

Universidade Federal de Goiás
Media Lab / UFG
Observatório Brasileiro de Economia Criativa - GO

Coleção Dimensões: Arte Digital em Goiás

**Goiânia
2016**

FICHA TÉCNICA

REITORIA

Orlando Afonso Valle do Amaral

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO

Maria Clorinda Soares Fiarovanti

COLEÇÃO DIMENSÕES ECONÔMICAS DA CULTURA

OBEC - GO / Media Lab / UFG

ORGANIZADOR

Cleomar Rocha

CONSELHO EDITORIAL

Dr. Carlos Augusto da Nóbrega • *UFRJ, BR*
Dr. Cleomar Rocha, presidente do conselho • *UFG, BR*
Dr. Derrick de Kerckhove • *Media Duemilla, IT*
Dr. Felipe C. Londonho • *Universidad de Caldas, CO*
Dr^a Heloisa Buarque de Hollanda • *UFRJ, BR*
Dr. Hugo Nascimento • *UFG, BR*
Dr^a Lucia Santaella • *PUC-SP, BR*
Dr^a Maria Luiza Fragoso • *UFRJ, BR*
Dr. Michael Punt • *Plymouth University, UK*
Dr^a Mihaela Punt Tudor • *Université Paul*
Valery Montpellier 3, FR
Dr. Stefan Bratosin • *Université Paul*
Valery Montpellier 3, FR
Dr^a Suzete Venturelli • *UnB, BR*

PESQUISA E REDAÇÃO

Cássio Eduardo Souza
Danielle do Carmo
Eloá Augusta Ribeiro
Joseane Oliveira
Isabella Szabor Machado Mustafé
Laíse Barbosa Cavalcante
Polli Di Castro

DESIGN GRÁFICO, PROJETO EDITORIAL E DE INTERFACE

Eloá Augusta Ribeiro

APOIO

Adérito Schneider
Prof^a Thais Marinho
Ana Carolina Amorim
Felipe Bonfim
Polli Di Castro
Marianna Cezar Volpon
Virgínia Generoso Peçanha

A786 Arte digital em Goiás / organizador, Cleomar Rocha. - Goiânia : Gráfica da UFG, 2016.

05 p. : Ebook - (Coleção Dimensões Econômicas da Cultura)

Apoio institucional: Universidade Federal de Goiás, Média Lab.

ISBN: [978-85-495-0047-2](#)

Sumário

Arte Digital em Goiás	4
Cadeia Produtiva.....	6
Números do Setor	11
Referências.....	14

Arte Digital em Goiás

O setor de Artes Digitais, junto com artesanato, culturas populares, culturas indígenas, culturas afro-brasileiras e artes visuais, compõem o Campo das Expressões Culturais, de acordo com a definição dos setores, propostas pelo Plano da Secretaria da Economia Criativa (2011).

Segundo o Colegiado Setorial de Arte digital, trata-se da manifestação artística através do ambiente gráfico computacional; tem por princípio a construção da arte a partir de processos digitais, com a utilização de softwares e hardwares especiais. A arte digital consiste em um projeto em que é empregado o potencial do computador ou da internet para sua criação e resultam em algo que não seria alcançável por outros meios (DAVID, 2012).

Lieser (2009, apud Rodrigues, 2012, p.7) identifica que “pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio”. É necessário um computador para sua realização e indispensável a sua partilha em rede, desta forma, uma mesma máquina funciona como local de produção, distribuição e recepção.

A arte digital usa a tecnologia sob a forma de um processo, é móvel e se impõe como disponível em qualquer lugar de forma rápida por meio da internet. As aplicações de manipulação de imagem tendo como matéria-prima a fotografia são consideradas como uma forma de arte digital, mas uma fotografia digitalizada não se encaixa no conceito. Assim como uma fotografia tirada pela webcam e compartilhada na rede de forma instantânea e global também é uma expressão de arte digital (RODRIGUES, 2012).

Existem diversas categorias dentro do setor, tais como: ilustração digital, pintura e gravura digital, animação digital e 3D, modelagem, edição de fotografia e imagens, pixel art, podcast, vídeos on-demand, vídeo games e computação gráfica (representação algorítmica de dados digitais em forma de imagens).

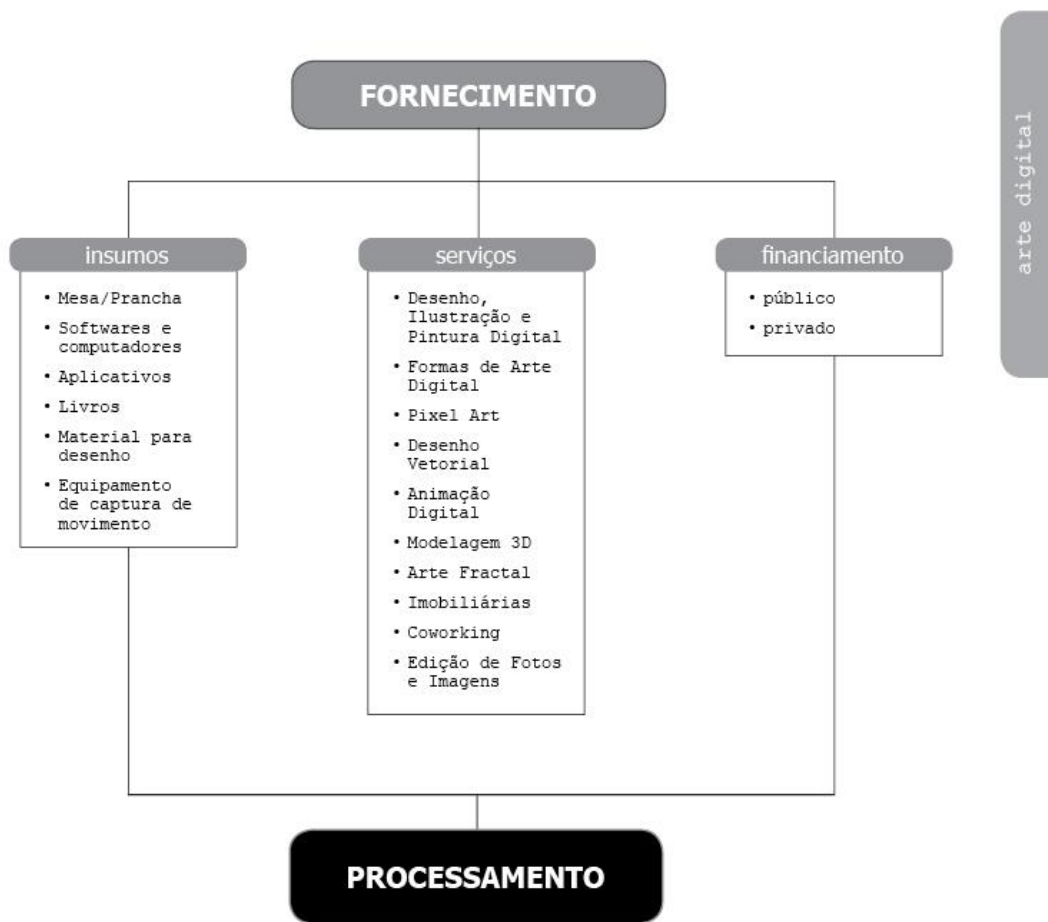
A tecnologia digital motiva um enorme crescimento na variedade de mídias por meio das quais o conteúdo criativo é veiculado para consumidores, porém, ainda não é possível abranger o real dinamismo da área pela atualização contínua das tecnologias utilizadas na produção e no consumo de conteúdo

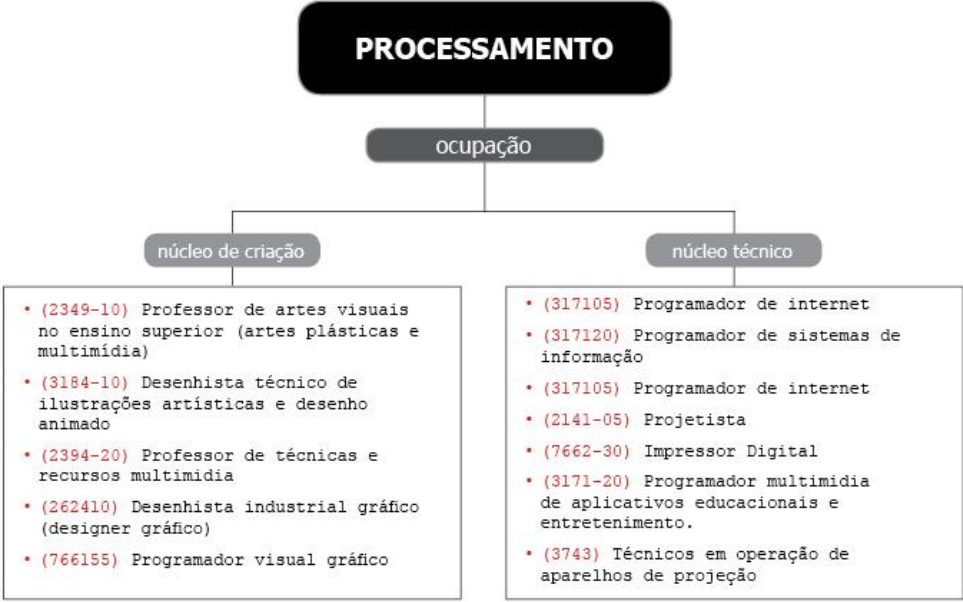
criativo e pela falta de um sistema estabelecido para a coleta de dados sobre o conteúdo criativo digital (ITAÚ CULTURAL, 2012).

Cadeia Produtiva ARTE DIGITAL

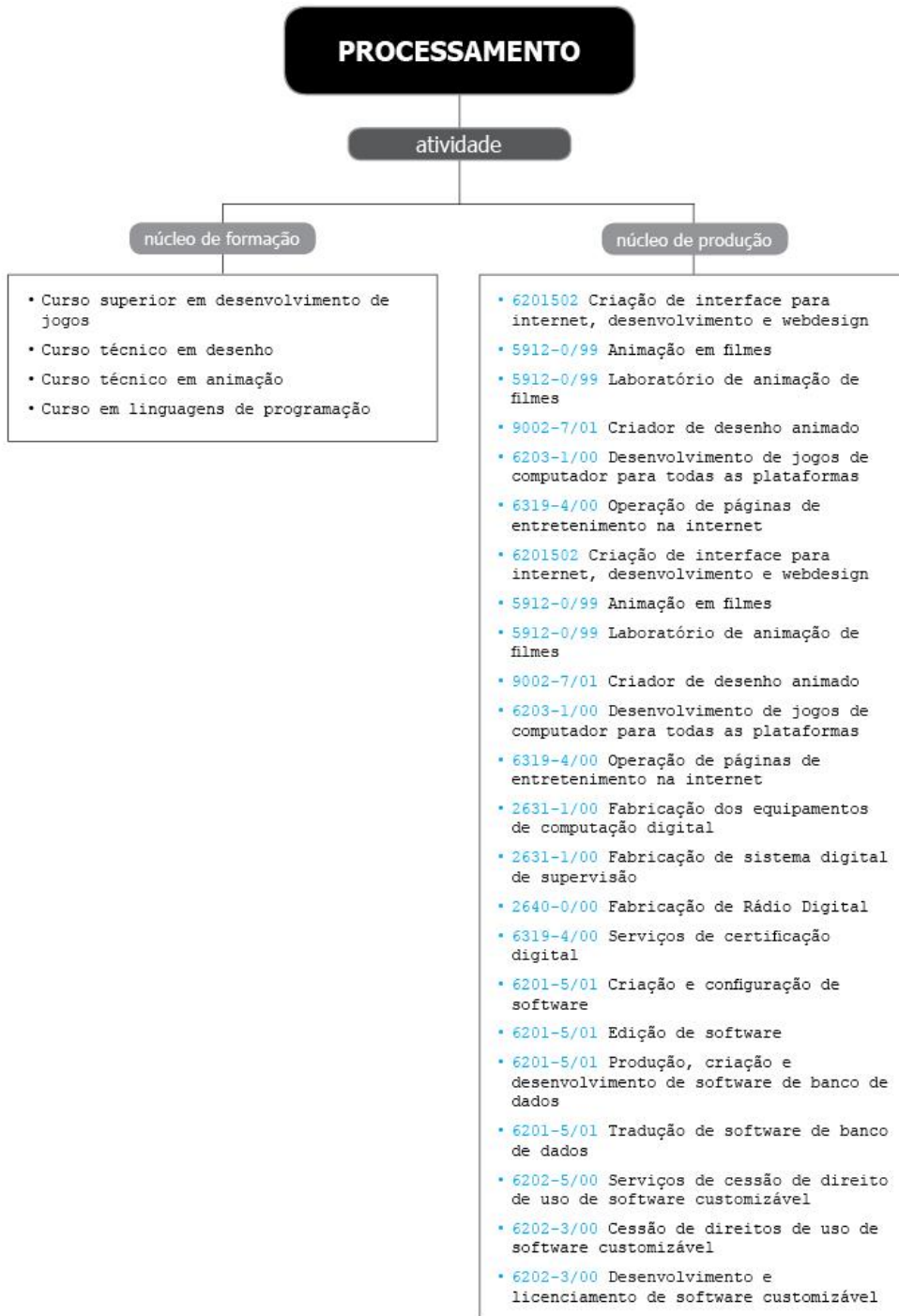


**metáfora*
 indicativo de métrica
 indicativos conceituais

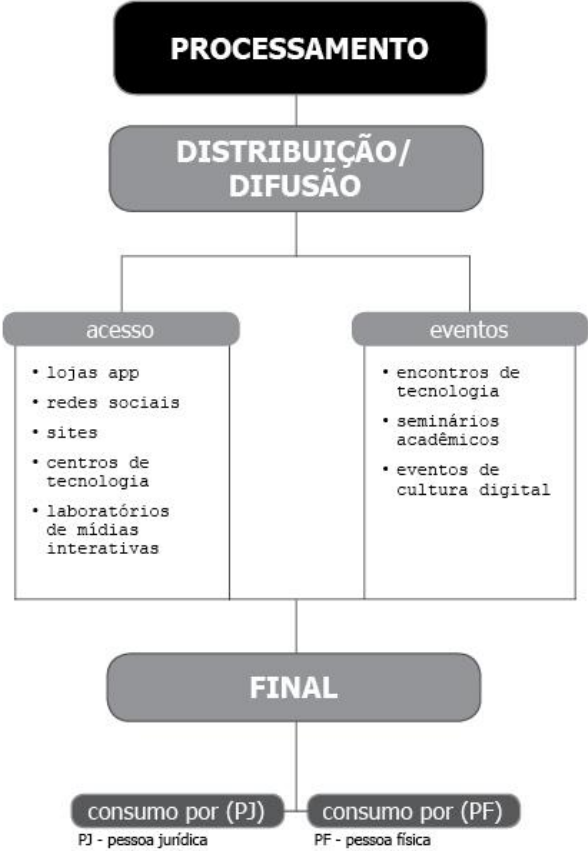




• (xxxx) código CBO



• xxxxxx código CNAE



Números do setor

RECORTE SETORIAL

26311 - Fabricação de Equipamentos Transmissores de Comunicação			
EMPRESA		CLT	
TOTAL	3	TOTAL	23
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	3	CENTRO	23
LESTE	-	LESTE	-
SUL	-	SUL	-

26400 - Fabricação de Aparelhos de Recepção, Reprodução, Gravação e Amplificação de áudio e Vídeo			
EMPRESA		CLT	
TOTAL	12	TOTAL	169
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	9	CENTRO	145
LESTE	1	LESTE	1
SUL	2	SUL	23

59120 - Atividades de Pós-Produção Cinematográfica, de Vídeos e de Programas de Televisão			
EMPRESA		CLT	
TOTAL	9	TOTAL	10
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	6	CENTRO	8
LESTE	1	LESTE	0
SUL	2	SUL	2

62015 - Desenvolvimento de Programas de Computador Sob Encomenda			
EMPRESA		CLT	
TOTAL	119	TOTAL	957
NOROESTE	1	NOROESTE	3
NORTE	1	NORTE	2
CENTRO	101	CENTRO	906
LESTE	5	LESTE	13
SUL	11	SUL	33

62023 - Desenvolvimento e Licenciamento de Programas de Computador Customizáveis			
EMPRESA		CLT	

TOTAL	67	TOTAL	466
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	58	CENTRO	332
LESTE	1	LESTE	1
SUL	8	SUL	133

62031 - Desenvolvimento e Licenciamento de Programas de Computador Não-Customizáveis

EMPRESA		CLT	
TOTAL	36	TOTAL	642
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	32	CENTRO	615
LESTE	-	LESTE	-
SUL	4	SUL	27

63194 - Portais, Provedores de Conteúdo e Outros Serviços de Informação na Internet

EMPRESA		CLT	
TOTAL	44	TOTAL	228
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	-	NORTE	-
CENTRO	38	CENTRO	219
LESTE	2	LESTE	2
SUL	4	SUL	7

90027 - Criação Artística

EMPRESA		CLT	
TOTAL	5	TOTAL	22
NOROESTE	-	NOROESTE	-
NORTE	1	NORTE	1
CENTRO	3	CENTRO	20
LESTE	1	LESTE	1
SUL	-	SUL	-

RECORTE OCUPACIONAL

2349 - PROFESSORES DE MUSICA, ARTES E DRAMA DO ENSINO SUPERIOR	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	87
NOROESTE	42

NORTE	1
CENTRO	25
LESTE	2
SUL	17

2394 - PROGRAMADORES, AVALIADORES E ORIENTADORES DE ENSINO	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	3276
NOROESTE	97
NORTE	141
CENTRO	2169
LESTE	456
SUL	413
3171 - TECNICOS EM PROGRAMACAO	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	1409
NOROESTE	3
NORTE	12
CENTRO	1193
LESTE	27
SUL	174
3184 - DESENHISTAS TECNICOS DE PRODUTOS E SERVICOS DIVERSOS	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	308
NOROESTE	2
NORTE	11
CENTRO	257
LESTE	8

SUL	30
3743 - TECNICOS EM OPERACAO DE APARELHOS DE PROJECÃO	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	82
NOROESTE	4
NORTE	30
CENTRO	1
LESTE	6
SUL	41
7661 - TRABALHADORES DA PRE-IMPRESSAO GRAFICA	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	627
NOROESTE	2
NORTE	11
CENTRO	458
LESTE	45
SUL	111
7662 - TRABALHADORES DA IMPRESSAO GRAFICA	
OCUPAÇÃO	
TOTAL	1759
NOROESTE	8
NORTE	23
CENTRO	1430
LESTE	87
SUL	211

Após análise dos dados formais cadastrados na RAIS/2014 referentes às CNAEs e CBOs da cadeia produtiva do setor de arte digital em Goiás, identifica-se que a maior parte das empresas e empregados estão situados nas mesorregiões Centro, Sul e Leste. O Estado de Goiás possui aproximadamente 295 empresas que fazem parte da cadeia de Arte Digital, empregando cerca de 2.517 pessoas.

Dentre as CNAEs observadas, as que mais se destacam são as 62015 - Desenvolvimento de Programas de Computador Sob Encomenda, com 119 empresas no segmento e 957 empregados; 62023 - Desenvolvimento e

Licenciamento de Programas de Computador Customizáveis, com 67 empresas vinculadas e 466 funcionários e 62031 - Desenvolvimento e Licenciamento de Programas de Computador Não-Customizáveis, com 36 empresas e 642 pessoas com CLT vinculados. Pode-se concluir que as principais atividades ligadas ao setor de arte digital em Goiás, estão ligadas ao desenvolvimento de programas de computador, como hardware ou softwares.

Em relação à análise das ocupações (CBOs) extraídas, destacam-se: 3171 – Técnicos em programação, com 1.409 pessoas empregadas e 3184 – Desenhistas técnicos de produtos e serviços diversos, com 308 empregados.

Os dados coletados apresentam 295 empresas e 2.517 pessoas empregadas nas CNAEs cadastradas na RAIS/2014, e são referentes à parcela da cadeia que está formalizada.

Com base no levantamento de dados formais, podemos concluir que Goiás apresenta um grande número de profissionais ligados à área de programação e desenvolvimento de programas de computadores (como por exemplo, games), mas um número baixo quando se trata de desenhistas, que são responsáveis pela parte gráfica e cinematográfica.

O Estado de Goiás apresenta um grande potencial na área de jogos. Nos últimos anos a região de Goiânia foi palco de eventos do setor, como: CBLOL - Campeonato Brasileiro de League of Legends - RIOT, Circuito Geek, GameGlg e MeetUp Games do GameDev. Além destes, há movimentação de diversos coletivos, associações, grupos de pesquisas e de trabalhos formados por desenvolvedores independentes de jogos de Goiás que promovem discussões e mostras no intuito de aproximar o público e fomentar o mercado goiano. Ademais, em Goiânia está situado o MediaLab / UFG, laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas que estimula produção e projetos no setor de arte digital.

Diante dos dados e de pesquisas feitas sobre o tema, percebe-se que, devido a um cenário favorável, Goiás apresenta um potencial para ser produtor de softwares e desenvolvedor de games.

Referências

CNPC. Colegiado Setorial de Arte Digital, 2015. Disponível em: <http://culturadigital.br/artedigital/artedigital/>. Acesso em: 12 mar. 2016.

DAVID, Sarah. *Arte Digital*. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <https://artedigitalblogdotcom.files.wordpress.com/2012/11/arte-digital-b.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2016.

ITAÚ CULTURAL. Relatório de Economia Criativa 2010: economia criativa, uma opção de desenvolvimento. São Paulo: 2012. Disponível em: unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf. Acesso em: 05 mar. 2016.

RODRIGUES, Marcelo A. *Arte Digital*. 2012. 89 f. Tese (Mestrado em História da Arte Contemporânea) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2012. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2016.