ainda oportuniza novas pesquisas na área de arte e tecnologia para os acadêmicos de Ciência da Computação. Para complementação do estudo foi disponibilizado uma página que contém informações sobre o desenvolvimento de algoritmos generativos, arte generativa, formas de produção e meio de produção sendo um conteúdo pioneiro no idioma português. Apesar dos resultados apresentados demonstrarem o desconhecimento dos acadêmicos no uso do computador como meio de produção artística, segundo Machado (2005, p. 75), já nos anos de 1950 o Brasil demonstrou pioneirismo no desenvolvimento de arte e tecnologia. Não obstante o artista contemporâneo tem um papel ativo na apropriação de tecnologias para fins de produção artísticas sendo ainda considerado por ele a tecnologia como meio atuante para solução de questões sociais e artísticas.

Foram encontradas algumas limitações no desenvolvimento deste estudo. Sendo as mais relevantes, a validação das obras responsáveis por reproduzir padrões de artistas já reconhecidos, sendo necessário sempre o auxílio de um especialista da área, o que limitou o tempo de resposta para verificação da qualidade dos algoritmos produzidos. Outra limitação foi a linguagem de desenvolvimento escolhida, que dificultou os testes em diferentes plataformas ou editores online de Processing. A necessidade de criação de formas conhecidas para o desenvolvimento de obras mais diversas de artistas como Vincent Van Vogh, o qual ficou limitado a reprodução de apenas uma obra pela complexidade de geração de objetos para serem transpostos ao estilo de pintura do artista. Tendo em vista as limitações expostas, as possíveis extensões mapeadas durante os processos de desenvolvimento e teste são:

- a) desenvolver uma inteligência artificial capaz de validar obras através da extração de padrões de obras originais;
- b) desenvolver os algoritmos com diferentes linguagens que suportam Processing e suas outras bibliotecas, como por exemplo JavaScript;
- c) desenvolver ou utilizar alguma inteligência artificial para geração de padrões de desenho para então depois aplicar ao estilo de pintura do pintor Vincent Van Gogh já desenvolvido;
- d) trabalhar com mídias além de digitais tendo o resultado não somente com um arquivo de imagem;
- e) aplicação dos métodos de avaliação *FACE model* e *IDEA model*.

REFERÊNCIAS

- ACKERMAN, Margareta *et al.*. Teaching Computational Creativity. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTATIONAL CREATIVITY, 8., 2017, Atlanta. **Proceedings...** Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2017. p. 9-16.
- ANGELINI, Cécile. How to judge a work of art today? Contemporary echoes of kantian aesthetics. **ARTEFILOSOFIA**. Ouro Preto, v. 22, n. 22, p. 172-191, jul. 2017.
- CLYFFORD STILL MUSEUM. **Clyfford Still**. [S.I.], [2020?]. Disponível em: <<https://clyffordstillmuseum.org/art-artist/clyfford-still/>>. Acesso em: 20 out. 2020.
- COLTON, Simon. The Painting Fool: stories from building an automated painter. **Computers And Creativity**, [S.I.], v. 1, n. 1, p. 3-38, maio. 2012.
- COLTON, Simon; WIGGINS, Geraint A. Computational Creativity: the final frontier?. **Frontiers In Artificial Intelligence And Applications**, [S.I.], v. 242, n. 2012, p. 21-26, 2012.
- CORREIA, Carlos. Susanne K. Langer and the Definition of Art. **Eidos. A Journal For Philosophy Of Culture**, [S.I.], v. 2019, n. 1, p. 92-103, abril. 2019.
- DANIELE, Antonio; SONG, Yi-Zhe. AI + Art = Human. In: AAAI/ACM CONFERENCE ON AI, ETHICS, AND SOCIETY, 19., 2019, Nova Iorque. **Proceedings...** Nova Iorque: Association for Computing Machinery, 2019, p. 155–161.
- DISSANAYAKE, Ellen. **What Is Art For?**. 50. ed. Estados Unidos: University of Washington Press, 2002.

- DORIN, Alan *et al.*. A framework for understanding generative art. **Digital Creativity**. [S.I.], v. 23, n. 3-4, p. 239-259, 12 nov. 2012.
- DORIN, Alan. The Virtual Ecosystem as Generative Electronic Art. In: EVOWORKSHOPS APPLICATIONS OF EVOLUTIONARY COMPUTING, 2, 2004, Coimbra. **Proceedings...** Alemanha: Springer-Verlag London Ltd., 2004. p. 467-476.
- FISHER, Ernest. **The necessity of Art**: a marxist approach. London: Penguin Books, 1963.
- GALANTER, Philip. What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In: GENERATIVE ART CONFERENCE, 6, 2003, Milão. **Proceedings...** Milão: AleaDesign Publisher, 2003. p. 225-245.
- GOGH, Vicent Van. **A Noite Estrelada**. 1889. Pintura, óleo sobre tela, 73x92cm. Coleção do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque.
- HAWLIN, Thea. **Lynn Hershman Leeson's Art In The Age Of Digital Innovation**. [S.I.], [2015]. Disponível em: <<https://www.sleek-mag.com/article/lynn-hershman-digital-innovation-modern-art-oxford/>>. Acesso em 10 nov. 2020.
- HOFF, Anders. Inconvergent. [S.I.], 2017. Disponível em: <<https://inconvergent.net/2017/a-method-for-mistakes/>>. Acesso em: 25 maio. 2020.
- KANDINSKY, Wassily. **Small Worlds I**. 1922. Pintura, óleo sobre tela, 50x33,8cm. Coleção do Centre Georges Pompidou.
- KANDINSKY, Wassily. **Composition VIII**. 1923a. Pintura, óleo sobre tela, 140.0x201.0 cm. Coleção do Museu Solomon R. Guggenheim.
- KANDINSKY, Wassily. **Delicate Tension**. 1923b. Pintura, óleo sobre tela, 35x25 cm. Coleção do Museu Thyssen-Bornemisza.
- KANDINSKY, Wassily. **Transverse Line**. 1923c. Pintura, óleo sobre tela, 140x200 cm. Coleção Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen.
- KANDINSKY, Wassily. **Yellow-Red-Blue**. 1925. Pintura, óleo sobre tela, 127x200 cm. Coleção do Centre Georges Pompidou.
- KANDINSKY, Wassily. **Several Circles**. 1926. Pintura, óleo sobre tela, 140x140 cm. Coleção do Museu Solomon R. Guggenheim.
- KANDINSKY, Wassily. **Hard in Soft**. 1927. Pintura, óleo sobre tela, 100x50 cm. Coleção de Sezon Museum of Modern Art
- KANDINSKY, Wassily. **Thirteen rectangles**. 1930. Pintura, óleo sobre tela, 69,5x59,5cm. Coleção do Centre Georges Pompidou.
- MACHADO, Arlindo. Revista de Estudios Sociales. **Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate**, Bogotá, v. 3, n. 22, p. 71-79, dez. 2005.
- MCCORMACK, Jon; DORIN, Alan. Art, Emergence, and the Computational Sublime. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON GENERATIVE SYSTEMS IN THE ELECTRONIC ARTS, 2., 2001, Victoria. Proceedings... Victoria: Centre for Electronic Media Art, 2001, p. 67-81.
- MOROKAWA, Rosi Leny. Definir ou Não Definir Arte: objeções à tese da impossibilidade da definição de arte e perspectivas teóricas após morris weitz. **Ars**, São Paulo, v. 16, n. 34, p. 95-113, dez. 2018.
- NAKANISHI, Yasuto. DataDrawingDroid: a wheel robot drawing planned path as data-driven generative art. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN-ROBOT INTERACTION (HRI), 14, 2019, Daegu. **Proceedings...** Piscataway, IEEE, 2019. p. 536-537.
- PARIKH, Devi. Predicting A Creator's Preferences In, and From, Interactive Generative Art. **arXiv**, Ithaca, v. 1 n. 01274, p. 1-8, mar. 2020.
- PEARSON, Matt. **Generative Art**: a practical guide using processing. Shelter Island: Manning Publications Co., 2011. 240 p.
- PEASE, Alison; COLTON, Simon. On Impact and Evaluation in Computational Creativity: A Discussion of the Turing Test and an Alternative Proposal. In: AISB'11 CONVENTION, 11. 2011, York. **Proceedings...** York: University of York, 2011. p. 15-22.
- PEREIRA, Francisco C. P. da C. **Um Modelo Computacional de Criatividade**. 2004. 260 f. Tese (Doutorado em Engenharia Informática), Universidade de Coimbra, Coimbra.
- PROCESSING. **Enviroment (IDE)**. [S.I.], [2017?]. Disponível em: <<https://www.processing.org/reference/environment/>> . Acesso em: 29 outubro 2020.
- PROSECCO. **Prosecco**: Promoting the scientific exploration of computational creativity. Europa. 2017?. Disponível em: <<http://prosecco-network.eu/introduction-computational-creativity>>. Acesso em 28 maio. 2020.
- SFMOMA, **Sfmoma**: San Francisco Museum of Modern Art. São Francisco, 2005. Disponível em: <<https://www.sfmoma.org/artwork/2005.185.A-B>>. Acesso em: 30 maio. 2020.
- SODDU, Celestino. New Naturality: A Generative Approach to Art and Design. **Leonardo**. [S.I.], v. 35, n. 3, p 291-294, jun. 2002.
- SOMMERER, Christa. **Entreolhares**: Arte e Algoritmo. 16-25 de nov de 2020. Notas de Aula.
- STILL, Clyfford. **No. 1 (PH-142)**. 1957. Pintura, óleo sobre tela, 113 3/8 x 146 7/8 in. Coleção Anderson na Universidade de Stanford.
- TOLSTOY, Leo. **What Is Art?**. 8. ed. Estados Unidos: Hackett Publishing Company, Inc., 1996.

WASSILY KANDINSKY. **The Biography**. [S.l.], [2008?]. Disponível em: <<https://www.wassilykandinsky.net/>>. Acesso em: 30 out. 2020.

APÊNDICE A – PADRÕES KANDISKY

O Quadro 20 apresenta a descrição de todos os padrões de formas que foram identificados e analisados a partir das obras do pintor Wassily Kandinsky.

Quadro 20 - Descrições de formas Wassily Kandisky

Padrão	Características
Círculo com sombra em contraste	Círculos com cores primárias e com sombra contrastante ao redor com diâmetro maior ao círculo original tendo linha de contorno com diferentes espessuras
Círculo entrecortado	Círculo com cor sólida interceptado por linhas quatro linhas saindo do centro do círculo passando do seu diâmetro
Círculo	Círculo padrão em cor sólida que aparece com menos frequência
Arcos	Composição de arcos - composição de semicírculos com ou não diferentes tamanhos de raio usando linha inferior para traçar o semicírculo, composto por sobreposição de uma ou mais cores (variação comum 1~3)
Grade fechada	Aparência de tabuleiro de xadrez com o padrão quadricular variando entre versões coloridas e versões em preto e branco. Será utilizado parâmetro para definir o tipo de coloração (Preto e branco ou colorido). Possui a característica de ter formato fechado nas extremidades
Grade aberta	Similar a grade fechada com o mesmo padrão de cores, porém com abertura nas extremidades.
Triângulos escuros	Triângulos numa cor sólida geralmente mais compridos
Triângulos	Formas sólidas sem grande variação na composição. Triângulos equiláteros tendem a ter a ponta virada para cima. Diferentes estruturas triangulares ficam como sobreposição em pontos diferente da tela
Triângulos com coloração	Triângulos divididos internamente com cores contrastantes, geralmente são mais finos que os triângulos normais
Linha reta	Linha reta ou retângulo com espessura mediana
Linhas retas	Conjunto de linhas retas que aparecem geralmente agrupados em três com espessuras semelhantes e simétricas deslocando somente a posição
Linhas curvas	Linhas no padrão de ondas isolados ao redor do canvas, geralmente não aparecem de forma composta, mas podem se aproximar a linha retas
Linhas cortadas	Linha na vertical cortada por duas linhas na horizontal com tamanho menor
Semi círculo linear	Formato de um semicírculo sem preenchimento
"Cílios"	Forma que lembra cílios humanos ou um padrão de sobrancelha, geralmente não aparece sozinha e sim numa composição com 3 elementos
Trapézios	Forma geralmente sólida localizada ao centro do canva, pode conter sombreamento leve
Trapézios com separações	Forma estreita de trapézio separada internamente por quadrado em diferentes cores
Retângulos bandeira	Retângulo com separações em retângulos menores com diferentes cores, similar a uma bandeira
Retângulos bandeira não proporcional	Retângulo com separações em retângulos menores com diferentes cores, similar a uma bandeira sem proporcionalidade entre a linhas internas.

Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE B – RELAÇÃO DE MÉTODOS CRIADOS PARA WASSILY KANDISKY

No Quadro 21 é apresentada a relação de métodos desenvolvidos através das análises das obras de Wassily Kandinsky.

Quadro 21 - Relação de métodos implementados com base na análise de Wassily Kandinsky

shadowCircle (float cx, float cy, float cr, color shadowColor, color formColor)
circle (float cx, float cy, float cr, color formColor)
stripedCircle (float cx, float cy, float cr, color formColor)
arcs (int centerX, int centerY, int numOfArcs, int largeRadius, int smallRadius, int fillColor, int transparency, int rotAngle)
closedGrade (int centX, int centY)
openedGrid (int centX, int centY)
groupedLine (int centX, int centY)
groupedTriangleLine (int centX, int centY)
curvedLine (int centX, float centY)
cutedLine (int centX, int centY)
simpleLine (int centX, int centY)
eyebrow (int centX, int centY)
semiCircle (int centX, int centY)
trapeze (int centX, int centY)
colorTrapeze (int centX, int centY)
darkTriangle (int centX, int centY)
triangle (int centX, int centY)
doubleTriangle (int centX, int centY)
colorTriangle (int centX, int centY)
flag (int centX, int centY)
square (int centX, int centY)
darkSquare (int centX, int centY)

Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE C – RELAÇÃO DE RESULTADOS DA EXECUÇÃO DOS ALGORITMOS REPRODUTORES

Nas figuras abaixo são apresentados alguns dos diferentes resultados obtidos através da execução dos algoritmos chamado de copiadores.

Figura 14 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo de Clyfford Still



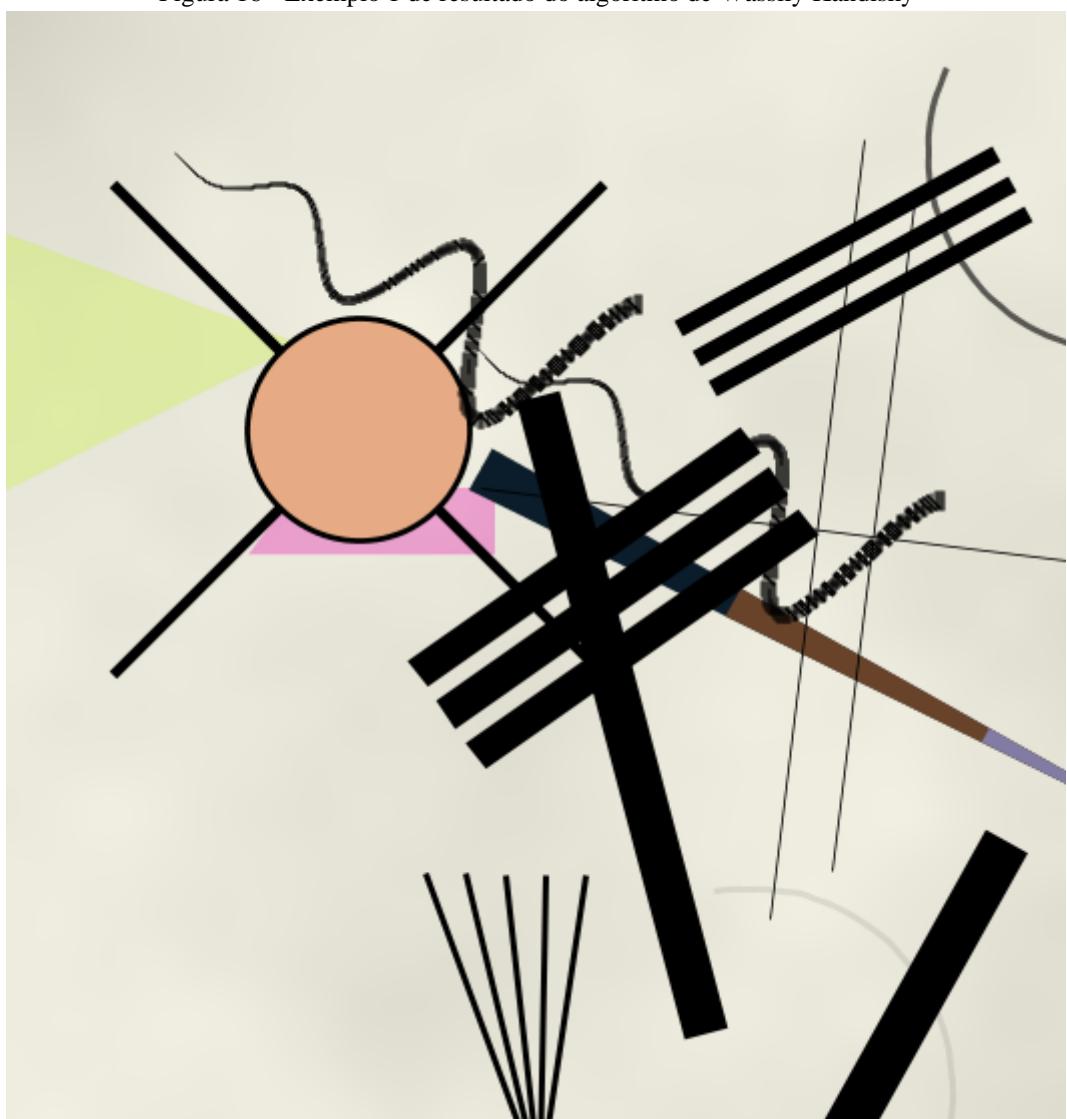
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 15 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo de Clyfford Still



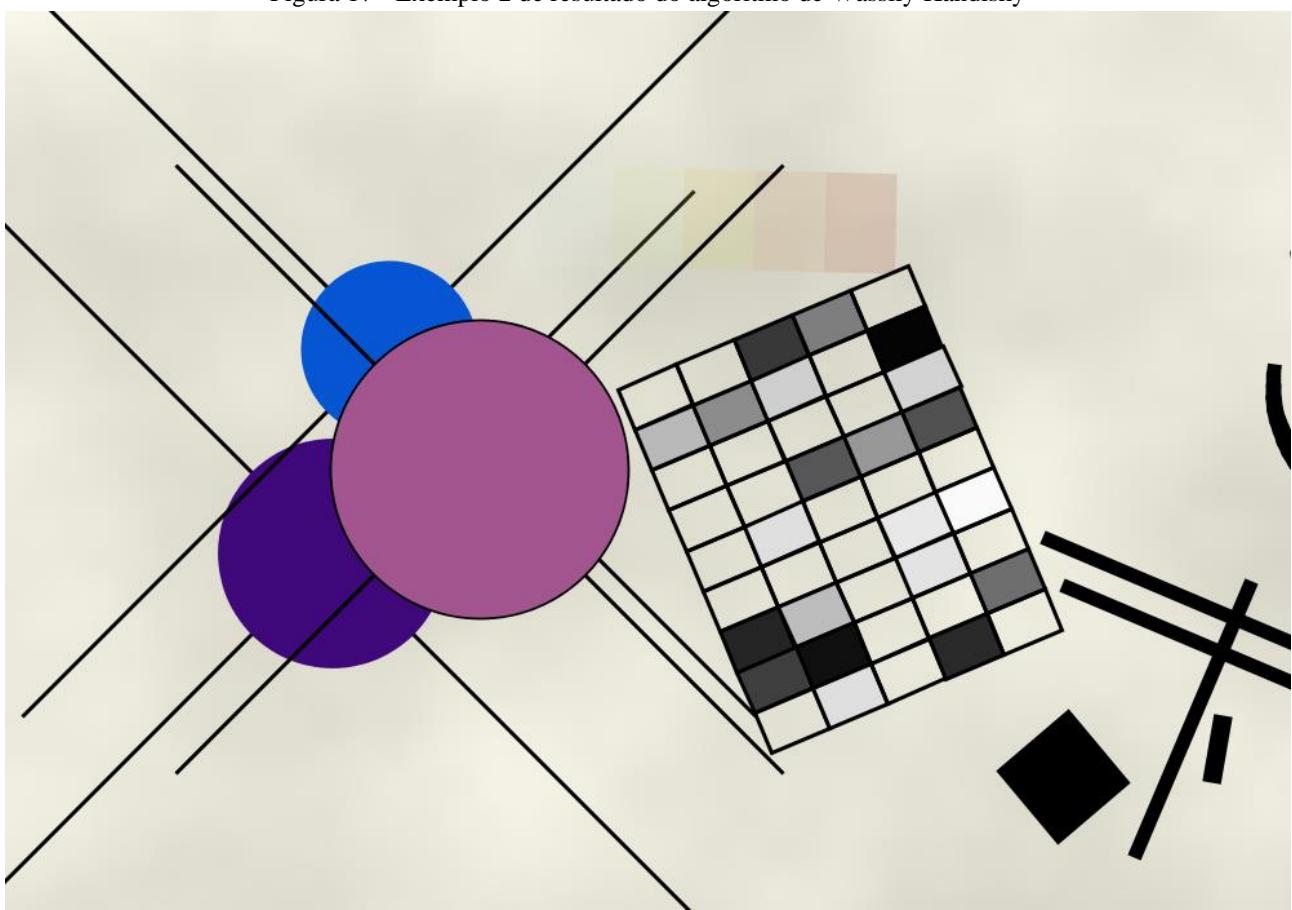
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 16 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo de Wassily Kandinsky



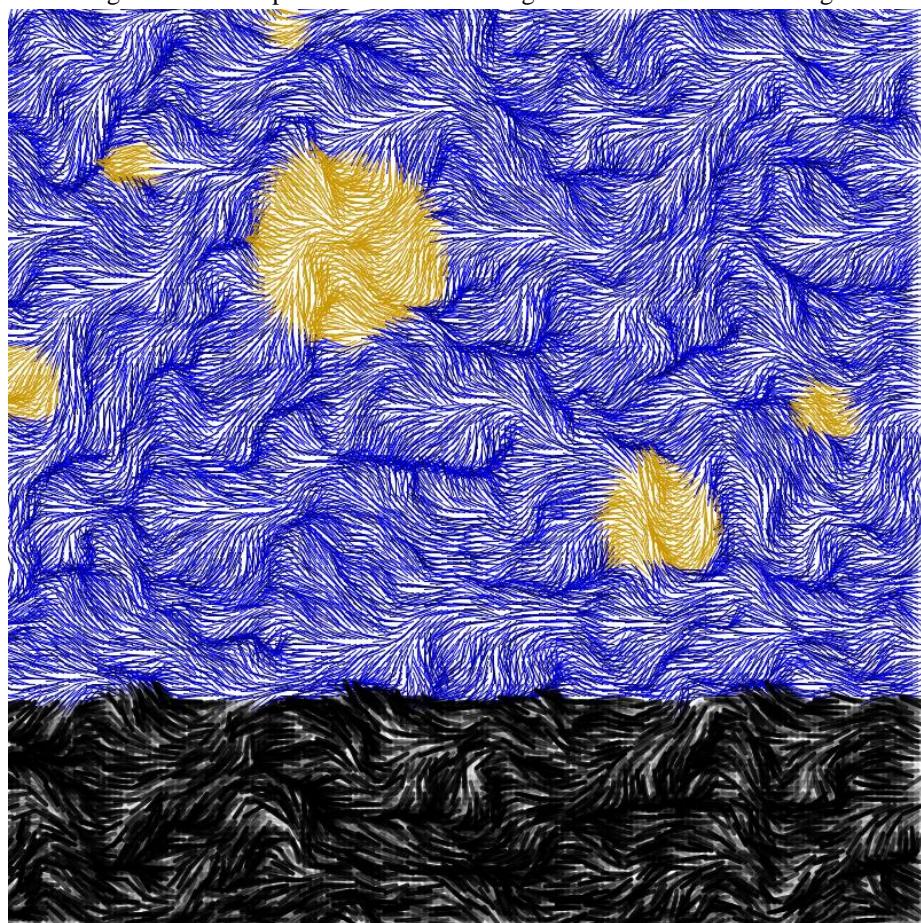
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 17 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo de Wassily Kandinsky



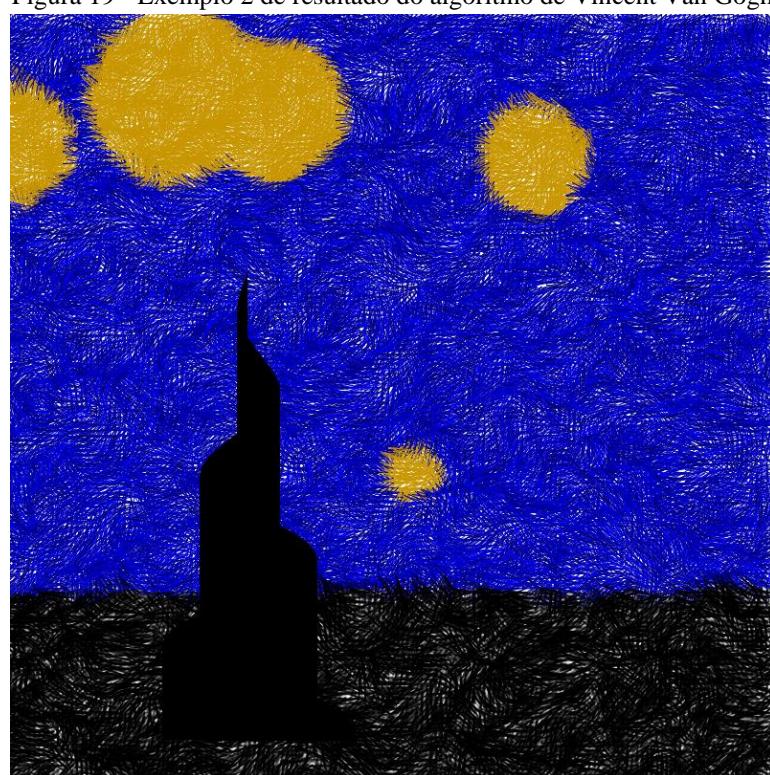
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 18 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo de Vincent Van Gogh



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 19 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo de Vincent Van Gogh

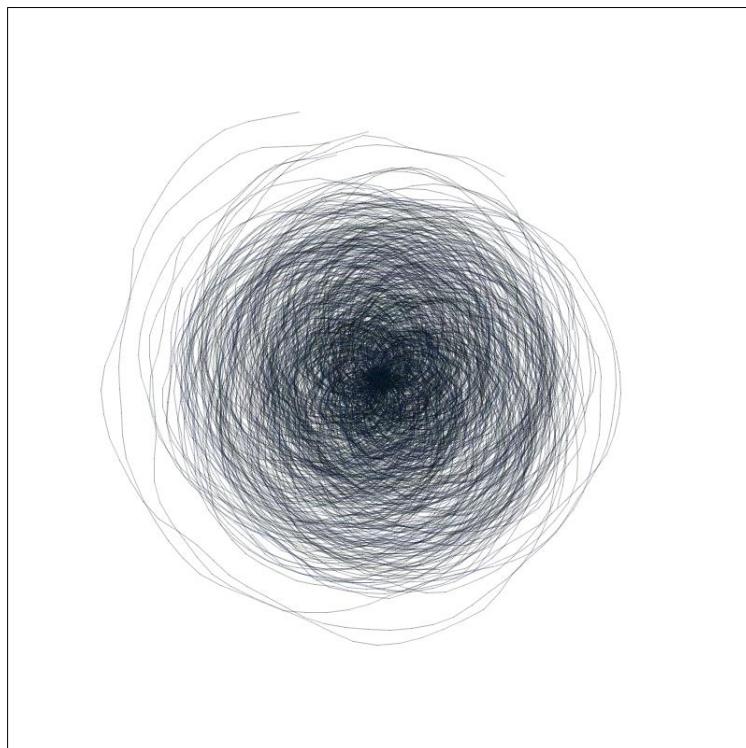


Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE D – RELAÇÃO DOS RESULTADOS DOS ALGORITMOS INDEPENDENTES

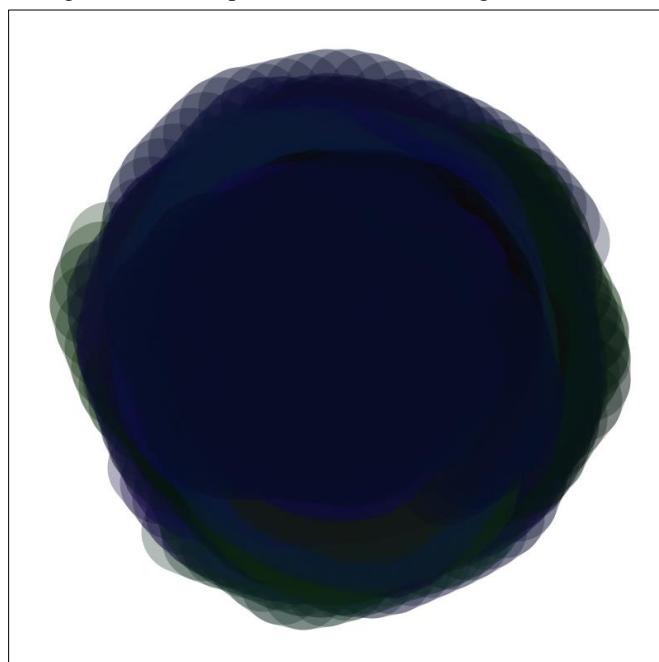
Nas figuras abaixo são apresentados alguns dos diferentes resultados obtidos através da execução dos algoritmos chamado de independentes.

Figura 20 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo Ninho



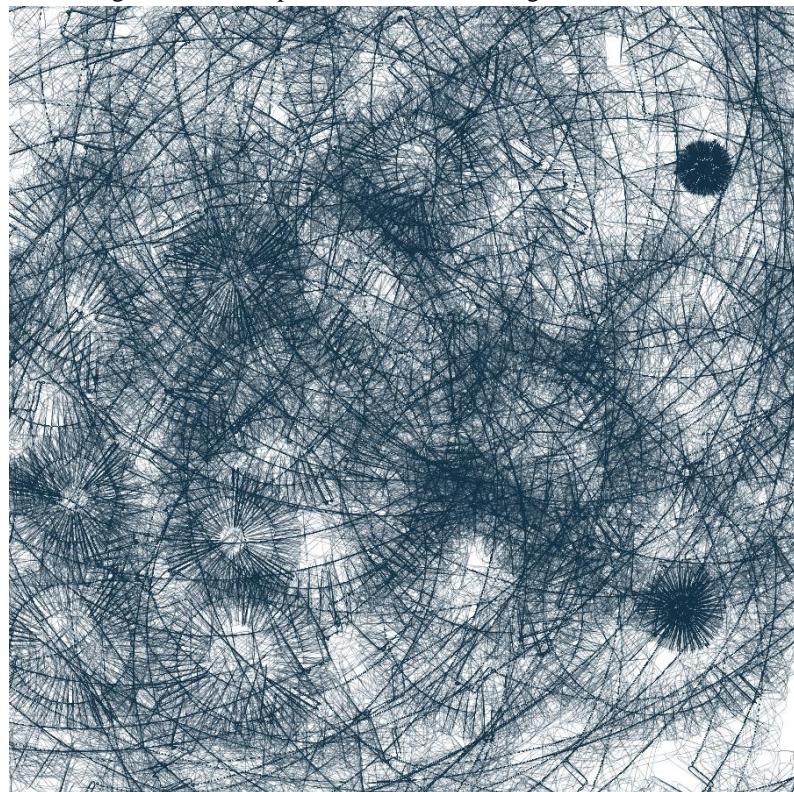
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 21 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo Ninho



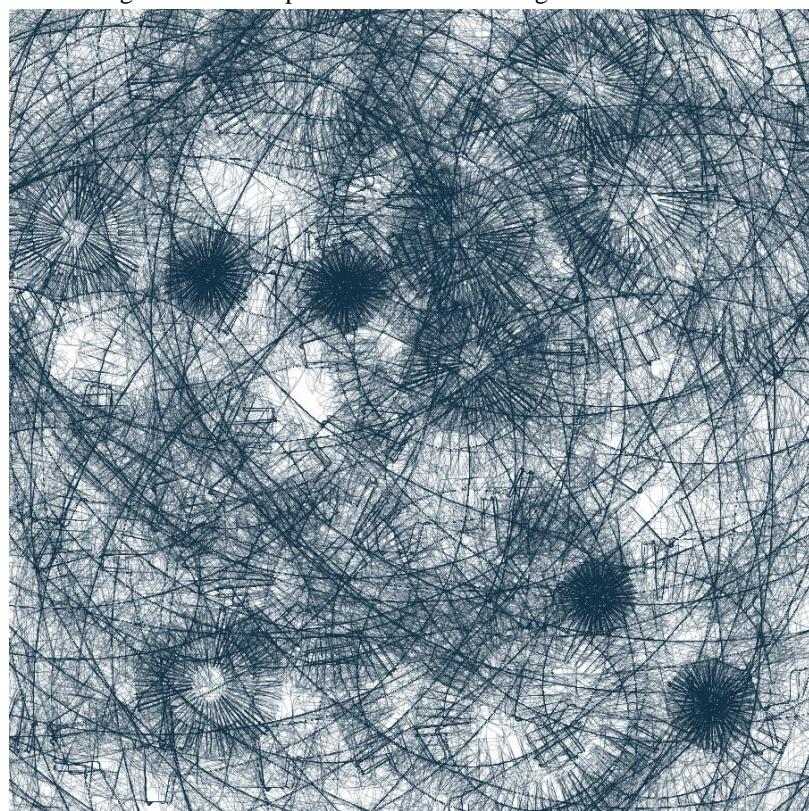
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 22 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo Girassóis



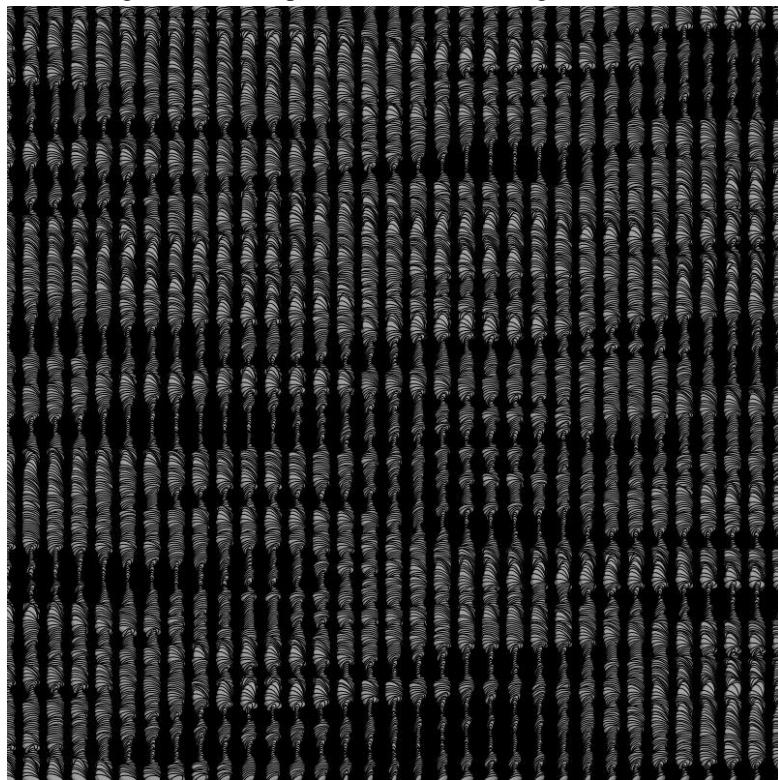
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 23 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo Girassóis



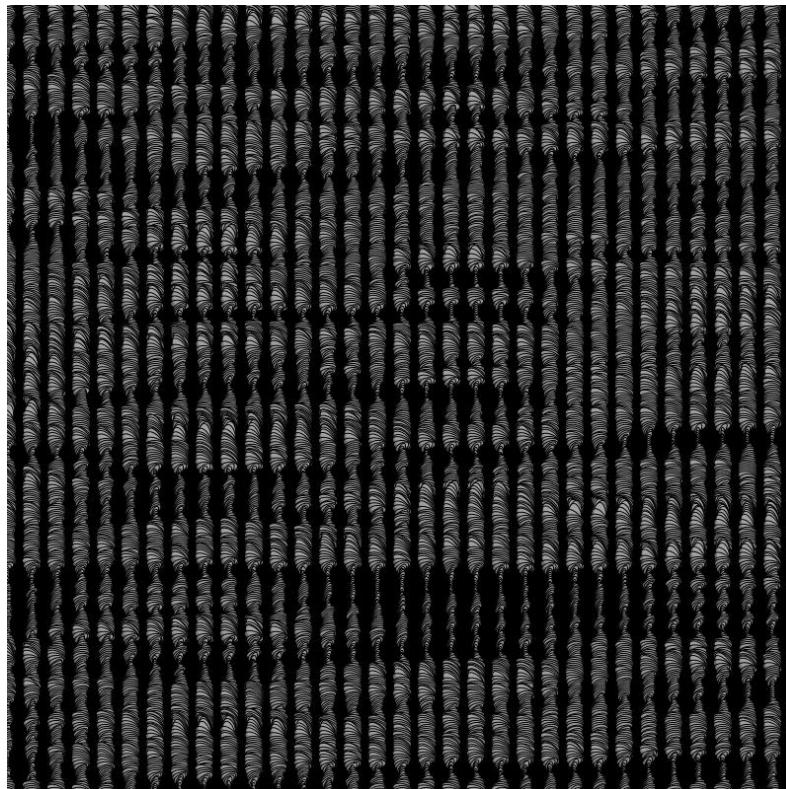
Fonte: elaborado pelo autor

Figura 24 - Exemplo 1 de resultado do algoritmo life is



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 25 - Exemplo 2 de resultado do algoritmo life is



Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO APLICADO COM AS TURMAS DE ARTES VISUAIS

Nas figuras abaixo estão apresentadas todas as questões e as imagens utilizadas no questionário com os acadêmicos do curso de Artes Visuais da Universidade Regional de Blumenau.

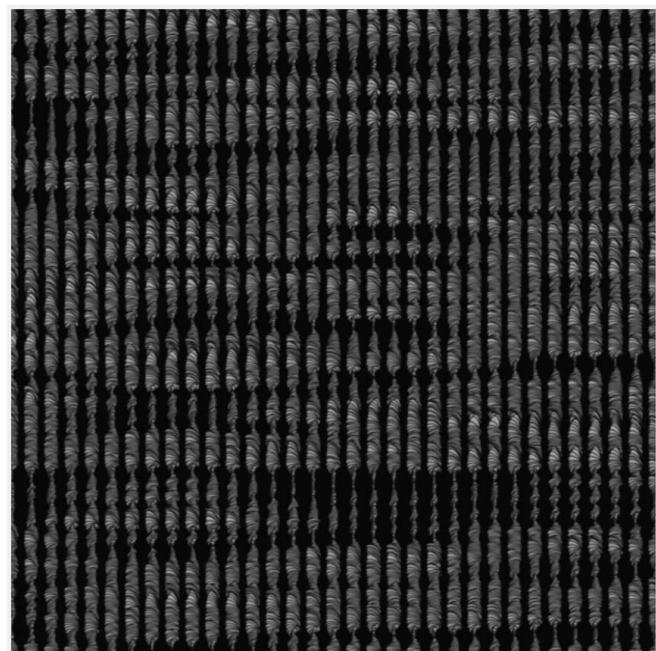
Figura 26 - Questões 1 e 2

Avaliação de produções originais

1

Qual o seu semestre? *

2



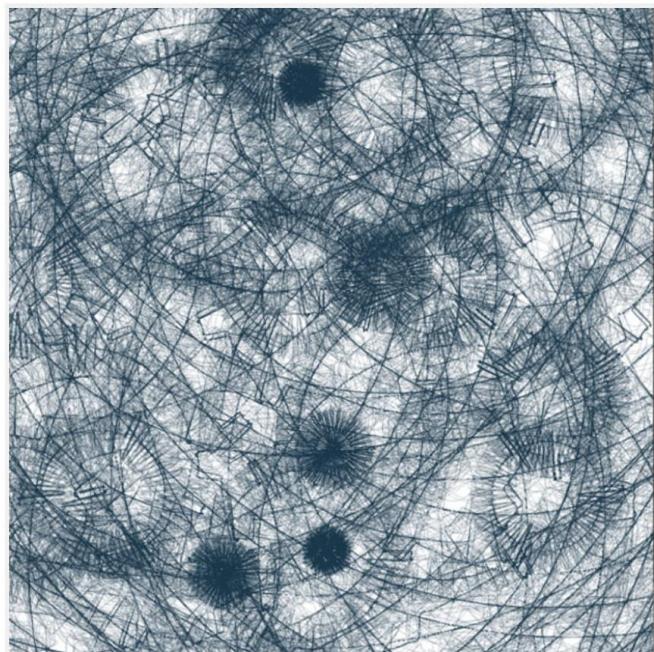
Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição? *

Caso não reconheça responda "não sei". Ainda deverá dar opinião acerca da composição

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 27 - Questão 3

3



Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição? *

Caso não reconheça responda "não sei". Ainda deverá dar opinião acerca da composição

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 28 - Questão 4

4



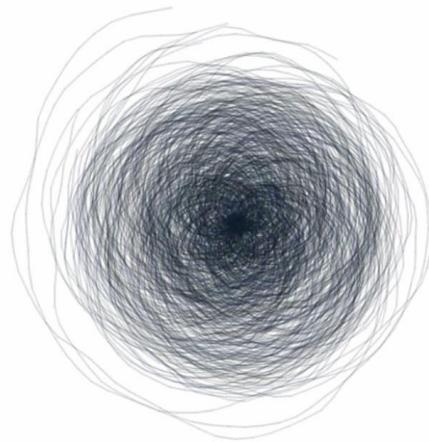
Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição? *

Caso não reconheça responda "não sei". Ainda deverá dar opinião acerca da composição

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 29 - Questão 5

5



Você é capaz de identificar semelhanças entre esta obra e a anterior? *

Sim

Não

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 30 - Abertura de seção sobre Arte Generativa

Arte Generativa

Queremos saber um pouco mais do seu conhecimento sobre o tema

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 31 - Questão 6

6

Você já ouviu falar de Arte Generativa? *

- Sim
- Não

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 32 - Questão 7

7

O que você entende por Arte Generativa? *

Exemplifique ou escreva a sua opinião

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 33 - Questão 8

8

Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte? *

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Neutro
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 34 - Abertura de seção sobre Clyfford Still

Avaliação

Aqui você será apresentado a diversas obras e irá contribuir respondendo perguntas sobre sua produção.

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 35 - Questão 9

9

Dentre as imagens, qual destas você considera ser produzida por um programa de computador? *



- A
- B
- C
- D

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 36 - Questão 10

10

A qual movimento artístico estas obras pertencem? *

Digite o nome do movimento. Caso não saiba digite "não sei".

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 37 - Questão 11

11

Quem é o autor das obras que não foram produzidas por um programa de computador? *

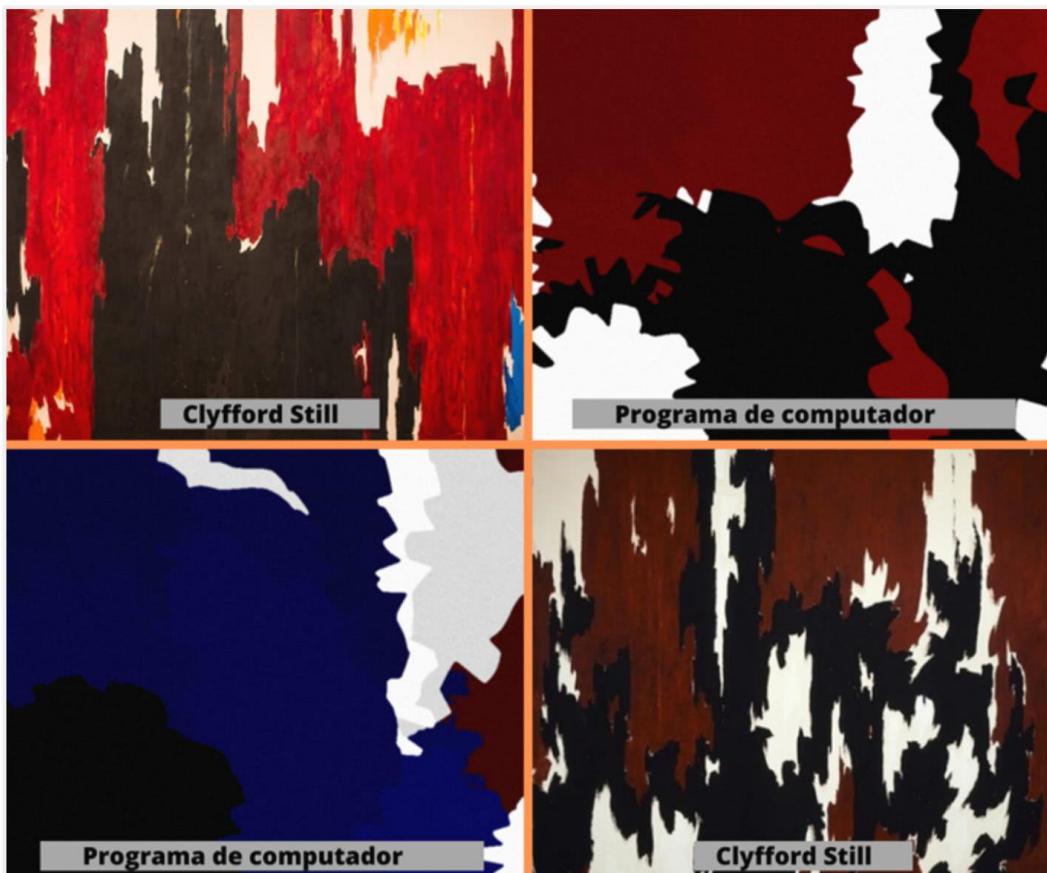
Digite o nome do autor. Caso não saiba digite "não sei".

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 38 - Questão 12

12

Há semelhanças entre as obras produzidas pelo autor e pelo programa de computador? *



- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Neutra
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 39 - Abertura de seção sobre Wassily Kandinsky

Avaliação 2

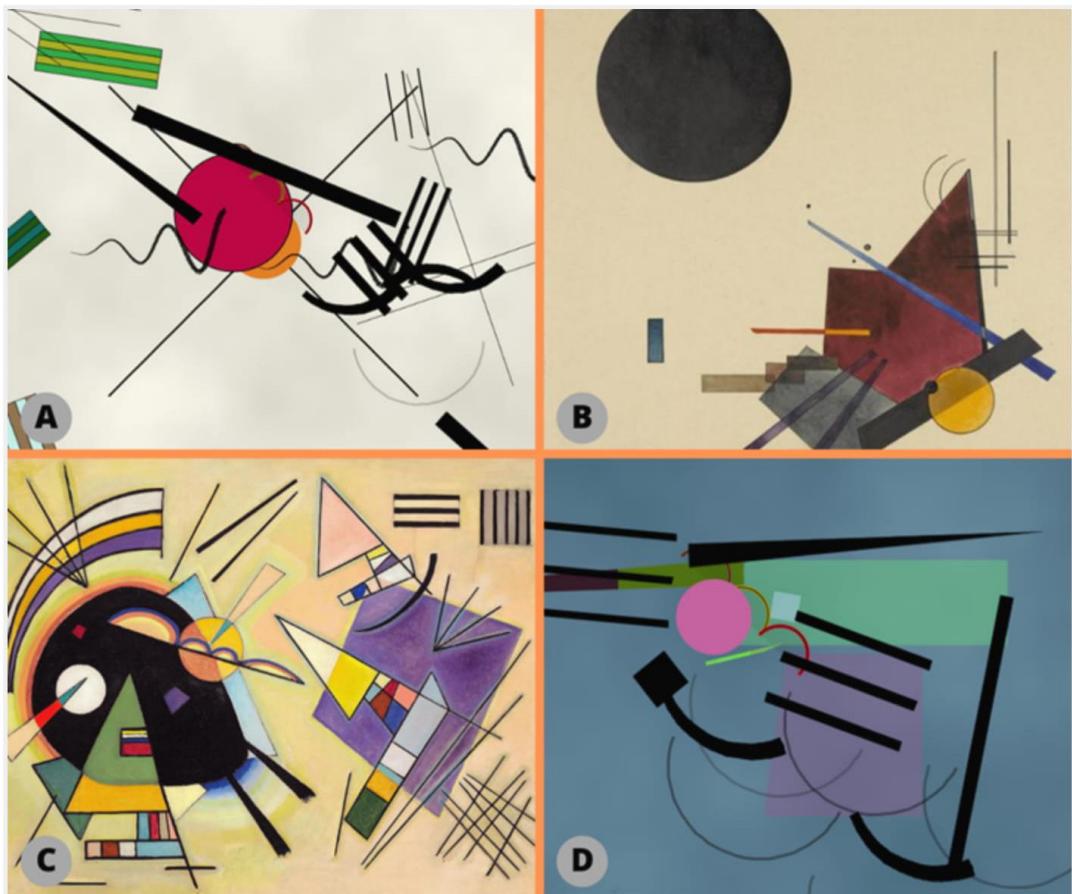
Aqui você será apresentado a diversas obras e irá contribuir respondendo perguntas sobre sua produção.

Fonte: elaborado pelo autor

Figura 40 - Questão 13

13

Dentre as imagens, qual destas você considera ser produzida por um programa de computador? *



- A
- B
- C
- D

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 41 - Questão 14

14

A qual movimento artístico estas obras pertencem? *

Digite o nome do movimento. Caso não saiba digite "não sei".

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 42 - Questão 15

15

Quem é o autor das obras que não foram produzidas por um programa de computador? *

Digite o nome do autor. Caso não saiba digite "não sei".

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 43 - Questão 16

16

Há semelhanças entre as obras produzidas pelo autor e pelo programa de computador? *

Discordo totalmente
 Discordo parcialmente
 Neutra
 Concordo parcialmente
 Concordo totalmente

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 44 Abertura de seção sobre Vincent Van Gogh

Avaliação 3

Aqui você será apresentado a uma obra e irá contribuir respondendo perguntas sobre sua produção.

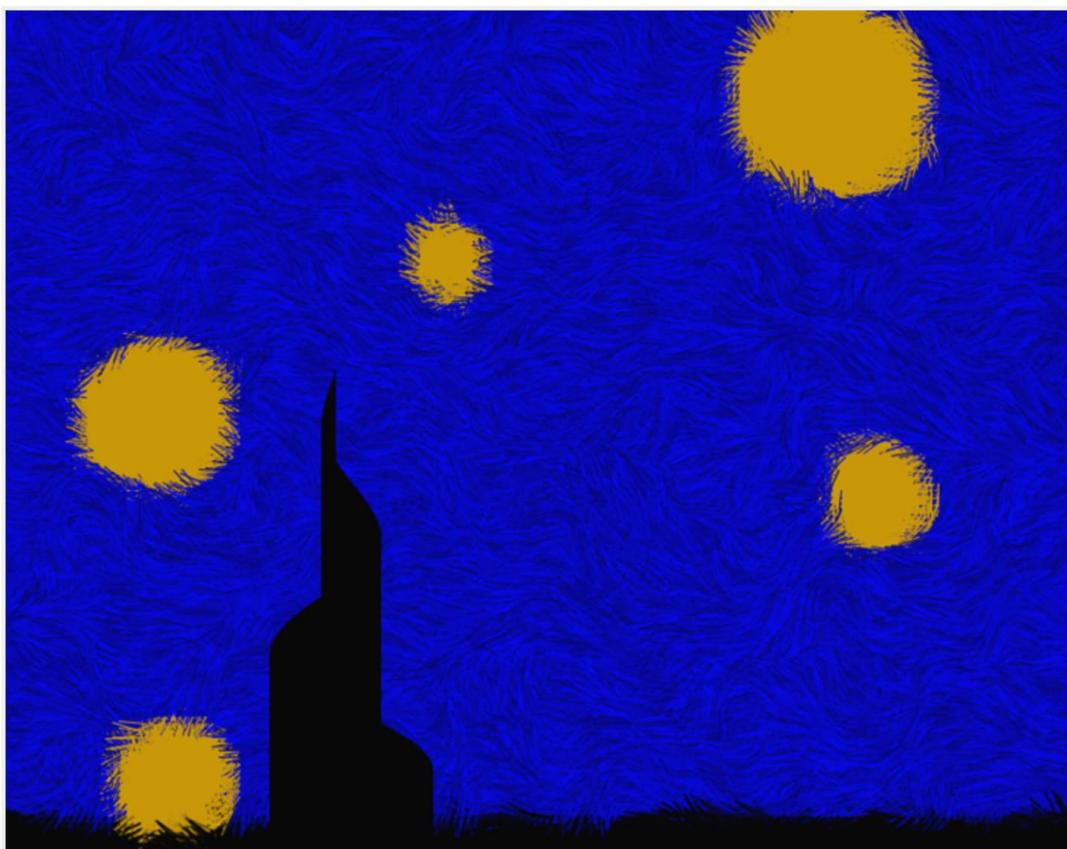
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 45 - Questão 17

17

Em qual obra esta imagem foi baseada? *

Digite o nome da obra. Caso não saiba digite "não sei".



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 46 - Apresentação de informação e obra do pintor

Vicent Van Gogh



Vincent Willem van Gogh foi um pintor holandês considerado uma das figuras mais famosas e influentes da história da arte ocidental. Ele criou mais de dois mil trabalhos em pouco mais de uma década.

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 47 - Questão 18

18

Há semelhanças entre a obra original e a produzida pelo programa de computador?
*

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Neutra
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 48 - Abertura de considerações finais e Questão 19

Considerações finais

19

Quem você considera o autor das obras de Arte Generativa? *

- Programa de computador
- Criador do programa de computador
- Não consigo opinar

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 49 - Questão 20

20

Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte sozinho?
*

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Neutro
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE F – RESPOSTAS AO QUESTIONÁRIO APLICADO COM AS TURMAS DE ARTES VISUAIS

Abaixo são apresentadas em quadros e tabelas as respostas obtidas com a aplicação do questionário com as turmas de Artes Visuais da Universidade Regional de Blumenau.

Quadro 22 – 2: Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição?

Não sei
Não sei
Não sei. Me traz a sensação de ilusão de ótica, o que me causa desconforto.
Sim
Não sei. Me parece uma obra do movimento artístico da Op art. Que trabalha com alguns efeitos de ilusão óptica.
Não sei. Um tanto quanto provocativa, pelo fato de criar repetições de texturas, uma sensação de ondas.
Não sei qual o autor. Achei a composição interessante, da uma ilusão de movimento. As linhas dão a sensação que estão girando em volta de si mesmas, enquanto horizontalmente também se fazem ondas que dão a ilusão de movimento.
não. a composição não me agrada.
Maravilhosa uma textura aveludada.
Não conheço. Me agrada a padronagem ao mesmo tempo que me desconcerta. A obra possui um ritmo, um movimento que me faz querer deslizar pela sua textura. Uma obra sóbria mas que ainda assim possuí um magnetismo.
Não sei, mas parece ilusão de ótica, para mim não é muito agradável visualizar.
Não reconheço nem a obra e nem o autor. Gosto de como ela passa a sensação de tecido.
Não reconheço. Ela me lembra a Op-Art, pois parece que se mexe a medida que olho melhor ou me movo. Fico confuso e estranho.
Não sei. A construção estética da obra de arte é de extrema sensibilidade e nos provocação
não sei, achei legal
não sei. mas essa composição lembra o movimento de Op art por usar a ilusões de óptica.
Não
Não sei. Essa composição me remete a fios de lã, ainda assim me remete à ondas no mar. Dessa forma, ao mesmo tempo que me transmite uma calmaria me da uma certa agonia.
não reconheço o artista, porém a imagem é bastante rica, embora pouco colorida possui movimentos bastante imaginários.
Não sei

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 23 – 3: Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição?

Não sei
Não sei
Não sei. Ela me remete a olhos, achei interessante como foi elaborado essa composição.
Não - Harmônica
Não sei. É uma composição de formas orgânicas, que utiliza muito o elemento visual linha e trabalha a partir de uma escolha monocromática de cores.
Não sei. A composição me faz lembrar átomos, universo, pontos ao meio de uma confusão, rebelião, um ser em em transição ao meio do caos
Não sei. Também dá uma ilusão de movimento, tem características em comum com a obra anterior por conta de ser somente duas cores em diferentes tonalidades. As linhas dão uma impressão de relevo, que estão saindo da tela por um tipo de "escada" circular.
não. Achei interessante os elementos circulares.
Linda parece está brincando no vento
Não reconheço. Me agrada o efeito que as linhas deixam nesse ligar marcado. Muito foi feito sob essa superfície, muitos passos foram dados, muitas voltas e voltas. Um lugar habitado, mesmo que por momentos.
Não sei, mas gosto da geometria, e da composição.
Não reconheço a obra nem o seu autor. Aparenta ser um fragmento de uma placa de petri, onde tem algum tipo de bactéria ou os ramos de plantas no meio de uma floresta.
Não reconheço. Me lembra o Universo e relações entre as coisas. Me causa uma sensação de contemplação.
Não sei. A produção aqui apresentada desperta inúmeras sensação estéticas, aflora o lado o olhar e provoca inúmeros questionamentos sobre a composição e sobre o artista.
não sei, achei legal

não sei, mas gosto da composição, da forma que usa os elementos da visualidade, tem um certo movimento nas forma que as linhas são distribuídas.
Não
Não sei. Gosto da cor utilizada, me remete a dias frios. Imagino como se fosse um lago congelado se rachando.
desconheço, uma composição agradável e leve envolvida em um emaranhado de linhas.
Não sei

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 24 – 4: Você reconhece esta obra ou o seu autor? O que você acha desta composição?

Não sei
Não sei
Não sei. De alguma forma, ela me lembra um indivíduo, que pode estar dentro de útero.
Não reconheço , Me traz calma.... lembrando uma criança sendo gerada no ventre
Não sei. Me parece uma obra de arte digital. Com muitas sobreposições de cores, mas que segue um movimento circular em sua composição.
Não sei. As formas arredondadas das cores, transformando então o elemento básico da visualidade em arte é incrível. Dentro, vejo a figura de uma pessoa em uma posição de yoga, dança, bastante interessante
Não sei. Me lembrou as brincadeiras nos programas de computador que eu fazia quando era mais nova, essa junção de cores traz mais vida para a obra.
não. a composição não me agrada
Parece uma mulher e seu bebe
Não conheço. Cores energizante fazem esse trabalho roubarem a atenção, quase como quem rouba a gritos. De felicidade provavelmente. Se fosse uma expressão seria um sorriso meio bobo. Como quem encontra alguém que se sente confortável em estar perto.
Não sei, mas amei as cores, parece um positivo e negativo.
Não reconheço a obra e nem o autor. Gosto de como as cores se misturam, mas não interferem uma a outra.
Não. Me lembra um intestino delgado e plasma. Me causa uma sensação de estranheza e de introspecção.
Não sei. Em um primeiro momento ao olhar para a obra não nutri apreço pela composição, principalmente pelo uso das cores empregadas na obras. Mas ao mesmo tempo essa produção artística que me causou desconforto, me provoca a percorrer pelas formas apresentadas em sua composição.
não sei, não gostei
não sei, me lembra uma rosa, como se cada linha forma-se uma pétala.
Não sei mas parece uma rosa colorida.
Não sei. As cores são bonitas juntas, mesmo que pareçam não combinar. Me lembra um pouco da infância, quando desenhávamos com as régulas mágicas.
desconheço, muitas cores bonitas, mas não gostei muito da composição.
Não sei

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 1 – 5: Você é capaz de identificar semelhanças entre esta obra e a anterior?

Opções	Respostas
Sim	19
Não	1
	20

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 2 – 6: Você já ouviu falar de Arte Generativa?

Opções	Respostas
Sim	18
Não	2
	20

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 25 – 7: O que você entende por Arte Generativa?

Não sei
Que gera outra arte.
Não conheço sobre este tipo de arte, o que torna difícil eu dar uma opinião sobre.
Uma arte criada de um sistema.
Não conheço esta arte. E também nunca ouvi falar.
Nunca ouvi falar

Não conheço
não conheço.
feita por uma maquina ou computador
Nada.
Nunca ouvi falar.
Imagens que são formadas a partir de um programa de computador e podem ser consideradas obras de arte.
Me lembra algo relacionado à Gênesis, origem. Algum tipo de expressão que busque representar o início do universo ou da vida..
Arte desenvolvido por meio de tecnologia
não conheço
Não conheço, mas acredito que se relate com uma produção em grande escala.
N entendo dessa técnica
Entendo por arte generativa obras em que são feitos desenhos com linhas e temas em que o desenho são feitos com linhas "sintéticas", sem muita preocupação do artista em dar uma forma para isso.
nunca ouvi o termo, mas considerando o tipo de pesquisa e a pesquisadora envolvida trata-se de arte digital, particularmente não gosto de arte digital porque levo o processo de construção de obras muito rico e a tecnologia nesse sentido inibe a essência da arte.
Talvez arte de um gênero.

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 3 – 8: Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte?

Opções	Respostas
Discordo totalmente	1
Discordo parcialmente	5
Neutra	4
Concordo parcialmente	6
Concordo totalmente	4
	20

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 4 – 9: Dentre as imagens, qual destas você considera ser produzida por um programa de computador?

Opcões	Respostas
A	2
B	15
C	13
D	3

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 26 – 10: A qual movimento artístico estas obras pertencem?

Abstracionismo
Abstracionismo
Não sei
contemporâneo
Não sei
Não sei
Abstrato
não sei
moderno
Abstracionismo
Pelas perguntas anteriores suponho que seja a Arte Generativa
Não sei.
Não sei
Não sei
abstrato
Não sei
No Arte digital
Não sei.
arte contemporânea digital

Abstracionismo

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 27 – 11: Quem é o autor das obras que não foram produzidas por um programa de computador?

Abstracionismo
Abstracionismo
Não sei
contemporâneo
Não sei
Não sei
Abstrato
não sei
moderno
Abstracionismo
Pelas perguntas anteriores suponho que seja a Arte Generativa
Não sei.
Não sei
Não sei
abstrato
Não sei
No Arte digital
Não sei.
arte contemporânea digital
Abstracionismo

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 5 – 12: Há semelhanças entre as obras produzidas pelo autor e pelo programa de computador?

Opções	Respostas
Discordo totalmente	1
Discordo parcialmente	5
Neutra	4
Concordo parcialmente	6
Concordo totalmente	4
	20

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 6 – 13: Dentre as imagens, qual destas você considera ser produzida por um programa de computador?

Opções	Respostas
A	14
B	2
C	1
D	15

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 28 – 14: A qual movimento artístico estas obras pertencem?

Abstracionismo
Abstracionismo.
Abstracionismo
kandinsky
Expressionismo abstrato
abstracionismo
abstrato
abstracionismo geografico
esqueci
Abstracionismo.
Abstracionismo

Abstracionismo.
Abstractionismo
Expressionismo
cubismo
Abstractionismo
era bauhaus
Abstractionismo
abstractionismo
Abstrata

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 29 – 15: Quem é o autor das obras que não foram produzidas por um programa de computador?

Kandhisnky
Kandinsky
kandinsky
kandinsky expressionismo
Wassily Kandinsky
Wassily Kandinsky
Kandinsky
Kandinsky
não sei
Kandinsky
Wassily Kandinsky
Wassily Kandinsky
Não sei
Kandinsky
não sei
Wassily Kandinsky
N sei
Wassily Kandinsky
kandinsky
Não sei

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 7 – 16: Há semelhanças entre as obras produzidas pelo autor e pelo programa de computador?

Opções	Respostas
Discordo totalmente	1
Discordo parcialmente	1
Neutra	4
Concordo parcialmente	11
Concordo totalmente	3
	20

Fonte: coletado pela autora.

Quadro 30 - 17: Em qual obra esta imagem foi baseada?

Noite Estrelada
Vincent van Gogh
A noite estrelada
A Noite estrelada - Vicent Van Gogh
Noite estrelada
Noite Estrelada - Vincent van Gogh

Noite estrelada de Van Gogh
noite estrelada
Vang
noite estrelada
Vincent Van Gogh
Noite estrelada.
Noite Estrelada
Noite estrelado
noite estrelada
Noite Estrelada
Vincent van Gogh
A Noite Estrelada
a noite estrelada
Van gogh

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 8 – 18: Há semelhanças entre a obra produzida pelo autor e pelo programa de computador?

Opções	Respostas
Discordo totalmente	1
Discordo parcialmente	4
Neutra	2
Concordo parcialmente	9
Concordo totalmente	4
	20

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 8 – 19: Quem você considera o autor das obras de Arte Generativa?

Opções	Respostas
Programa de computador	9
Criador do programa de computador	6
Não consigo opinar	5
	20

Fonte: coletado pela autora.

Tabela 10 – 20: Você considera que um programa de computador é capaz de produzir arte sozinho?

Opções	Respostas
Discordo totalmente	6
Discordo parcialmente	5
Neutra	5
Concordo parcialmente	2
Concordo totalmente	2
	20

Fonte: coletado pela autora.