



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Célio Martins da Matta

ARTEMÍDIA INFLUENTE:
ATELIÊ-LABORATÓRIO NAS INTERFACES
ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

São Paulo - SP

2016



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

**INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

Célio Martins da Matta

**ARTEMÍDIA INFLUENTE:
ATELIÊ-LABORATÓRIO NAS INTERFACES
ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

São Paulo - SP

2016

Célio Martins da Matta

**ARTEMÍDIA INFLUENTE:
ATELIÊ-LABORATÓRIO NAS INTERFACES
ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

DOUTORADO

Trabalho submetido à UNESP como requisito
exigido pelo Programa de Pós-graduação em Artes,
área de concentração em Artes Visuais,
linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos,
sob orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira,
para a obtenção do título de Doutor em Artes.

São Paulo - SP

2016

Ficha Catalográfica

M435a Matta, Célio Martins da, 1978-
Artemídia Influyente: Ateliê-Laboratório nas Interfaces Arte
Ciência e Tecnologia / Célio Martins da Matta. - São Paulo, 2016.
72 f. : il. + 1 CD.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveria
Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista
“Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Multimídia (Arte). 3. Desenho industrial.
I. Oliveira, Pelópidas Cypriano. II. Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Artes. III. Título

CDD 700.105

Resumo

O resultado final deste trabalho de doutoramento (Tese) apresenta o formato de trabalho Equivalente utilizado como modo de apresentação dos orientandos participantes do grupo de pesquisa "Artemídia e VideoClip".

O Relatório Circunstanciado (tese) complementa o Trabalho Equivalente, uma obra de arte no formato de um cubo de 21 cm.

Deste cubo principal retiram-se dez cubos gradualmente menores até a medida de 11 cm, projetados e construídos milimetricamente em seus encaixes.

Os elementos textuais estão distribuídos em capítulos nas seis faces dos dez cubos, permitindo leitura plurívoca assemelhada a um hiperlink, podendo ser lidos em qualquer ordem nas dez pranchas geradas pela “desconstrução planificada” dos cubos propiciada pela articulação das faces.

O encarte, denominado catálogo, contém os elementos pré e pós-textuais do trabalho acadêmico, ressaltando na forma APÊNDICE os protótipos artístico-científicos (duas exposições e duas obras de arte).

As obras artísticas são resultantes de pesquisas, trabalhos, discussões e apresentações ocorridas durante todo o processo de estudos sobre arte ciência e tecnologia.

A redação artístico-científica utilizada reflete a vivência do autor (artista-pesquisador) em ateliês-laboratórios e também na concepção e materialização, procurando entendimentos e aplicações dos binômios criados (concepção-materialização e intuitivo-racional) e seus respectivos derivados.

Utiliza-se a ideia chave de que o ateliê-laboratório é o lugar da experimentação.

Abstract

The end result of this doctoral work (thesis) presents the work format equivalent used as submission of the mentees participating in the research group "Artmedia and VideoClip".

The Robust report (thesis) complements the work equivalent of a work of art in the shape of a cube of 21 cm.

This major hub withdraw Ten cubes gradually lower to the extent of 11 cm, designed and built fractionally in their sockets.

The textual elements are divided into chapters on the six faces of the ten cubes, allowing plurivocal reading likened to a hyperlink and can be read in any order in the ten planks generated by "deconstruction planned" cubes made possible by the joint faces.

The booklet, called Catalog, containing the elements pre and post-textual academic work, highlighting in Appendix form the artistic and scientific prototypes (two exhibitions and two works of art).

Artistic works are the result of research, studies, discussions and presentations that took place throughout the process of studies on art science and technology.

The artistic and scientific writing used reflects the author's experience (artist-researcher) in workshops, laboratories and also in designing and delivering, seeking understanding and application of the dichotomies created (design-materialization and intuitive-rational) and their derivatives.

It uses the key idea that the studio-laboratory is the place of trial.

Sumário

P01 – ARTEMÍDA INFLUENTE.
P02 – CATÁLOGO DE EXPOSIÇÃO.
P03 – JORNADA DE PESQUISA.
P04 – RAMPA TESE.
P05 – OFICINA ANTÍTESE.
P06 – MARTELO SÍNTESE.
P07 – PROBLEMA.
P08 – REFERENCIAL TEÓRICO.
P09 – EXPECTATIVAS.
P10 – OBSERVAÇÃO.
P11 – PROCESSO DE TRABALHO.
P12 – RESULTADOS E INTERPRETAÇÃO.
REFERENCIAL TEÓRICO.
APÊNDICE A – INCUBAÇÃO?
APÊNDICE B – PALIMPSESTO AO CUBO.
APÊNDICE C – PREGO, NÃO NEGO!
APÊNDICE D – PLANIFICAIXÃO.

Referência Bibliográfica I - Fonte para concepção-racional

Livros Interface Arte-Ciência-Tecnologia

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e intelecto na arte**. 2. ed., São Paulo: Martins Fontes, 2004.

AUMONT, Jacques. **As Teorias dos Cineastas**. Campinas: Papirus, 2002. (trad. De Marina Appenzeller)

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003. (Trad. Sandra Rey).

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

DONDIS, Donis. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FREINET, Célestin. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**. Lisboa: Estampa, 1975 (Tradução de Silva Letra).

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho**: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Lisboa: Edições 70, 1996.

PAREYSON, L. Estética – **Teoria da Formatividade**. Petrópolis: Vozes, 1993 (Trad. Ephraim Ferreira Alves).

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica**: guia para eficiência nos estudos. São Paulo: Atlas, 1986.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

ROBERTS, Royston. **Descobertas acidentais em ciências**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

WHITE, Kit. **101 lições a serem aprendidas na escola de artes**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

Referência Bibliográfica II – Fonte para materialização-intuição

MEC

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5296>

<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Instala%C3%A7%C3%A3o_%28arte%29

<http://www.iar.unicamp.br/dap/instalacoes/conceitos.html>

<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/>

<http://www.sesisp.org.br/cultura/exposicao/leonardo-da-vinci-a-natureza-da-invencao.html>

<http://www.youblisher.com/p/1017271-CCF-Programa-Aluno-Expo-Leonardo-da-Vinci-e-Homem-de-la-Mancha/>

<http://www.youblisher.com/p/1017264-CCF-Programa-Expo-Leonardo-da-Vinci-a-Natureza-da-Invencao/>

<http://www.youblisher.com/p/1018782-CCF-Programa-Professor-Expo-Leonardo-da-Vinci-e-Homem-de-la-Mancha/>

SESI – Serviço Social da Indústria. Departamento Regional de São Paulo. Centro Cultural FIESP – Ruth Cardoso. Exposição “Leonardo da Vinci: a Natureza da Invenção” (Exposição de 11 de novembro de 2014 a 10 de maio de 2015): catálogo. São Paulo, 2014.

SILVA, Luciana Bosco e. **Instalação**: espaço e tempo. UFMG, 2001. (tese de doutorado). Disponível em:

<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-8R8LVY/tese_pdf.pdf?sequence=1>

PEL, Pelópidas C. O., TOLEDO, Rubens e RIZOLLI, Marcos. **Artemídia Presente**: ensino–pesquisa–extensão no ateliê–laboratório. Revista Trama Interdisciplinar, edição 02, volume 03 p. 119-120. 2012. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/5420/4002>>

Acesso em 02/10/2014.

APÊNDICE A – INCUBAÇÃO?

Ficha Técnica:

Título: INCUBAÇÃO?

Tipo: Instalação artístico-científica.

Dimensão: 2m x 2m x 2m (oito metros cúbicos).

Local: Galeria do Instituto de Artes.

Evento: Mostra Artística na JORNADA DE PESQUISA EM ARTE PPG IA/UNESP 2015 - EDIÇÃO INTERNACIONAL.

Período: 15 a 19 setembro 2015.

Descritivo da Proposta: Protótipo CM2303B - Artefato para captura de imagens de objetos tridimensionais; Instalação para exibição de artefato; Protótipos virtuais: análises de movimento e funcionamento.



Figura 1 - Instalação artístico-científica INCUBAÇÃO?

APÊNDICE B – PALIMPSESTO AO CUBO.

Ficha Técnica:

Título: PALIMPSESTO AO CUBO.

Tipo: Instalação artístico-científica do Coletivo Artemídia Equivalente.

Dimensão: 2m x 2m x 2m (oito metros cúbicos).

Local: Saguão da Galeria do Instituto de Artes.

Evento: L.O.T.E. 2015.

Período: 20 setembro a 13 outubro 2015.

Descritivo da Proposta: Montagem a partir do dia 20/09/2015: Delimitação de um CUBO com Volume de 8 m^3 , estrutura de andaime metálico de 2x2x2m (poderá ser colocado sobre rodas para maior mobilidade na ilha). O CUBO poderia ser instalado e percorrer qualquer espaço da ilha, promovendo interação com os demais artistas e público.



Figura 2 - Instalação artístico-científica PALIMPSESTO AO CUBO

APÊNDICE C – PREGO, NÃO NEGO!

Ficha Técnica:

Título: PREGO, NÃO NEGO!

Tipo: Obra de arte de apropriação.

Dimensão: 0,2m x 0,2m x 0,2m.

Local: Oficinas (Mackenzie / IA / ateliê do orientando)

Evento: -

Período: 2015.

Descritivo da Proposta: Apropriação artístico científica de protótipo didático.



Figura 3 - Obra de arte PREGO, NÃO NEGO !

APÊNDICE D – PLANIFICAIXÃO.

Ficha Técnica:

Título: PLANIFICAIXÃO.

Tipo: Obra de arte para Trabalho Equivalente de Doutorado.

Dimensão: 0,21m x 0,21m x 0,21m.

Local: Instituto de Artes.

Evento: Defesa de Doutorado.

Período: 15 março 2016.

Descritivo da Proposta: A última obra artística é a própria tese, apresentada em formato de trabalho equivalente. Ela é escrita em dez das onze planificações possíveis de um cubo. A décima primeira planificação está representada neste catálogo.

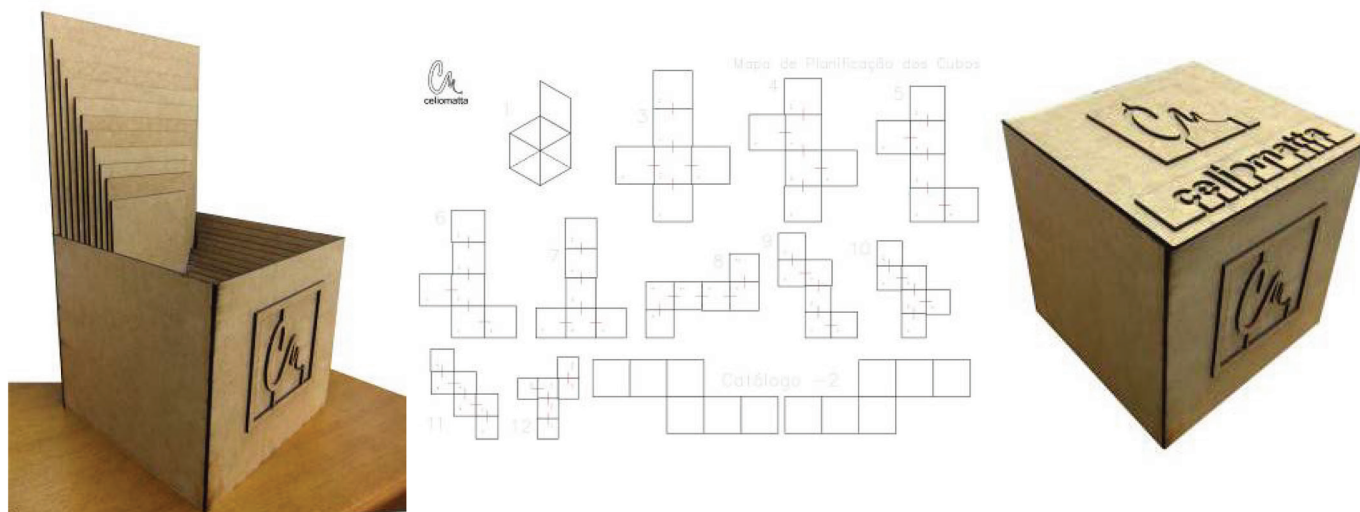


Figura 4 - Obra de arte PLANIFICAIXÃO

A Introdução do presente texto, sob denominação poética JORNADA DE PESQUISA, compreende a saga de doutorado com os principais feitos e efeitos relatados por três artistas-pesquisadores: o doutorando, o orientador e o coletivo artístico do Grupo de Pesquisa.

Entende-se por Jornada (neste trabalho) uma saga, um incessante caminho na procura de respostas aos problemas colocados pelo estudo de arte durante o doutoramento e os trabalhos resultantes deste.

Um dos trabalhos propostos e roteirizados pelo orientador durante a jornada de estudos foi a conceituação, materialização e apresentação de instalações artísticas com conteúdo artemidiático.

Estes trabalhos se apresentariam como estudo de caso.

Essas obras deveriam dar ênfase aos conceitos analisados e discutidos em visita à exposição de Leonardo da Vinci.

Por uma coincidência de nomenclaturas, uma das obras deveria ser aprovada e apresenta na Jornada Internacional de Pesquisa em Artes.

Essa instalação não tinha o intuito de ser exibida isoladamente, mas ela deveria dentro de seu perímetro conter outras peças artísticas que envolveram estudos de arte e estudos de "para a arte".

O relevante não seria somente a obra apresentada e seus acessórios, mas a expressão da vivência de um artista na concepção, materialização e apresentação da mesma. Esta obra poderia auxiliar no estudo dos binômios concepção-materialização e intuitivo-razional.

Importante seria também a conscientização do artista e a aplicação dos conceitos discutidos de maneira natural, intrinsecamente ao processo de construção desta e de outras obras de arte.

A caminhada iniciou-se em **2012**, caracterizada pela **documentação** naturalmente pedida a um processo de estudo de doutoramento como **comprovações de créditos, provas de proficiência** e outros itens obrigatórios a formação.

Outro trabalho que pouco se considera, mas que deve ser citado é a **aderência à pesquisa do professor orientador**, que gera um volume muito grande de dedicação aos estudos.

Na sequência, esse doutoramento percorreu pelo **estudo das disciplinas** do programa de pós-graduação, que forneceram importantes informações sobre a aplicação de processos e procedimentos em arte.

Muitas ações foram executadas resultando no acúmulo de **muitos créditos complementares de maneira natural** porque a pesquisa necessitava dessas ações. As participações em congressos foram intensificadas e proporcionaram uma **visita a Portugal** onde houve a oportunidade de se conhecer e discutir ainda mais sobre a arte e suas nuances.

Esse ano ainda se caracterizou pelo **início da docência** que se fazia obrigatória por **exigência do professor orientador**.

Iniciar a docência forneceria a experiência necessária para a formação de um doutor, principalmente após os inícios das orientações de alunos de maneira constante.

Seguindo em **2013**, o trabalho de doutoramento ainda necessitava de **disciplinas** que foram cursadas. Outros **eventos científicos** receberam a participação através de envio de artigos e apresentações.

Neste ano já se **consolidava o início da carreira docente** e os primeiros alunos já se interessavam em pedir a **orientação para trabalhos de conclusão de curso**.

No mesmo ano com boas atuações e aplicação dos conhecimentos oriundos dos estudos anteriores, o número de pedidos de orientação de **trabalhos de conclusão aumentaram** apresentando a oportunidade de discutir conceitos de arte e áreas correlatas durante as orientações, fazendo com que fosse comprovada a ideia do orientador de que seria obrigatória uma **vivência acadêmica mais intensa**.

Também foi verificado um grande **aumento no número de aulas e disciplinas lecionadas**, propiciando também uma **vivência laboratorial** considerável e intensa dentro da instituição de ensino.

As ótimas atuações resultaram em um convite para exercer o cargo de **coordenador de laboratórios** para os cursos de arquitetura e desenho industrial (design). Esse convite foi realizado porque os laboratórios deveriam trazer um lado mais experimental aos alunos. Essa visão experimental era oriunda de formações anteriores aliadas ao conhecimento discutido durante os estudos de pós-graduação.

No ano de **2014**, o doutoramento se caracterizou por **eventos científicos** (participações e apresentações), discussões no grupo de pesquisa, e grande vivência em ambientes de criação e materialização de arte.

Durante esse ano, foi possível atender a um **grande número de orientandos** por semestre, houve um aproveitamento para a coleta de informações sobre processos criativos durante as orientações ao mesmo tempo que era possível organizar e **perceber nuances de conhecimento em variados ateliês-laboratórios e suas interfaces arte, ciência e tecnologia.**

Essa **vivência no lado criativo e de materialização** tornaram possível a observação da "contaminação" de conhecimentos que se completavam no âmbito de **intuitivo** (criação) e **racional** (materialização).

Ainda foi possível perceber e contemplar a arte em visita a muitos museus em **Nova Iorque** durante um congresso indicado pela pós-graduação do Instituto de Artes.

Pareciam mais claros os conceitos e ideias relacionados a arte após esses trabalhos realizados e discutidos juntamente com o orientador e o grupo de pesquisa.

O ano de **2015**, também atendeu a **eventos científicos** (participações e apresentações) e foi marcado pela aplicação dos conceitos discutidos em apresentação de obras artísticas, destacando-se a obra exposta na Jornada Internacional de Pesquisa na UNESP.

Nesta Jornada de Pesquisa, foi exposta uma **instalação** de oito metros cúbicos que reproduzia um Cubo preenchido por conteúdos artemidiáticos (impressos, modelos, animações, projetos, desenhos entre outros) que estimulou uma discussão no grupo de pesquisa nomeada de **Palimpsesto ao Cubo** originando uma nova série de trabalhos. A instalação apresentava um **objeto-ideia**, mas acabou por se tornar um **objeto-indivíduo**. Baseado nas "estesias" do criador (doutorando) e também nos que contemplavam a obra e seus acessórios.

A utilização de elementos artemidiáticos diversos, fazia com que a instalação se aproximasse conceitualmente do modelo inicial apresentado na exposição de **Leonardo da Vinci** e indicada pelo professor orientador.

Após a discussão dessa instalação e seus resultados, foi criada uma nova obra de arte, um **martelo** que auxiliou ainda mais na **tomada de consciência** do processo artístico através da construção de uma obra através da apropriação de objeto didático agregando a poética posteriormente

Essa tomada de consciência fazia com que o trabalho encontrasse a compreensão dos estudos em arte com o auxílio dos binômios:

concepção-materialização e intuitivo-racional.

Finalizando no ano de **2016**, pôde-se perceber que as obras principais “Instalação Artística”, “Martelo” e “Cubo (Trabalho Equivalente)” procuravam expressar em forma plástica o parte do conteúdo estudado e discutido até o momento durante o doutoramento. Continham conteúdo impresso, pré-textual, pós-textual, textual, vídeo, modelos, animações entre outros. Agregam conhecimentos de bidimensional, tridimensional, real e virtual.

Foi observado durante o processo que não era mais necessário a explicação textual e comprobatória dos processos em arte. A arte deveria falar por si e cada qual deveria tomar seus conhecimentos conforme sua capacidade naquele momento. O mais importante seria a **aceitação** deste fato e a **tomada de consciência** do artista em doutoramento.

Os conhecimentos estavam sempre intrínseco ao processo criativo e de materialização do autor, mas faltava o processo doloroso do **desapego**.

Pôde ser notado que sempre existia um processo de análise artística e de discussões, sobre concepção e materialização e sobre intuitivo e racional, e que não seria necessário discorrer a respeito procurando justificativas em processos artísticos.

Percebeu-se que a arte se difere por aceitar as contaminações de outros conhecimentos e de ambientes diversos. Pareceu necessário aceitar essa contaminação para que se pudesse realizar a construção do Trabalho Equivalente (denominado **Planificaixão** pelo orientador após a redação) e seu respectivo Relatório Circunstanciado. A metodologia utilizada foi inspirada na prática do grupo de pesquisa Artemídia e VideoClip que engloba a pedagógica freinetiana, nos processos de comunicação e controle da cibernética, no conceito de serendipidade que pode aliar conhecimentos anteriores, perseverança, inteligência e senso de observação.

Podemos indagar sobre a importância de um espaço que contenha uma grande rampa de acesso que não tem a sua utilização realizada da maneira convencional o senso comum poderia imaginar.

Essa observação pode desassossegá-lo quem costumeiramente analisa processos e procedimentos pela via projetual e funcional.

Ao se pensar qual seria a utilidade de uma rampa, tecnicamente poderíamos responder que as rampas tem função de vencer uma altura determinada (fazer a ligação de um local ao outro que tenha aclive ou declive) e também a função de substituir uma escada.

Porém, ao estudar arte no Instituto de Artes da UNESP, foi possível considerar que uma determinada rampa (de maneira artística) poderia auxiliar um artista muito mais do que vencer uma altura qualquer, poderia ajudá-lo a vencer a altura de seu pensamento.

É possível imaginar que essa rampa especificamente seria um local (espaço) que faz as ligações de pensamento sem as dificuldades de uma escada, um atalho para o intuitivo, para as reflexões.

Embora pareça um exagero ou uma força de expressão, esse fato foi aceito e considerado, porque a "Rampa do IA" (assim chamada) não pode ser analisada pela aplicação de normas convencionais.

Ninguém que está a fazer ou a pensar arte nesta "Rampa do IA" está preocupado se a rampa cumpre ou não funções como, por exemplo, as da norma NBR 9050 que coloca uma condição ideal de inclinação de rampas de acesso ou se a rampa deve ou não ficar livre para o trânsito de pessoas.

A rampa no IA se apresenta para cumprir a função de espaço criativo, ou de descanso para ócio criativo ou de encontro para discussões artísticas ou até mesmo de "café para a prática da arte".

A análise e entendimento da "Rampa do IA" não é simples para quem não estuda ou vive a arte intensamente praticada no Instituto de Artes.

É difícil discutir este espaço mesmo quando consideradas questões simples como a inclinação por exemplo.

Podemos considerar que A "Rampa do IA" não tem uma "inclinação facilmente mensurável". A princípio, seria possível propor a inclinação por uma simples regra de Pitágoras. Mas **a inclinação da rampa do IA transgride essas teorias**. Deve-se entender que a rampa é inclinada conforme a necessidade artística deste ou daquele momento criativo.

Há momentos que a rampa é muito íngreme e há momentos que o espaço pode deixar de ser rampa passando a se tornar um plano. Como perceber essa inclinação? Somente com o tempo e com o próprio ócio da "Rampa do IA".

Durante a pesquisa houve a tentativa de catalogar ideias visuais sobre a rampa, mas não foi possível. Uma catalogação em arte já é consideravelmente complicada, pois as catalogações consideram diversos aspectos conforme a necessidade ou as considerações a se fazer.

Para pesquisar sobre o espaço, propus trabalhos de arte sobre as fotografias da rampa ao mesmo tempo que era testado um modelo de ensino híbrido de técnica de perspectiva com desenhos e aplicações sobre fotografia. Uma espécie de protótipo de vivência dentro de ateliê controlado.

Foram fornecidas três fotografias que poderiam ser utilizadas no trabalho a ser desenvolvido que tinha como proposta principal realizar uma invasão no espaço com qualquer tema e foi notado que geralmente as ideias se aproximavam mais de um campo artístico do que técnico.

Os trabalhos realizados aproximavam-se de Processos de Matte Painting de artistas de artes visuais para cinema, que utilizam-se das mesmas técnicas para criação de composição entre fotografias e objetos de cena. Foi procurado o intuito principal de estimular a criatividade do aluno ao mesmo tempo que se tinha a intenção de passar conceitos de dimensionamento, escala e perspectiva.

A pesquisa aplicada em ateliê-laboratório de instituição de ensino fez com que os participantes estudassem processos de corte, escalonamento, correção de cores, retoque entre outros dentro de um único exercício. Além de colocar ao aluno a questão de resolver problemas de iluminação dentro de um retoque fotográfico. Essas técnicas pareciam mínimas para a materialização de qualquer processo em arte ou áreas correlatas.

Porém foi observado o problema de que apesar de conseguir avaliar de maneira matemática os processos mais técnicos, o processo de criação artística envolvia muita subjetividade.

Na realidade a avaliação se distanciava de uma ideia subjetiva e se aproximava de uma ideia mais objetiva e os trabalhos tendiam ao contrário.

A rampa foi o ambiente (espaço) dado para que todos seguissem um padrão de exibição porque poderiam treinar técnicas de apresentação de projetos aliados a conceitos de desenho em uma fotografia e em perspectiva, mas muitas vezes as criações partiam para uma conceituação mais abstrata e artística, algo também observado em estágio de docência nas aulas de mídia na UNESP.

Então foi percebido que havia muito mais do que técnicas ou teorias de aplicação de processos e procedimentos. Havia também o que começamos a chamar de "deitar na rampa".

"Deitar na rampa" procurava com palavras descrever a estesia das pessoas ao ver uma grande rampa com a possibilidade de deitar, correr, dormir, pensar, desenhar, rir, chorar entre outras coisas nesta rampa.

A primeira vista nada se considerava além de uma rampa de acesso, fora de padrões, um acesso sem muitas curiosidades ou interesses para quem não se envolvia mais intimamente com o local.

O espaço inicialmente podia ser visto como um espaço comum, mas ao analisar as fotografias iniciais após a interferência dos que externam "a rampa", essa imagem (foto) passava a demonstrar novas ideias e o que sente quem está na rampa do IA. Para alguém com "veias" técnicas, teóricas e projetuais com formação com ênfase nos ofícios, perceber essa nuance não se apresentava fácil a princípio.

Foram necessárias inúmeras tentativas de "deitar na rampa" para se desprender das dificuldades aplicadas pelo conhecimento técnico e exato das profissões e conhecimentos anteriores.

Depois de algumas tentativas, metaforicamente começou a se "tornar real". Um "imaginário real", difícil de se entender, mas "em conformidade" com o que foi buscado desde o início nos estudos de arte neste processo de doutoramento: encontrar o que não se encontra facilmente, ou seja aceitar a arte como tal é a arte. Ao voltar várias vezes a rampa, pude perceber que o local é o mesmo mas "cada cabeça" se expressa e sente a rampa de maneira diferente a cada passada. Poderia se ter ou não ter o que quisesse "neste meio". Alguns mostram a tensão, outro o medo, outros insegurança, ao ponto que muitos mostram a alegria da arte e sua "viagem" criativa.

Tentar catalogar a arte na rampa ? Poderia até se tentar novamente, mas ao serem catalogadas perderiam a intenção artística livre.

Essa intenção não pode ser perdida, seria um contra senso, porque foi necessário muito tempo frequentando a rampa.



Figura 1 - Um conceito para a Rampa do I.A.

Dando uma abordagem para a pesquisa pela Fenomenologia – Ênfase no sujeito, pode-se analisar o que ele pode produzir e como sua produção sofre interferências do meio (especificamente do ambiente em que está inserido), ao tempo em que ele pode interferir no meio.

Chama-se neste trabalho a experiência de “experenciarmos”, testar. Tomada à análise fenomenológica para evidenciar as vivências subjacentes àquela experiência, indicando o movimento intencional da consciência.

Porém aparecia um novo problema. Não se discutia somente o criativo na rampa. Apesar de em número reduzido, ainda existiam indivíduos que se preocupavam de maneira mais intensa com a materialização.

Esse termo seria utilizado em outro ambiente que a princípio parecia se opor a rampa: a oficina. Ele realmente se opunha ? Também não.

Como entender que os ambientes não mais se opunham e sim se complementavam ? Onde estaria esse limiar ? Ele realmente existe ?

Complicava-se a reflexão e a inquietação dos estudos se fazia maior. Poderia aperfeiçoar os processos e procedimentos artísticos na oficina, mas não era somente neste ambiente que a preocupação com "o fazer" se instaurava; a rampa também iniciava um processo de "fazer artístico".

Na criação do Cubo que se apresenta como o Trabalho Equivalente desta Tese, o momento "rampa" pode ser representado pelo insight criativo de se utilizar todos os rebatimentos possíveis de um cubo como suporte ao Relatório Circunstanciado. Este momento de concepção representava o intuitivo, a ideia, o insight. o momento em arte de se achar "a coisa".

Porém existia um caminho considerável em idealizar esse formato de apresentação do trabalho e apresentá-lo realmente, existiam outros fatores a se considerar como o material a se utilizar, a espessura desse material, como emendar, como fazer as dobras e encaixes, como não deixar todas as peças se desprenderem entre outros detalhes.

Esses dados já se apresentavam no momento da concepção, mas não poderiam ser resolvidos "na rampa" por completo sem o estudo empírico do fazer. Como construir, materializar para se ter a possibilidade de mostrar a outros a "coisa" construída ?

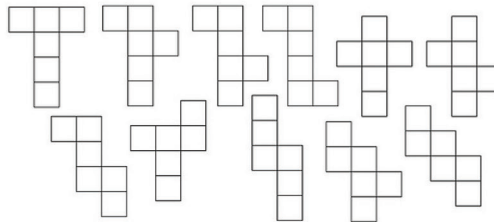


Figura 2 - Possíveis rebatimentos de um Cubo - Insight.

A observação de vivência na rampa e seu entendimento ainda desassossegavam o espírito artístico de quem costumeiramente analisa processos e procedimentos pela via projetual e funcional.

Isso porque mesmo já aceitando a condição subjetiva e intuitiva da "Rampa do IA", a inquietação sobre a observação da produção dos artistas que a frequentavam constantemente mantinha-se presente.

Foi considerada e utilizada a metodologia baseada no fazer, fazer artístico para tentar negar a "Rampa do IA" através da "Oficina do IA". Parecia necessário tentar negar uma pela outra.

Foi iniciado um processo de fazer: a ideia de materializar (de maneira física) uma obra de arte que pudesse representar de maneira plástica um protótipo com base em um no artefato de nome CM2303B, que tivesse características visuais próximas, e que pudesse dar uma intenção de funcionalidade dos braços e movimentos deste artefato como se pudesse funcionar de maneira real.

Parecia necessário um nivelamento que propiciasse uma utilização de equipamentos e ferramentas aos interessados. Manusear equipamentos sempre pareceu obrigatório para quem faz arte e não somente pensa arte. A maior dificuldade seria construir algo que parecesse funcional, que estimulasse a curiosidade, mas que na verdade fosse um protótipo, uma peça, um objeto. Esse pseudo funcionamento deveria tinha o objetivo de estimular as pessoas que contemplavam a obra em uma ideia de funcionamento, de curiosidade e de questionamento. Itens procurados em variadas obras plásticas.

O processo de montagem ainda serviria como exemplo de criação de protótipos reais manualmente e deixaria claro as dificuldades de um labor.



Figura 1 - Protótipo em frente a Oficina do IA

Também auxiliou na observação sobre a obrigatoriedade de adaptações nos roteiros e projetos de construção físicas de elementos artísticos em detrimento de suas problemáticas .

Protótipos e simulacros podem ser uma das maneiras em que a arte pode apresentar uma obra que desperta uma intenção de funcionamento, mas que não tem uma obrigatoriedade de funcionar.

Conforme indicação do professor orientador, o artefato deveria ser confeccionado sem a tecnologia a qual o orientando poderia fazer uso e que já estava acostumado.

Deveria ser utilizada a maneira que poderia ser considerada "trivial", manual. A princípio, existia um desacordo, porque foi levantada a hipótese do uso de tecnologia. São necessários estudos volumosos para se operar a tecnologia, o desafio seria maior a princípio, fazer mais com o mínimo. Dessa forma, artefato foi construído com sobras de materiais ou sucatas e aproveitou-se de uma oficina de uma disciplina durante o processo de doutoramento. A ideia seria exemplificar que não se necessitava de um processo fabril de qualquer espécie para testar os conhecimentos discutidos aplicados na concepção de obras artísticas.

Também foi percebido que é interessante ter uma certa habilidade manual para a execução da materialização. Parece mais conveniente saber fazer para poder fazer ou para poder pedir para alguém fazer.

O intuito era dar valor ao labor e deixar claro que ao mesmo tempo em que se cria, novos processos de criação surgem e novas concepções são necessárias. O que deveria ser feito ? Voltar a rampa ?

Foi percebido que dentro da oficina também se criava.

Isto se apresentou porque produtos artísticos pareciam se apresentar muitas vezes como projetos preliminares de concepção artística que tinham o intuito de estudar conceitos e funcionalidades estéticas possíveis.

Neste estágio, criar manualmente gerava maiores discussões e conhecimentos em arte e pareceu mais corriqueira essa questão dos binômios **concepção-materialização e intuitivo-racional. Ambos estavam constantemente em rampa e oficina.**

Pareceu possível integrar e absorver esse conhecimento de que os binômios seriam indissociáveis. O intuito da construção da obra não era se apresentar bela (como pensa o senso comum) nem funcionar, ela deveria mas dar condições de estímulo para entendimento dos binômios, gerando novas discussões artísticas ao tempo que se treinava a habilidade manual concomitantemente.

Essas construções manuais são geralmente aplicadas em aulas de maquetes, modelos e protótipos nas mais variadas áreas, porque é com essa habilidade que se sente confiança de realizarem seus experimentos.

Outro grande ganho que somente é possível "no fazer" (durante uma construção manual ou também com auxílio de tecnologia) é a troca mútua de informações e conhecimentos, porque ao passo que se materializa um insight, outros envolvidos nos processos se interessam por ele e testam suas criações no mesmo espaço, havendo uma troca .

Assim nota-se também um ciclo (técnico e artístico) no qual quanto mais se desenvolve, passa e estimula a circulação de informações, mais essas informações se envolvem e se completam e o ambiente em que se trabalha (trabalho para a arte) propicia uma quantidade maior nas mais variadas nuances da arte com charme e sem perder o intuito de resolver realmente processos e procedimentos.

Foi possível notar que um processo em arte dificilmente termina, porque a todo o tempo surgem novas ideias para a materialização de elementos (como este artefato) e de como montá-los.

Importante também para quem se forma em processos e procedimentos artísticos é o acompanhamento desses processos e procedimentos na maior parte das execuções sejam elas mais teóricas ou mais práticas.

Foi percebido que apesar de se considerar o lado criativo, não se pode desprezar o lado ofício. Esse binômio trabalha de maneira simultânea, como o intuitivo e racional, como ócio e negócio.

Também são apresentadas e defendidas as execuções, não porque não são admitidos comentários com base somente em uma teoria ou análise conceitual, mas porque foi considerado importante e complementar a ideia de materializar, fazer, do popular mão na massa.

Para a construção do Cubo que se apresenta no Trabalho Equivalente desta Tese, foram testados materiais diferentes para a construção, sistemas de encaixe, processos de montagem e colagem para que o Cubo como obra pudesse ser realmente construído.

O resultado final apresentado pelo Cubo foi resultado de inúmeras tentativas empíricas de se "construir a coisa" após a concepção.

A busca da materialização "da coisa" (insight) colocava em jogo o que poderia se apresentar como o "contrário da coisa". Isso porque dependendo do passo que se materializava, a concepção também era alterada. Era o lado racional interferindo no lado intuitivo.

"Fazer para construir" foi a maneira mais apropriada para se obter um resultado material e proporcionou detalhes que não seriam facilmente observados no momento de criação de insights.

Após o "construir da coisa" foi percebido que sem questionamentos de certo ou errado, fornece ainda mais conhecimento para quem procura "o fazer" como fazer artístico. O trabalho se materializava após a invenção dos processos e procedimentos do fazer.

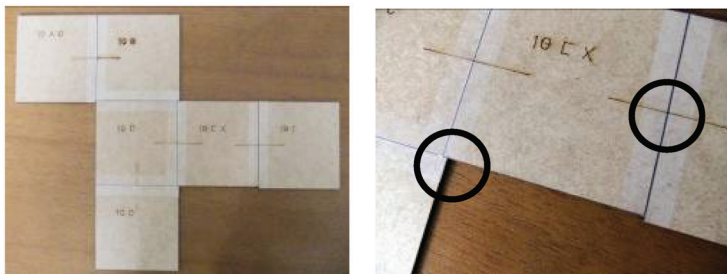


Figura 2 - Planificações e detalhes possíveis após a materialização.

Para Pareyson (1993), processos e procedimentos estão relacionados à inventividade e a norma, criação e rigor. Sugere que os artistas inventam a obra e o modo (procedimento) de se fazer a obra. O processo faz parte da obra assim como defendo.

Dessa forma pareceram realmente indissociáveis processos e procedimentos para a materialização de arte e os insights oriundos de qualquer fonte (inclusive a "Rampa do IA"). Pareceu também mais conveniente testar a materialidade e seus processos para se discutir com maiores referências sobre processos de materialização artística.

Apresentar novos conhecimentos para solução de problemas em processos e procedimentos já admitidos por uma academia que acredita em determinados paradigmas sempre pareceu algo complicado e com caminhos cheio de obstáculos.

Parece unânime o pensamento artístico no que tange a aceitação dos processos criativos oriundos da criação (representados neste trabalho pela rampa). Criar é sempre permitido. A "arte pela arte".

Porém, ao se tentar justificar uma arte oriunda de processos e procedimentos com maior ênfase no fazer, geralmente a resistência é maior. As restrições podem ser colocadas pela falta de vivência em processos de oficina.

Foi notado que por mais que fossem justificados novos processos e procedimentos para a materialização de artes em geral, uma espécie de resistência sempre foi imposta para a justificativa de muitos trabalhos. Principalmente se estes processos de materialização recorressem a tecnologia como prototipagem, modelagem via software entre outros. O mais curioso com os trabalhos não aceitos por uma comunidade "conceitual" geralmente é a falta de justificativas para uma não aceitação. Neste trabalho, não se tem a pretensão de discutir o que é ou não arte.

Porém, durante esse processo de doutoramento, foi notado que embora houvesse um esforço de um artista doutorando procurando aceitar os binômios concepção-materialização e intuitivo-racional, quando o quesito era validar um trabalho com ênfase no fazer, a comunidade científica mais próxima também rejeitava.

Durante esse doutoramento foram discutidos processos e procedimentos para a execução de obras artísticas com ênfase no fazer mas sempre respeitando a originalidade dos insights criativos.

De maneira simbólica, seria a oficina aliando-se a rampa. Mas porque é que alguém de oficina deve se esforçar para entender a rampa e alguém de rampa não se esforça para entender a oficina ?

Parece complicado, mas é de fácil entendimento. Todos estão "no mesmo barco". É uma questão de afinidade. Cada qual se coloca no lado mais confortável e mais agradável a si.

Então o que fazer ? Como para convencer a todos que são conhecimentos associados?

Foi proposta uma obra, que nasceria do contrário do convencional: Oficina, depois rampa. Fazer e depois entender.

Foi executada uma obra tridimensional com o auxílio de tecnologia e posterior acabamento manual.

Para ser bem incisivo, **um martelo. Não pareceu ter um equipamento melhor para se representar uma oficina.**

Foi primordial uma apresentação no padrão que melhor fosse exigido e com a melhor qualidade possível para a ocasião. O fato de ser bem executado atenderia o que considerávamos "coisas de oficina".

Dessa maneira, algumas discussões e trabalhos deveriam tender mais ao lado produtivo do que criativos porque ao fazer poderíamos promover uma discussão de processos e procedimentos aplicados às obras.

Ideias de como construir, o porque de construir, o que representar. Que interferência teríamos de "coisas de rampa"?

"Estesias" do observador, seriam um segundo passo.

Nestes momento por interferência do orientador em sala de discussão, e em discussões em grupos de pesquisa, ao final, escutei a frase: " - Ninguém terá essa visão e ninguém está a fim de trabalhar para isso. Para colocar esses conceitos em quem não quer aceitar, só pregando (como prega um religioso ou um professor) ou só batendo com um martelo. Mas um martelo artístico."

A intenção da informação foi assimilada e aceita como um desafio proposto. Foi uma brincadeira, mas percebida com a sutileza peculiar a arte.

Deveria o martelo ter a graça da arte, a brincadeira da arte e assim seria possível se notar o processo inverso (no que pensa o senso comum) de criação. Seria entendido que de maneira metafórica podia-se martelar novas ideias de conhecimento, a utilização de tecnologia para a materialização, processos híbridos de construção e um toque especial de inversão de valores.

O martelo é oriundo de um trabalho de materialização de diversas peças de madeira resultantes de intervenções em cubos como remoção e adição de materiais. Neste trabalho foram utilizadas técnicas de modelagem manual, via software, routers, equipamentos de oficina entre outras.

O martelo surgia antes de sua poética artística e por isso pouco entendido a princípio.

Sempre parece complicado apresentar processos considerados inversos.

Porque ao ponto que este trabalho de doutoramento procurava aceitar a questão "Rampa do IA" com testes de vivência na rampa, momentos de ócio na rampa, processos de criatividade entre outras coisas para entender o "intuitivo", o "viajar", o "criar" artístico, eta encontrada demasiada resistência na aceitação do público nessa questão do fazer.



Figura 1 - O Martelo - "PREGO NÃO NEGÓ"

Muitas outras frases marcam a memória de quem pesquisa com ênfase no fazer como por exemplo "qualquer macaco faz".

Porém, poderia ser respondido de maneira metafórica que essas frases nunca foram ditas por macacos.

Considerando os fatos, propus a obra, criada com avançados métodos de materialização e também com a brincadeira peculiar a arte. Foram apresentados desenhos, concepts, projetos técnicos, projetos artísticos de uma peça. **Ela foi construída e ganhou poética.** A partir desse momento o orientador propôs nomear a obra como "PREGO, NÃO NEGÓ!"

Os que não percebiam inicialmente essa poética, provavelmente ainda não tinham a condição de percebê-la.

Anda em tom de brincadeira, mais uma inversão: madeira pregando em aço. É como as coisas se apresentam em arte algumas vezes, invertidas.

Em arte, o invertido também deveria ser aceito. Porque não sabemos o lado da inversão, como não sabemos, por exemplo, o lado de cima de um planeta. O entendimento deve surgir da vivência e repertório de cada indivíduo.

Pude observar na criação desta nova obra os conhecimentos, teorias e conceitos oriundos de rampa" e "oficina", criação e suor, intuição e labor e também acreditar que nenhuma das partes podem ser ignoradas.

Foi percebido que podemos ter processos de concepção-materialização e intuitivo-racional ou materialização-concepção e racional-intuitivo ou qualquer outro modelo de combinações. A arte também pode ser descoberta a qualquer momento.

O grande ganho foi poder aceitar e tomar consciência dessas diferenciações que na verdade são complementações.

Não existe uma regra linear para pesquisa e a criação artística. O mais importante é a obra final que será contemplada por toda a sociedade.

Depois de resolvidos, a exemplo dos resultados da pesquisa científica, também são devolvidos à sociedade; mas não em forma de soluções verbalizadas ou em dados numéricos, mas sim contidos nas obras de arte. (ZAMBONI, 2001, p. 52)

Esse andar de rampa-oficina, oficina-rampa que pôde ser realizado de maneira real ou virtual, resultou no Trabalho Equivalente Cubo apresentado. Esse ir e vir contaminou o trabalho pelas igualdades e diferenças destes espaços de vivência e suas peculiaridades.

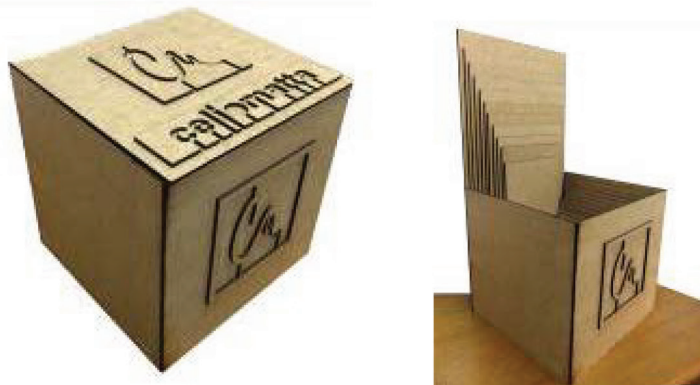


Figura 2 - Trabalho Equivalente

O problema central desta tese de doutoramento baseia-se na inquietação provocada pelo estudo da relação em arte dos binômios concepção-materialização e intuitivo-racional.

"Toda e qualquer pesquisa só existe em função da existência de um problema, pois a principal função da pesquisa é dar respostas a problemas identificados como tal." (ZAMBONI, 2001, p. 49)

A pesquisa se inicia através da observação de dois espaços de experimentação (que procuram simbolizar outros locais semelhantes) que pareciam inicialmente se opor.

O primeiro seria uma oficina que parecia materializar ideias mas que era vista como espaço não criativo.

O segundo espaço uma rampa de acesso, utilizada como espaço de reflexão e ócio criativo que no início das observações sugeria um acúmulo e conhecimento, porém sem organização.

O problema se estendeu a medida que foi observado que essa definição poderia ser mais complexa quando verificado que existem artistas que também se organizavam materialmente na rampa e que criavam na oficina. Ou ainda, conhecimentos dos espaços por vezes se complementavam.

Para a definição deste problema em arte, foram adotados inicialmente os dois espaços citados (rampa e oficina) como símbolos.

Quando citados, devemos compreender que a visão deste trabalho tem o intuito de abranger os locais semelhantes.

Entende-se por locais semelhantes, os locais que os usuários dentro de sua própria necessidade buscam para sistematizar suas ideias criativas e materializar seus insights laboratórios de experimentação por exemplo). Procura-se aplicar uma generalização.

Esses locais também tem a intenção de fazer aplicações de técnicas e tecnologias (desenhos, modelos, maquinários, protótipos, entre outros) e conceitos de arte. Observar a utilização de espaços fornece informações sobre ensaios e tentativas laboratoriais de se conceber e materializar arte **nas interfaces arte, ciência e tecnologia**.

Conforme a necessidade na busca do entendimento das nuances das artes, é possível aplicações destas nuances e a observação de como os indivíduos se relacionam com a intuição e a racionalidade.

Buscando analisar o problema e indagações dos conceitos de arte, foi proposta pelo orientador a conceituação, materialização e apresentação de uma instalação artística, uma obra com conteúdo artemidiático, com ênfase nos conceitos analisados e adquiridos e com base na exposição de Leonardo da Vinci.

Criar e materializar uma obra ajudariam na saga da busca de conhecimento e no entendimento dos binômios apresentados.

Essa obra deveria apresentada para uma comunidade artística (envolvida com estudos em arte) e ser aprovada por ela. Estudar esses binômios pressupõe questionamentos diversos e difíceis de serem totalmente relacionados com palavras, dado percebido somente após o processo artístico vivenciado.

A identificação do problema de uma pesquisa está também sujeita aos valores contidos nos paradigmas adotados, e o problema deve ser buscado nesse universo, sem ferir nenhuma norma. (ZAMBONI, 2001, p. 50)

A tentativa de execução e apresentação deste modelo (exposição artemidiática) pôde estimular o entendimento e as nuances dos conhecimentos aplicados nos ambientes representados por rampa e oficina. Seria possível discutir o que poderia ser criação dentro um espaço de experimentação ou de outro espaço de experimentação. Ou ainda estimular a discussão sobre uma complementaridade dos locais.

Após o estudo de caso realizado, foi percebido que em arte o problema pode não se apresentar no início do trabalho (como ocorre em outras áreas), ele pode ser identificado apenas no final.

A dificuldade de se entender problema em arte é que este problema também não é facilmente exposto com palavras, porque como observado ele se apresentava após a execução do trabalho, ou seja após a passagem pela materialização em ateliê-laboratório onde novos problemas eram apresentados e avaliados pela comunidade e novos surgiam.

Dentro desse quadro, os problemas em arte são também mais difíceis de serem formulados verbalmente, mas, no entanto, a pesquisa acaba por exigir a identificação do problema. (ZAMBONI, 2001, p. 50)

Dessa forma, foi percebido que concepção e materialização, intuitivo e racional seriam binômios indissociáveis.

O que a priori se apresentava como duas "tribos" diferentes na realidade eram uma única, que se complementavam a medida que necessário.

Foi notado que indivíduos que tinham um maior apreço pela oficina, passavam maior parte do tempo neste local, mas por que não estariam concebendo novos insights criativos durante seu processo de criação ?

Também acontecia com os indivíduos que se utilizavam da rampa de acesso para a criação de seus insights criativos. Embora sem a organização inerente às oficinas, muitas vezes também apresentavam ideias conceptivas e racionais organizadas.

Cada ser procura seu espaço de conforto para a criação, mas acaba ora ou outra se aventurando no espaço oposto para que consiga por completo materializar suas ideias e revelar seus resultados.

Um dos grandes fatores que pode assegurar o sucesso ou não de uma pesquisa está exatamente na escolha do problema a ser pesquisado e estudado. O que é importante? O que é revelado pela comunidade em que se atua? O que é viável de ser estudado dentro dessas regras? Enfim, são muitas as indagações que um pesquisador deve fazer ao iniciar uma pesquisa nova. (ZAMBONI, 2001, p. 50)

Se maioria dos artistas se opõe a rampa ou oficina parece inviável formular regras e problemas de maneira simples e diretas como ocorrem em áreas mais exatas. Em arte, até mesmo a identificação de um problema parece outro problema.

Por isso a inquietação parece sem fim. É complicado exigir que uma arte contemple os dois locais se estes locais se distanciassem ao invés de se aproximarem.

Por isso explicar que devemos aceitar e saber apreciar e aplicar os processos de oficina em detrimento a essência da arte, ou seja aos insights criativos (sem que esses sofram prejuízo) é a intenção deste trabalho de doutoramento.

Os processos e procedimentos são essenciais e devem ser executados, mas o entendimento dessas etapas e de onde são alimentadas é que deixam uma pesquisa em arte mais complexa.

Não somente o fazer, mas os porquês do fazer, já que resolver problemas não é taxativo pois problema é um paradigma da arte. Como dito problemas podem surgir, no começo, no meio e no final de uma arte ou processo artístico.

Além disso são aceitos conhecimentos oriundos de serendipidade.

Os problemas resolvidos pela pesquisa em arte, diferentemente dos resolvidos pela atividade da ciência, são de difícil identificação, dado que, muitas vezes, devem ser descobertas ou mesmo criados pelo artista pesquisador. (ZAMBONI, 2001, p. 50-51)

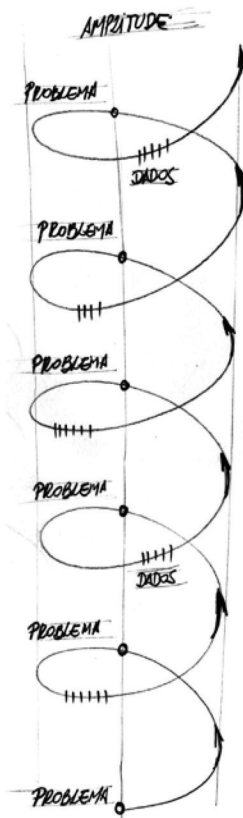
O trabalho equivalente do Cubo apresentado nesta tese, procura exemplificar a vivência no dois espaços e a aplicação dos processos e procedimentos artísticos com muito labor e luta.

A apresentação artística procura um zelo e capricho (como sugere o senso comum) e como poderiam sugerir os antigos ateliês dos artistas que primavam por arte (e seu lado conceutivo) , mas sem se esquecer dos caprichos na execução.

Um erro observado é que excesso de capricho muitas vezes também pode se contrapor a uma ideia ou pesquisa em arte quando esta é observada sem se entender as regras a que está submetido um trabalho.

O processo de trabalho é a parte em que o pesquisador desenvolve seu produto final oriundo de pesquisa, onde 'processo' diz respeito à “uma série de ações sistemáticas visando um certo resultado” (ZAMBONI, 2001, p.67) e 'trabalho' é a “operacionalização material das ideias anteriormente acumuladas pela observação” (idem, p.67).

É a fase em que o pesquisador procura chegar ao produto final a partir das ideias iniciais, das expectativas e das interpretações das observações.



Livros, revistas, sites, dissertações e teses lidas compuseram um conhecimento teórico que aliado a prática em oficina resultaram no trabalho apresentado.

A definição do objeto de uma pesquisa está intimamente ligada a um quadro teórico. Todo artista ou cientista ao trabalhar em um paradigma, seja ele qual for, procura criar e responder um problema criativamente elaborado dentro de um referencial teórico. (ZAMBONI, 2001, p. 52)

Deve ficar exposto que um trabalho experimental muitas vezes não apresenta uma teoria formalizada, mas todo o texto lido e discutido agrega um valor nos trabalhos finais em artes e áreas correlatas.

Muitas vezes a leitura inclusive de um próprio texto escrito em outra época pode gerar novas discussões e revisões de conhecimentos que podem modificar um pensamento científico.

Quando o artista trabalha em determinado paradigma, está sujeito a conjuntos de *leis*, normas ou teorias mais ou menos formalizadas, sendo que o grau de consciência dessa teoria, ou conjunto de *teoria* em que se enquadra seu trabalho, é fundamental para a pesquisa em artes. (ZAMBONI, 2001, p. 49)

O texto do trabalho apresenta um entendimento de um pesquisador que toma consciência durante o processo de doutoramento sobre o problema de aceitação dos dois espaços laboratoriais (rampa e oficina).

Essa consciência se deu por leituras teóricas e pela prática durante as discussões no grupo de pesquisa "Artemídia & VideoClip" e nas orientações do professor orientador deste trabalho.

A consciência foi se elevando conforme o andamento do doutoramento e a vivência nos processos de estudo.

Por isso que essa pesquisa apresentou pequenos equívocos em sua qualificação e alterados na tese final. Era a forma de orientar do professor orientador que prezou por aguardar a **tomada de consciência** do orientando até o momento em que encontrou a aceitação dos espaços por si só, na prática mesmo que com sofrimento e dor promovido pela aceitação de novos paradigmas.

Toda e qualquer atividade artística se realiza em um contexto teórico e histórico, no qual a definição do objeto e a identificação do problema da pesquisa tem de ser inserido, e será tanto mais elaborada a pesquisa, quanto maior for o grau de consciência deste fato pelo pesquisador. (ZAMBONI, 2001, p. 52)

Uma das alterações foi a aceitação de que não se deveria tentar provar pela via da formalização todo o estudo em arte, fato ocorrido durante a qualificação. Após a tomada de consciência artística, foi notado que não seria necessário apresentar textualmente todas as experiências. O ideal seria montar as obras e o trabalho equivalente que complementa esse relato, deixando que falassem por si.

O processo realizado, escrito, reescrito parecia tender para um lado material muito maior antes da percepção da consciência criativa e da aceitação de que não há em arte criativo sem racional e racional sem criativo, não há rampa sem oficina e oficina sem rampa.

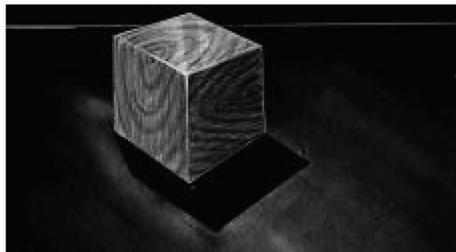
Mais do que aplicar todo o referencial teórico, aceitar as diferentes nuances das discussões artísticas foi o passo final para a compreensão dos sentimentos e conhecimentos em arte.

Não se pretende dizer com isso que para o artista atuar como pesquisador, necessite antes de começar qualquer trabalho, efetuar a formalização expressa de tudo que leu, estudou e pensou, porque o importante é a conscientização do processo, mais do que a sua formalização. (ZAMBONI, 2001, p. 52)

O importante para um pesquisador é a sua tomada de consciência, a aceitação dos diferentes caminhos (principalmente em arte) e o acúmulo de seus conhecimentos. **Embora respeitado, formalizar e/ou verbalizar e comprovar algo não é o principal item de uma pesquisa em arte.**

Em ciência, é norma consensual a formalização expressamente verbalizada das questões teóricas com relação ao objeto de pesquisa, dado que a própria academia é mais organizada e possui normas já consagradas de conduta em pesquisa, levando em conta o enquadramento da pesquisa em contexto mais amplo, da acumulação de conhecimento ante o paradigma adotado. (ZAMBONI, 2001, p. 52-53)

Diferente de outras áreas, em arte as referências servem de acúmulo de conhecimento e mesmo que citadas, não são consideradas duplicatas, porque quando esse conhecimento assume um papel de obra de arte, ela se torna única e não se reconhece uma duplicação.



Em arte, deve-se considerar a não existência da duplicação de pesquisas, e desde que a pesquisa assuma o caráter de obra de arte, torna-se impossível esta duplicação. (ZAMBONI, 2001, p. 53)

Também devem ser aceitos conhecimentos oriundos de serendipidade (acidentalmente), e de conhecimentos anteriores, cada arte e seu conceito é diferente porque cada artista tem se próprio repertório.

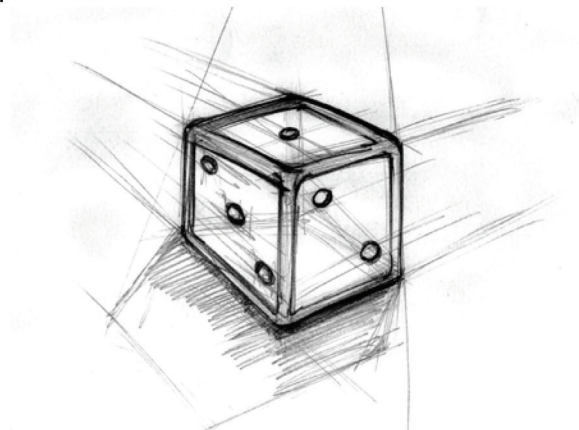


Figura 1 - Alea Jacta Est

Para se atender a expectativa da construção do Trabalho Equivalente Cubo apresentado neste doutoramento, seria necessário sentir e vivenciar as "estesias" de quem constrói e apresenta uma obra para uma comunidade. Para tal, foi proposto pelo professor orientador a exposição de uma instalação conforme roteiro. Além disso, a instalação iria agregar trabalhos dentro dela mesma.

Só é possível lançar hipóteses quando se tem em mente o desejo de se trabalhar com algum método em que se pressuponha a noção de ordem, seja ela qual for. O acaso, o fazer para ver o que vai dar prescinde de hipóteses, tanto em ciência quanto em arte. (ZAMBONI, 2001, p. 53)

Foi proposto que ela agregasse em seu perímetro um protótipo de artefato construído em madeira, metal, plástico e papel, com intuito de representar artisticamente um possível acessório para captura de imagens de objetos tridimensionais.

Como o intuito do artefato era ser uma peça artística, ela não tinha a intenção de funcionar (embora pudesse) porque não era a intenção de se apresentar um produto e como exposto, demonstrações de funcionamento não são exigências em arte. Deveria ser aceito o fato de que em arte, pode parecer mas não ser.

Como teríamos a expectativa de pedidos dos que contemplariam a obra (artefato) dentro da instalação para olharem um possível funcionamento, seria justificado também uma apresentação mais voltada a esse funcionamento dos movimentos do artefato do que a sua beleza estética. Como resolver o problema de não interferir na instalação "Cubo", não interferir no artefato e colocar mais um conteúdo atemidiático no espaço da instalação?

Para uma possível solução, foi sugerida a apresentação de um vídeo que tivesse a animação do objeto artefato para se verificar a hipótese de um possível "funcionamento". Esse funcionamento atendia outras expectativas: verificar o movimento e as ações sem interferir materialmente na obra. Para tal foram discutidos métodos de apresentação e criação de animações e vídeos e seus possíveis usos.

Em cima do objeto de pesquisa daquele momento (aquele artefato especificamente) seria colocado a prova para testar hipóteses.

Somente à medida que o objeto da pesquisa é definido e inserido num referencial teórico, é que se pode lançar hipóteses. (ZAMBONI, 2001, p. 53)

Muitas imagens foram criadas e organizadas para o resultado da animação e posteriormente do vídeo (parte da instalação atemidiática) - materialização dos insights criativos do doutorando.

Desenhos, animações e vídeos são maneiras criativas de se expressar resultados de projetos e/ou obras, porque embora possam ou não ter mesmas características visuais, tem-se a opção de testar possíveis funcionalidades. Um processo de "virtualização" também pode servir para demonstrar antecipadamente como pode se comportar algo isoladamente ou em seus ambientes. Pode-se testar hipóteses artísticas e simular acontecimentos.

Essa pré-visualização da arte exposta facilita a execução posterior e pode dar a sensação de como seria possível criar protótipos reais e instalação em seus ambientes.

Em ciência, o conceito de hipótese é amplamente utilizado, e faz parte obrigatória de qualquer roteiro de projeto. Em artes, existe também a hipótese na sua essência, mas com algumas diferenciações; na realidade, em artes existe mais uma expectativa de ocorrência do que hipótese como é entendida em sentido científico lato. (ZAMBONI, 2001, p. 53).

Dessa maneira foi percebido que a utilização da tecnologia para apresentação e/ou materialização de arte parecia eficaz. O vídeo (desenvolvimento da aplicação da virtualização) do artefato pode exemplificar a aplicação projetual (roteiro) além da consideração dos vídeos "experimentais" (comuns no universo artístico).

Esse modelo de virtualização foi utilizado na concepção do Trabalho Equivalente. Foram modelados os cubos e seus estudos de encaixe e montagem para posterior usinagem e corte. Dessa maneira atendia a expectativa de tipo e quantidade de materiais.

O conhecimento pode se estender para se ter uma noção do que realmente pode ou não funcionar, de dimensionamento, de visão e noção espacial.

Deixando claro que está sendo expressado a ideia de um funcionamento visual, estético e não com a função de produto .

A expectativa de mostrar que trabalhar com computação gráfica para colocar em prática conhecimentos de desenho, perspectiva, iluminação e texturização apresentou-se válido porque simulou na prática a teoria do desenho e perspectiva com o intuito de estimular os que contemplam a obra a perceber como funciona o mundo tridimensional e sua representação na parte gráfica.

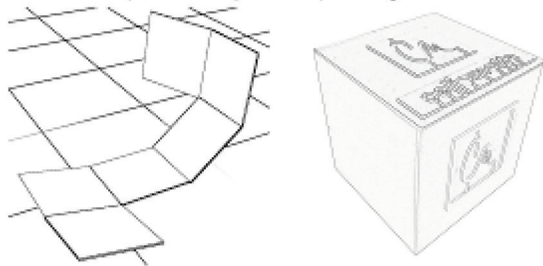


Figura 1 - Concepção-Materilização

Tudo pode auxiliar a arte e sua exposição, o intuito não é colocar a exposição acima do conceito artístico, foram maneiras adotadas "in loco" e naquele momento específico para solucionar problemas em arte e discutir novas hipóteses.

A hipótese, em qualquer pesquisa no campo artístico, não tem o mesmo grau de vinculação à teoria que na pesquisa científica, denotando a conscientização do pesquisador em face do processo de investigação em vias de se realizar.
(ZAMBONI, 2001, p. 53-54)

A expectativa de exibir uma maneira diferenciada para a realização das ilustrações finais que foi o auxílio da ferramenta computacional, que na arte não é proibida, foi uma maneira bem acabada e zelosa de se demonstrar um funcionamento.

Foi percebido que é possível criar objetos a partir de desenhos e materializá-los virtualmente para depois construí-lo materialmente e/ou a partir de objetos reais prever uma virtualização para facilitar animações e testes e posteriormente construir fisicamente. Ou ainda fazer o processo inverso.

Nenhuma aplicação pareceu destruir o processo artístico de organização artística dos insights iniciais, pelo contrário, ajudou no entendimento e na organização de todo um processo artístico além de facilitar o entendimento dos que contemplam a obra. Atendia a expectativa de se utilizar recursos de vídeo e animações para apresentação de testes de estética e/ou funcionalidade. Também facilitava a mudança e alteração de obras artísticas de maneira prévia a sua execução, facilitando a utilização de materiais corretos que possam representar o pensamento criativo do autor.

Esses recursos utilizados no momento da necessidade demonstram uma visão mais empírica do processo.

Tentar formular hipóteses e construir relatos para explicar acontecimentos em arte nestes casos pareceu um erro, pois aproximava as justificativas para a construção de produtos e objetos ou utensílios. Na arte, nem sempre é tão clara a concepção e materialização de obras, explicar não necessariamente deve fazer parte do relato, o que se deve verificar é como foi resolvido a problemática e como essa arte interage com o espectador.

O artista puramente intuitivo terá muito mais dificuldades de formular uma hipótese do que o artista pesquisador, dado que ele não possui claramente um objetivo e um problema a ser resolvido. (ZAMBONI, 2001, p. 54)

Apesar de admitir o que os artistas chamam de arte pela arte, habitualmente os trabalhos desenvolvidos durante este doutoramento tiveram a crença de que não adianta ter somente uma pesquisa em arte, mas sim dar à essa pesquisa uma materialização de acordo com um projeto e/ou roteiro inicial com zelo e capricho (como sugere o senso comum).

A maneira de ver e perceber o objeto está relacionada ao paradigma que o indivíduo se propõe a vivenciar. O processo de percepção e comunicação do cientista é diferente do artista; a diferença não está, obviamente, no fato de ambos possuírem individualidades características de cada ser humano, mas sim nos diferentes paradigmas que instruem o olhar do artista e do cientista. (ZAMBONI, 2001, p. 54)

A partir de elementos artemidiáticos estudados, a instalação do cubo se materializou e apresentou durante sua exibição conteúdos impressos, modelos, animações, projetos, desenhos entre outros.

Dessa maneira a instalação se aproximava conceitualmente do modelo inicial apresentado na exposição de Leonardo da Vinci e indicada pelo professor orientador.

A instalação gerou um conhecimento discutido no grupo de pesquisa que nomeou o conjunto dessa obra de Palimpsesto ao Cubo.

Palimpsesto era o nome dado ao manuscrito em pergaminho que, após ser raspado e polido, era novamente aproveitado para a escrita de outros textos (prática usual na Idade Média).

Palimpsesto (do Grego palin, “para trás”, e psen, “esfregar suavemente”). Mesmo sem perceber inicialmente, essa técnica de representação Palimpsesto, se adaptada para os dias atuais, podia descrever boa parte do método utilizado nas materializações dos trabalhos apresentados até o momento.

Isso porque geralmente a arte se iniciava de insights representados inicialmente por cubos e esses cubos iam sendo "raspados" até conseguir chegar em um trabalho mais bem acabado.

Por vezes ainda foi verificado um o processo inverso, ou seja, em um cubo vazio (oco) era inserido material.

Nos paradigmas da ciência, a percepção e a representação da realidade seguem normas muito mais limitadas de atuação do que nos paradigmas artísticos, que induzem e forçam a observação de maneira muito mais complexa e profunda. (ZAMBONI, 2001, p. 55)

Essa forma de trabalho foi considerada uma nova maneira de trabalhar sugerindo mais um novo paradigma nos pensamentos do doutorando e no grupo de pesquisa "Artemídia e VideoClip".

A instalação do Cubo iniciou um conhecimento que foi rapidamente associado a essa técnica de Palimpsesto pelo professor orientador. Essa associação e as discussões sobre a exibição dessa instalação gerou um conhecimento discutido no grupo de pesquisa que nomeou o conjunto dessa obra de Palimpsesto ao Cubo.

Essa ideia se deu porque o cubo poderia ser reaproveitado em outros locais com outros objetos se relacionando com a instalação Cubo com a ideia da obra **passar a ser coletiva e influente. Artistas passaram a se apropriar da obra criando uma nova percepção dos objetos.**

A ciência representa a realidade, descrevendo somente algumas de suas características (químicas, físicas, etc.), restringindo dessa forma o conjunto geral de possibilidades de percepção de um objeto na sua totalidade. Seus paradigmas e suas leis não permitem que se saia fora do contexto do exato e do preciso, regulados pelo racionalismo que só se comunica pela linguagem lógica e racional. (ZAMBONI, 2001, p. 55)

Durante a apresentação do Cubo na Jornada de Pesquisa, itens relacionados ao Palimpsesto eram notados como por exemplo a "raspagem" dos desenhos presos às arestas do Cubo (realizada pelo professor orientador) dando lugar a desenhos que utilizavam como novo suporte outros cubos planejados. Esses cubos planejados eram oriundos de aula de Mídia na UNESP (troca de conhecimento).

Seguindo essa ideia, foi a sugerido a troca (raspagem/remoção) do objeto preso no Artefato que estava dentro da instalação do Cubo. Passaríamos de um martelo (um palimpsesto de remoção), para outro cubo (um palimpsesto de adição e remoção).

Foi observado também que "Raspando e polindo" poderia se chegar a nova concepção da instalação durante o processo de sua própria criação e montagem. Já nesta fase pôde ser percebida a ação de outros artistas na criação e materialização da instalação.

Metaforicamente existia durante a montagem da instalação a "rampa" (representada pela concepção) e a "oficina" (representada pela materialização in loco).

Notou-se que o conhecimento discutido durante o processo Palimpsesto adicionados a novas leituras e percepção das nuances da arte, colocavam os binômios como indissociáveis, já que para se expressar por completo dentro da instalação deveria ser considerado o "lado rampa" e o "lado oficina". Quem não conseguia parecia fora das conformidades na ocasião.

Só é possível se fazer uma única leitura de um objeto analisado pela ciência, ou pelo menos uma por paradigma científico. Se existem duas leituras e duas verdades, segundo a lógica científica, uma deve estar errada e, neste caso, cabe às academias julgarem a questão. (ZAMBONI, 2001, p. 55)

Admitir intervenções alheias na obra durante a exposição foi um ganho até então não percebido. A obra inicial seguia o roteiro inicial, mas outros artistas ganharam permissão de interferir na mesma. Essa intervenção estimulou novos princípios criativos nas duas partes.

A alteração do projeto proporcionou uma visão de coletivo no contexto do grupo de pesquisa. Foi percebido que o projeto pôde ter perdido em algum ponto estético, mas poeticamente obteve um grande ganho. Novas discussões eram estimuladas e novos trabalhos surgiam.

Os cubos planificados eram oriundos de conceitos da aula de Mídia na UNESP. A obra estudada, roteirizada, executada e alterada resultou em novas obras apresentadas dentro de um cubo maior, que representava o coletivo Paplimsesto durante o LOTE (UNESP). Também foi notado que apesar dos fascínios e encantos dos momentos de projeto e execução, nunca se pode desprezar a arte e o seu lado divertido e de abstração. A diversão também auxilia nos momentos criativos da arte.

Foi possível tirar partes proveitosas de conceitos de arte e aliar alegria e técnicas de representação de arte ao momento de criação e desenvolvimento dos insights criativos em todas as participações de congressos, jornadas e outros.

Mas, apesar de toda precisão e exatidão pretendida pelos cientistas, a realidade fez com que eles passassem a trabalhar cada vez mais dentro de parâmetros de alta abstração, dado que eles não trabalham a realidade, mas recriam-na, observam-na e a enquadram em modelos aproximativos da realidade. (ZAMBONI, 2001, p. 55-56).



Notou-se que momentos divertidos como desenhar cubos podia colaborar de maneira interessante para entendê-los e para saber como representá-los além da forma técnica por suas épuras (forma já conhecida). Assim, para se pensar em cubos, representar cubos divertidamente parecia ser o insight inicial, percebia-se volumes, o bidimensional, o tridimensional, composição, dinamismo, valorização das cores, do claro-escuro, do vazio e do cheio, do adicionar e remover. Esses conceitos apresentam-se no Trabalho Equivalente desta Tese.

Zamboni em seu livro *A Pesquisa em Arte* (2006, p.58 - 71), estabelece algumas etapas para a realização de um projeto. Estas etapas listadas como comuns em projetos de pesquisa de arte são:

1. Definição do objeto a ser estudado;
2. Identificação de um problema;
3. Inserção da questão dentro de um quadro teórico;
4. Levantamento de hipóteses;
5. Observação;
6. Processo de trabalho;
7. Interpretação
8. Resultados e conclusões.

Zamboni destaca que essas etapas podem não seguir linearmente, podem se sobrepor ou até mesmo variar de projeto para projeto. Percebe-se o uso do termo projeto. Não é depreciativo, pelo contrário, é algo que auxilia.

Uma vez de posse das informações retiradas da observação, o artista estará pronto a realizar o processo de trabalho. Na realidade, as etapas não se sucedem sempre de modo linear, e variam de trabalho para trabalho. (ZAMBONI, 2001, p. 56)

De um modo geral, há etapas que normalmente ocorrem e elas se iniciam com a definição do objeto a ser estudado, o que o autor chama de ‘fase preliminar’, onde se escolhe o que será pesquisado.

Também envolve a identificação de um problema, o levantamento das referências teóricas e hipóteses, algo comum para outras áreas do conhecimento diferentes da arte.

O artista que pretende fazer uma instalação, possivelmente primeiro coletará todo o material, ou pelo menos a maior parte dele – o que poderíamos identificar mais como observação -, para depois começar a montagem, o que se aproximaria mais do processo de produção em si. (ZAMBONI, 2001, p. 56)

Durante a identificação de um problema, o pesquisador deve decidir qual será o problema para o qual ele irá propor uma solução. Nessa parte, existe certa dificuldade, pois os problemas na arte normalmente possuem um grau de complexidade muito maior que os problemas de senso comum, exigem uma subjetividade maior. Os problemas de arte exigem muito mais da intuição do pesquisador e do olhar atento a detalhes.

Por isso, muitas vezes é necessário ser criativos na hora de delimitar um problema, pois ele pode ser tanto descoberto quanto criado, e, como diz Moles (1981, p.97 apud ZAMBONI, 2006), “a criatividade é a aptidão de criar ao mesmo tempo o problema e a sua solução [...]”. E a determinação do problema tem grande peso para o sucesso ou fracasso de uma pesquisa.

Foi observado e adotado que após a definição do objeto a ser estudado e do problema a ser resolvido, a próxima etapa está ligada ao estudo de referências teóricas, que são o contexto em que o objeto de estudo está inserido. É o levantamento de dados e conhecimento sobre o conjunto de normas ou regras desse contexto.

Ainda é considerado nessa pesquisa conhecimentos oriundos de serendipidade, que nos dias de hoje, é considerado como uma forma especial de criatividade, ou uma das muitas técnicas de desenvolvimento do potencial criativo de uma pessoa adulta, que alia perseverança, inteligência e senso de observação.

Em seguida, acontece o levantamento de hipóteses, chamado também de “expectativas” e é a parte em que o pesquisador desperta seus anseios com relação ao produto final que será desenvolvido e este pode não ter um grande grau de vinculação à pesquisa teórica, pois na arte, algumas vezes é melhor que se demonstre os processos e procedimentos do que a exata relação entre a teoria e a investigação.

Portanto processo de trabalho é uma fase da pesquisa na qual, por meio de ações sistemáticas, procura-se chegar à materialização de uma obra embasada pelas ideias e interpretações da observação. (ZAMBONI, 2001, p. 56)

Para Zamboni, a arte depende mais do processo de trabalho que das teorias que fundamentam a obra.

Neste processo de doutoramento embora justificados processos de trabalho, sempre deve ser salientado que nunca foram menosprezados. Sempre pareceu necessário frisar que o ideal é trabalhar "a rampa" e "a oficina" de maneira intrínseca.

Zamboni quando se refere a parte prática diz a respeito dos métodos de observação e sobre como é importante observar as situações para coletar informações a partir de vivências, o que para esse trabalho foi tratado como serendipidade. Pode ser considerado que o processo de trabalho é a parte em que o pesquisador desenvolve seu produto final, onde 'processo' diz respeito à "uma série de ações sistemáticas visando um certo resultado" (ZAMBONI, 2006,p.67) e 'trabalho' é a "operacionalização material das ideias anteriormente acumuladas pela observação". É a fase em que o pesquisador procura chegar ao produto final a partir das ideias iniciais, das expectativas e das interpretações das observações.

Por fim, ‘resultados e interpretações’ é o item de conclusão do projeto, onde parte dela não pode ser verbalizada pois é a obra final em si, que deve contemplar a forma que o pesquisador achou para resolver a obra.

O processo de trabalho, principalmente em arte, não é algo linear, é um processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de ma realidade. É uma etapa eminentemente criativa, e que dá forma material e organizada a uma série de ideias e fatos coletados de uma determinanda realidade. Embora não seja o momento mais característico, é o momento mais importante do desenvolvimento de uma epsquisa em artes, proque é extamente quando se materializam as idéias. (ZAMBONI, 2001, p. 57)

Zamboni sugere que o produto final da pesquisa em arte difere do produto final entregue pela pesquisa em ciência ou tecnologica, pois não chega às pessoas em forma de solução puramente, mas como uma solução inserida em sua obra final.

Neste trabalho, pôde-se perceber a maioria das etapas de Zamboni em muitos detalhes artísticos, mas algumas vezes, as etapas não são tão facilmente percebidas, é a falta de linearidade.

Porém, esse não "linear" não impede a apresentação e/ou a contemplação da arte. Em arte, ainda foi percebido que as etapas se sobrepõem, se contaminam e podem se repetir por completo.

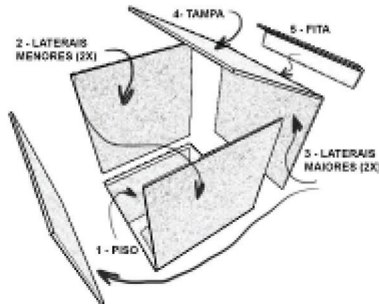


Figura 1 - Montagem P01

Isso se dá porque em arte as situações são diferentes, são mais subjetivas e as vezes agregam conhecimentos que não podem ser descritos. Todas essas diferenças e possibilidades acontecem por estarmos falando de pesquisa e obras artísticas que tem suas particularidades como explicita Zamboni na pag. 58 (tabela).

O resultado final deste trabalho de doutoramento (Tese) apresenta o formato de trabalho Equivalente utilizado como modo de apresentação dos orientandos participantes do grupo de pesquisa "Artemídia e VideoClip".

Contém um Relatório Circunstanciado e um Trabalho Equivalente. O Relatório Circunstanciado é apresentado em um arquivo eletrônico com os dados do trabalho e um catálogo das referidas obras apresentadas. Essas obras são resultantes de trabalhos, discussões e apresentações ocorridas durante todo o processo. Os conhecimentos agregados intrínsecos são oriundos de disciplinas, orientações, apresentações em congressos, estágios e exercício de docência.

O Trabalho Equivalente é apresentado nas 11 (onze) planificações (rebatimentos) possíveis de um cubo resultantes de insights criativos e ajustados de maneira posterior após tentativas de materialização.

Para a materialização foram utilizadas técnicas híbridas manuais e tecnológicas e diversos espaços de ateliês-laboratórios com base no repertório do doutorando.

Os conceitos teóricos também sofreram influência da adequação à pesquisa do professor orientador.

Também contemplam conhecimentos anteriores de formações pregressas do orientando.

O Cubo (trabalho equivalente) foi construído com o zelo proposto por uma "oficina" de materialização mantendo as a criação e respeitando os insights criativos.

Todo o trabalho se baseou na inquietação de um processo de aceitação e entendimento dos dois binômios criativo-racional e conceituação-materialização.

O doutorando, durante o doutoramento, sua vivência acadêmica com aulas, orientações e disciplinas ministradas, aliadas a um posterior trabalho como coordenador também forneceu informações sobre ensaios e tentativas laboratoriais de se conceber e materializar arte **nas interfaces arte, ciência e tecnologia.**

Durante o trabalho procurou-se deixar claro que as obras de arte não devem vir acompanhadas de explicações demasiadas. Elas devem ser entendidas por si, de acordo com o repertório de cada um.

As obras "Instalação Artística", "Martelo" e "Cubo" (Trabalho Equivalente) procuraram expressar em forma plástica o parte do conteúdo estudado e discutido até o momento durante o doutoramento.

Outros conteúdos associados são elementos impressos e diagramados, pré-textual, pós-textual, textual, vídeo, modelos, animações entre outros.

Agregam conhecimentos de bidimensional, tridimensional, real e virtual, entre outros de maneira intrínseca ao processo.

O trabalho Equivalente Cubo ainda procurou apresentar a percepção de volumes, de bidimensional (planificações), o tridimensional (montagem), rebatimento, vazio e cheio, adicionar e remover épuras entre outros aspectos conceituais e também processos e procedimentos para a materialização.

O doutoramento procurou deixar claro também que não há processo de arte sem o lado criativo. E também que se necessita dar o valor necessário ao labor.

Foi salientado ainda que embora cada indivíduo procure seu espaço de conforto para a criação, acaba ora ou outra se aventurando no espaço oposto para que consiga por completo materializar suas ideias e revelar seus resultados.

O processo conseguiu sugerir como se apresentam **indissociáveis os binômios intuitivo-racional e concepção-materialização**. E que cada indivíduo procura esse limiar em arte conforme achar necessário .

Sugere que uma obra de arte só se apresenta completa se puder apresentar partes dos "dois mundos".

Notou-se que é essencial aceitar e saber apreciar e aplicar os processos de oficina em detrimento a essência da arte, ou seja aos insights criativos para que esses sofram prejuízo.

Também não se pode desprezar os **processos e procedimentos bem executados** de um ofício ou labor.

"Rampa" e "oficina" se apresentaram como modelos possíveis para o estudo de criativo-racional e conceituação-materialização.

Os binômios também podem seguir em ordem inversa e se apresentar nos dois modelos de espaço.

Na arte não é obrigatório a apresentação de modelos de processos, ou seja, do detalhamento dos processos executivos da obra (passo a passo). Pode estar apresentada por uma sequencia de buscas e resultados. Uma obra é interessante ou não por si. Testar e experienciar faz parte da vida de um artista não sendo necessárias explicações.

Percebeu-se que problema é um paradigma da arte e sempre existirá. Não é fácil determinar problemas em arte como em outras áreas, pois estes podem surgir, no começo, no meio e no final de uma arte ou processo artístico.

Pensamos e construímos "coisas" independente de modelos de espaço, mas devemos entender os paradigmas de cada espaço para melhor usufruir de suas possibilidade.

Cada local tem suas peculiaridades inerentes, mas os locais são contaminados pelos seus opostos possibilitando as análises por tese, antítese e síntese. Negar qualquer processo ou procedimento em arte ou a ordem desses processos pode gerar equívocos.

Não se deve coibir ou negar os conhecimentos oriundos de outras fontes de conhecimento, principalmente do repertório individual de cada artista.

A arte pode ser concebida por intuição-materialização e também pelo inverso materialização-intuição. Não existe um processo linear na arte, pois a qualquer tempo os binômios podem se inverter em qualquer espaço ou tempo.

O mais relevante seria a aceitação dos fatos expostos sobre a natureza da arte e a tomada de consciência do artista em doutoramento.

Os conhecimentos estavam sempre intrínseco ao seu processo criativo e de materialização e o doutorando conseguiu se expressar após um processo doloroso do desapego. Fez-se necessário um processo de doutoramento para a aceitação deste modelo de criação para um doutorando que tinha uma formação muito balizada em processos de "oficina". A aceitação da rampa ocorreu em detrimento aos trabalhos e processos criativos estimulados pelo professor orientador.