

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“Julio de Mesquita Filho”  
Instituto de Artes – Campus São Paulo**

**DANIEL AMARAL HERRERA**

**ARTEMÍDIA EXPERIENTE,  
UMA VIVÊNCIA NO A-TELE-IÊ  
DE ARTE-DESIGN.**

**SÃO PAULO  
2022**

**DANIEL AMARAL HERRERA**

**ARTEMÍDIA EXPERIENTE, UMA VIVÊNCIA NO A-TELE-IÊ DE ARTE-DESIGN.**

Trabalho Equivalente e Relatório Circunstanciado apresentados ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.

**SÃO PAULO  
2022**

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

H565a	Herrera, Daniel Amaral, 1984- Artemídia experiente : uma vivência no A-Tele-Iê de arte-design / Daniel Amaral Herrera. - São Paulo, 2022. 72 f.: il. color.  Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes  1. Arte. 2. Design. 3. Projetos e criatividade. 4. Criação (Literária, artística, etc.). 5. Artes gráficas. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.  CDD 741.6
-------	--

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

**DANIEL AMARAL HERRERA**

**ARTEMÍDIA EXPERIENTE, UMA VIVÊNCIA NO A-TELE-IÊ DE ARTE-DESIGN.**

Trabalho Equivalente e Relatório Circunstanciado  
aprovados como requisito parcial para a obtenção do  
título de Mestre em Artes.

São Paulo, 20 de junho de 2022.

---

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira (orientador)  
Instituto de Artes - Unesp

---

Prof. Dr. Gláucia Eneida da Vino  
Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM

---

Prof. Dr. Euclides Alves Vital Junior  
Centro Universitário SENAC

## **DEDICATÓRIA**

Aos meus pais, pelos exemplos de vida e por sempre me incentivarem, apoiarem e acreditarem em minhas escolhas.

À minha parceira Anne, por todo o incentivo, paciência e carinho ao longo desse processo.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao querido Professor Dr. Pelópidas Cypriano, por aceitar essa jornada ao meu lado, sem ele nada disso seria possível, serei eternamente grato.

Em especial à Mônica de Moraes Oliveira por compartilhar seus conhecimentos e me fazer enxergar além da curva.

Aos meus amigos professores Inácio, Lislei, Alex, Cida e Anderson pela generosidade da escuta, prosa e compreensão nos momentos de dúvidas.

À todos aqueles, professores do IA, colegas de mestrado e do grupo de pesquisa, como a Patrícia Lobo e o Marcos Lamego, que ao longo do processo me proporcionaram reflexões e trocas importantes, sem isso eu não estarei aqui hoje.

“Inata ou até mesmo inerente à constituição do homem, a sensibilidade não é peculiar somente a artistas ou alguns poucos privilegiados. Em si, ela é patrimônio de todos os seres humanos. Ainda que em diferentes graus ou talvez em áreas sensíveis diferentes, todo ser humano que nasce, nasce com um potencial de sensibilidade.”

*Fayga Ostrower, 2010.*

## RESUMO

Artemídia Experiente é um relato sobre a vivência na produção acadêmico-artístico realizada ao longo do mestrado. O trabalho artístico multimídia consolidado na vivência é chamado de polípticos de protótipos, esta composição foi realizada em A-Tele-lê, através de uma metodologia exploratória, que serviu para provocar o encontro de novas perspectivas do processo e da concepção de obras, entre os campos da Arte e do Design. O políptico de protótipos é o resultado laboral obtido através da realização de múltiplos processos, que permeiam entre as reflexões pessoais do artista-designer. São experimentos híbridos constituídos para se responder o que é ser artista e o que é ser designer. Através do políptico foi possível levantar pontos importantes de reflexão para a realização de novos protótipos, e assim analisar como se constituem e se modificam os processos e procedimentos artísticos, na tentativa de validar o reconhecimento da criação e o ato do fazer de um artista-designer. Na pesquisa-ação surgem as ponderações no relato sobre como é realizado o processo pessoal do trabalho em Arte-Design, pois trata de enxergar nessa investigação quais são as diferentes manifestações que percorrem algumas das áreas múltiplas que foram abordadas como Design UX e UI, Design Thinking, o Design Educacional ou Instrucional, e a Arte e o processo em A-Tele-lê.

**Palavras-chave:** Artemídia. A-Tele-lê. Polípticos. Arte-Design.

## ABSTRACT

Artemídia Experiência is an account of the experience in the academic-artistic production carried out during the master's degree. The multimedia artistic work consolidated in the experience, is called polyptychs of prototypes, this composition was carried out in A-Tele-iê, through an exploratory methodology, which served to provoke the meeting of new perspectives of the process and the conception of works, between the fields of Art and Design. The polyptych of prototypes is the work result obtained through the realization of multiple processes, which permeate among the personal reflections of the artist-designer. They are hybrid experiments constituted to answer what it is to be an artist and what it is to be a designer. Through the polyptych it was possible to raise important points of reflection for the realization of new prototypes, and thus analyze how artistic processes and procedures are constituted and modified, in an attempt to validate the recognition of creation and the act of making an artist-designer. . In the action-research, the considerations arise within the report, on how the personal process of work in Art-Design is carried out, as it tries to see in this investigation what are the different manifestations that run through some of the multiple areas that were approached as UX and UI Design, Design Thinking, Educational or Instructional Design, and Art and the process in A-Tele-Iê.

**Keywords:** Artemídia. A-Tele-Iê. Polyptychs. Art-Design.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo realizado em 2020.	25
Figura 2 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo realizado em 2020.	27
Figura 3 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo.	28
Figura 4 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo.	28
Figura 5 - Arte Cartaz da exposição Linha e Plano.	29
Figura 6 - Lista de presença e check-in da aula de Mídia – I	30
Figura 7 - Registro de Printscreen do dispositivo móvel, referente aos compartilhamentos netnográficos de perfis interagindo com o instagram @incognita_expo em março de 2020.	31
Figura 8 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo referente a vernissage e aula magma – Mídia I – Blav realizada em 02/03/2020.	32
Figura 9 - Registro netnográfico do instagram @incognita_expo referente a aula magma – Mídia I de Blav realizada em 02/03/2020.	33
Figura 10 - Montagem da Exposição dos artistas Taisa Nogueira e Marcos Lamego realizado no dia 26/02/2020.	34
Figura 11 - Vernissage da Exposição dos artistas Taisa Nogueira e Marcos Lamego realizado no dia 29/02/2020.	34
Figura 12 - Abertura da exposição e aula magma – Mídia I de Blav realizada em 02/03/2020.	35
Figura 13 – Finissage e aula da disciplina optativa Startp realizada em 06/03/2020.	35
Figura 14 - Registro netnográfico do instagram @casagaleria_oficial da visita do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira a exposição Mistura Confusa realizada em 03/12/2021.	36

Figura 15 - Registro netnográfico do instagram @casagaleria_oficial da visita do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira a exposição Mistura Confusa realizada em 03/12/2021.	37
Figura 16 - Trabalho em Ateliê de Marcenaria.	38
Figura 17 - Ferramentas Arte-Design.	39
Figura 18 - Cadeira estilo Krat feita em madeira pinus.	40
Figura 19 - Sobras de madeiras de um antigo designer.	41
Figura 20 - Processo de colagem.	42
Figura 21 - Processo de prensa, colagem de madeira.	43
Figura 22 - Visualidades de uma colagem aleatória.	43
Figura 23 - Desenvolvendo cortes na obra.	44
Figura 24 - Entalhe em madeira com cinzel..	45
Figura 25 - Processo de acabamento em lixa.	47
Figura 26 - Número 1, Série: Ariedam Ed Megaloc. 2020. Obra Tridimensional. Técnica Colagem em Madeira. 24x19,7x7,5cm.	48
Figura 27 - Número 1, Série: Ariedam Ed Megaloc - Visualidade.	50
Figura 28 - Processo de documentação fotográfica.	52
Figura 29 - Registro netnográfico capa do canal do artista em Youtube.	55
Figura 30 - Registro netnográfico da playlist da série A-Tele-lê de Arte-Design do canal do artista em Youtube.	56
Figura 31 - Montagem fotografia sequencial da obra Número 2 da série Ariedam Ed Megaloc.	58
Figura 32 - Número 2, Série: Ariedam Ed Megaloc. 2020. Obra Tridimensional. Técnica Colagem em Madeira. 15x29x21cm.	59
Figura 33 - Frame do Time lapse nº10, assistindo a aula remota da pós.	60
Figura 34 - Registro netnográfico do canal do youtube, referente aos vídeos que constam no canal.	60

Figura 35 - Registro do A-tele-iê do professor Dr. Pelópidas.	62
Figura 36 - Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, google classroom da disciplina de pós Artemídia expoente de 2020.	64
Figura 37 - Painel sendo modelado pelo artista.	66
Figura 38 – Configuração do espaço do ateliê-laboratório em janeiro de 2021.	67
Figura 39 - Registro netnográfico da gravação do experimento A-tele-iê realizada em 12/09/2020.	69
Figura 40 - Registro netnográfico da Tópicos Especiais: A-tele-iê de Artemídia no contexto de pandemia de covid-19 realizada em 04/09/2021.	69
Figura 41 – Diagrama Artemídia, 2020.	76
Figura 42 - Registro netnográfico, Don Normam, The Term UX em Youtube.	80
Figura 43 - Registro netnográfico, Don Normam, explica o design centrado no ser humano em Youtube.	83
Figura 44 - Diagrama da Metodologia para o Design Thinking. 2022.	85
Figura 45 - Registro netnográfico da plataforma Miro – Ung 5º Design em 20/05/2022.	87
Figura 46 - Registro netnográfico, 2º Roda de Mestres – Educação e Internet, realizada em 31/03/2022.	94
Figura 47 - Registro netnográfico, 2º Roda de Mestres – Educação e Internet, realizada em 31/03/2022.	94
Figura 48 – Capa do Livro – Guia do Designer Instrucional e Qr code de acesso.	96
Figura 49 – Artista – Designer Vrs. Designer – Artista.	99
Figura 50 – Nuances de São Paulo, Série: Arquitetura Desconstruída. 2006. Fotografia. Técnica de Fotografia P&B. Película em 35mm - Kodak Trix 400.	103
Figura 51 – Capa e Contra-capas da revista Piña – Tcc em Desenho industrial.	104
Figura 52 – Logotipo We Arts.	112

Figura 53 - Registro netnográfico do webinar Como medir a experiência do usuário em UX/UI Design, realizado em 06/04/2022.	113
Figura 54 - Registro netnográfico do webinar Building and Managing Design Systems, realizado em 19/04/2022.	114
Figura 55 – Certificados complementares a novas tecnologias.	115
Figura 56 – Apresentação de trabalho Inovação & Design Thinking realizada em 16/05/2022.	118
Figura 57 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 06/05/2022.	120
Figura 58 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: Artemídia Expoente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório - PEL. realizada em 26/05/2020.	122
Figura 59 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 22/04/2022.	123
Figura 60 - Registro netnográfico da banca de pós de Pâmela Palma Gomes realizado em 23/02/2022.	124
Figura 61 – Aula Startup na GalerIA.	125
Figura 62 - Registro netnográfico do AVA em classroom da disciplina de Mídia V - Blav.	127
Figura 63 - Registro netnográfico do AVA em classroom da disciplina de Mídia V - Blav.	128
Figura 64 - Registro netnográfico do estágio em docência aula em Mídia 1 - Blav realizada em 10/08/2020.	129
Figura 65 - Registro netnográfico da conversa em aula Afetiva – coletiva de Mídia 1 - Blav realizada em 21/09/2021.	130
Figura 66 - Registro netnográfico da Aula da graduação, Pel - V.A.P - Artemídia Residente startup do Ateliê-laboratório, realizada em 22/02/2021.	130
Figura 67 - Registro netnográfico de reunião via google meet, da nomeação de representantes para o Núcleo local do IEP3, realizada em 11/09/2020.	131

Figura 68 - Registro netnográfico da Aula de graduação em Design realizada em 24/02/2022.	134
Figura 69 - Registro netnográfico da Aula de graduação em Design realizada em 24/02/2022.	135
Figura 70 - Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, plataforma miro da disciplina de Projeto de marcas e identidade corporativa de 2022.	136
Figura 71 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, plataforma miro da disciplina de Web design de 2022.	137
Figura 72 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem para prototipação de aplicativos, plataforma Figma da disciplina de Web design de 2022.	138
Figura 73 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem para prototipação de aplicativos, plataforma Figma da disciplina de Web design de 2022.	138
Figura 74 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 20/05/2022.	142

## SUMÁRIO

<b>1- INTRODUÇÃO</b>	<b>16</b>
<b>2- TRABALHO EQUIVALENTE “POLÍPTICO DE PROTÓTIPOS”</b>	<b>18</b>
2.1 Instagram da Galeria InCognITA Expo	22
2.2 Madeirinhas	36
2.3 Time lapse e as Madeirinhas	53
2.4 Visita guiada ao A-Tele-lê	60
<b>3- A EXPERIÊNCIA DO DESIGNER</b>	<b>70</b>
3.1 User Experience (UX) Experiência do Usuário	77
3.2 User Interface (UI) Interface do Usuário	80
3.3 Design Thinking	83
3.4 Design Educacional/Instrucional	87
<b>4- AS DESCOBERTAS</b>	<b>98</b>
4.1 Ser artista	108
4.2 Ser designer de UX	110
4.3 Ser designer educacional	114
<b>5- PRÁTICAS PEDAGÓGICAS</b>	<b>120</b>
5.1 Estágios de docência em Artes no IA	123
5.2 Regência de docência em Design na UNG.	129
<b>6- CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>138</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>141</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>143</b>

## 1- INTRODUÇÃO

Neste trabalho descrevo as vivências realizadas entre Arte, Design e Educação em períodos pré-pandemia, pandemia e pós-pandemia. Uma reflexão profunda dos processos realizados antes e ao longo do programa de pós-graduação em artes PPG-IA UNESP, na área de concentração processos e procedimentos artísticos sobre orientação do Professor Doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira.

Das vivências surge a produção artístico-científica, o trabalho equivalente, realizada pelos desdobramentos da experiência do relato e suas diversas reflexões que foram destrinchadas entre experiências laborais, protótipos, descobertas e práticas pedagógicas que tratam de evidenciar as relações entre a Arte e Design.

Para gerir as relações entre os diversos ofícios e áreas, o cerne escolhido para a reflexão da pesquisa é o trabalho equivalente e a visão da experiência dos usuários, esses impactados, direta e/ou indiretamente, pelas ações tomadas nessas diversas vivências multimídia.

A metodologia da pesquisa-ação abordada pela relação entre pesquisador-artista, usuário-cliente e arte-design trata de compor novos olhares para essas relações através do que chamamos hoje de campo de User-Experience. Trato de relacionar como podemos avaliar as ações tomadas que são fluentes entre a Arte, o Design e a Educação e que estão diretamente relacionadas ao campo da pesquisa Artemídia<sup>1</sup>.

Na primeira parte descrevo a constituição do trabalho equivalente consolidado através dos experimentos, que são os protótipos. Cada um foi desenhado para uma experimentação diferente propondo responder a algumas inquietações. Estes experimentos surgiram ao longo da vivência de artemídia experiente e são partes fundamentais para alinhar a compreensão dos campos artísticos e do design, uma reflexão de cunho experimental que trata de aliviar a compreensão de pertencimento ao campo artístico.

---

<sup>1</sup> Neste sentido, “Artemídia” engloba e extrapola expressões anteriores, como “arte&tecnologia”, “artes eletrônicas”, arte-comunicação”, “poéticas tecnológicas” etc. MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. RJ. Zahar, 2010.

A partir daí trato de evidenciar as reflexões sobre as diversas experiências de vida que tive no campo do Design trazendo novos elementos deste universo, a fim de explorar o lado associado a resolução de demandas atuais de trabalho, e quais podem ser as expectativas futuras, o como se formam o modo de operação referente a problemas e questionamentos que acabaram surgindo ao longo das vivências, enfatizando de que maneira isso pode ser aprimorado.

Após a conquista do pertencimento, começo a definir quais são as descobertas realizadas, e como posso tratar de elaborar as resoluções entre se sentir algo, como é ser um artista ou como é ser um designer ou designer UX.

No último capítulo avalio quais são as práticas pedagógicas que realizei ao longo deste tempo trazendo exemplos das regências de disciplinas no campo das Artes e do Design, tentando encontrar nas experiências pessoais elementos que possam evidenciar novidades para novas aplicações pedagógicas.

## 2- TRABALHO EQUIVALENTE “POLÍPTICO DE PROTÓTIPOS”

Os polípticos<sup>2</sup> é o trabalho artístico resultante da vivência dentro do programa de pós. Através do percurso de reflexão e análise realizada dentre estes 4 protótipos<sup>3</sup> surge a concepção deste trabalho multimídia, uma unidade mais consolidada utilizada para encontrar respostas e entender as diversas perspectivas múltiplas que são formadas entre Arte e Design.

Na troca entre os pares, integrantes membros dos grupos de pesquisa InCognITA e Artemídia, na qual tive contato logo ao início de 2020, comecei a delinear algumas ideias para esse trabalho, tentando entender sobre qual perspectiva poderia realizar experimentos que serão aqui relatados neste capítulo.

Em discussões com os pares sempre surgiam assuntos relacionados em “como os protótipos eram constituídos para os projetos no campo das artes” e “como era possível aplicar as experimentações para as demandas artísticas que seriam correspondentes a aderência ao programa”. Além disso, pensando sobre essa fase, em como gerir esses experimentos e instigado pelo orientador, comecei a entender quais eram os tipos de suporte e linguagens que poderiam ser realizados com uma expressão artística ou não, destes quais possibilitariam entender em primeiro momento a importância de se prototipar para se chegar ao esquema equivalente e cerne das inquietações de minha pesquisa.

As delimitações não foram simples de início, mas de certa maneira a reflexão inicial e as discussões ajudaram para passar a compreender a maneira de desenvolver dentro da pesquisa o trabalho, e a partir do percurso foram realizados 4 protótipos, são eles:

---

<sup>2</sup> Políptico (do grego polýs- "numeroso" + ptýx "dobra; prega") é um retábulo composto por painéis fixos ou móveis, que completam uma unidade ou formam um conjunto subordinado sobre um mesmo tema. Fonte: Wikipédia – Junho/22.

<sup>3</sup> Protótipo - Significado de Protótipo (substantivo masculino) - Aquilo que se faz pela primeira vez e, normalmente, é usado como padrão, sendo copiado ou imitado; modelo: protótipo de um avião; O que foi criado primeiro; o primeiro de; original: protótipo do telefone; [Figurado] O que traduz perfeitamente uma classe de coisas ou pessoas: era um protótipo de capitalista; Produto unitário usado para testes feitos antes da fabricação em grande escala;[Informática] Versão de um sistema que antecede à principal, normalmente reduzida, para ser aperfeiçoada; Etimologia (origem da palavra protótipo). Do grego protótupos.os.on. 2021. Disponível em <https://www.dicio.com.br/prototipo/>. Acessado em 19/05/2022.

- Instagram InCognITA Expo
- Madeirinhas
- Time Lapse
- Visita guiada ao A-Tele-IÊ

De maneira geral os conceitos aderidos a etimologia da palavra protótipo, correspondem a um “experimento inicial”, algo que é “original” e que curiosamente ambas as áreas como a Arte e o Design se utilizam. Os protótipos servem para se constituir algo e é nesta fase que ambos Arte e Design estão bem relacionados, essa experimentação do original, e o simples fato de “prototipar” corresponde a aderência em processos artísticos e isto aproxima muito as duas áreas.

Mesmo que a intenção de um protótipo mude ao longo do processo a sua finalidade, ele sempre partirá de um “momento original”, esse esquema formador na concepção de algo novo, a sensibilidade por essa visão, impactou fortemente meu lado mais artístico da pesquisa e que me fez compreender muitas coisas em relação Arte-Design.

Voltando ao ponto da discussão sobre protótipos, estar no campo do Design me fez perceber muitas das relações de criação na área, e fui aplicar a reflexão para entender mais como o nele se lida com a criação. Como explica Wilton Azevedo (1988) em seu livro O que é design? O designer constitui objetos que são designados através de sua funcionalidade para atender a demanda de seus utilizadores, Azevedo descreve que “Ao objeto não caberia apenas ser bonito, mas ele tinha que adequar-se a uma função, designada pelo artesão, futuro designer.” p.16.

Este esquema de “funcionalidade” ou “o praticável ser funcional” é algo que de toda maneira passa por uma fase original criadora, que tem sua iniciação como objeto único e particular, ou seja, através do meu humilde entendimento, um protótipo. Portanto, seja ele do artista ou do designer, terá sua finalidade de acordo com a determinada expectativa do autor.

Já entendo que muitas das vezes o designer criador somente busca por uma funcionalidade, já que ao final busca o momento em que essa criação será útil e replicada. Eu pensava exatamente assim, acreditava que por ser designer nunca poderia realizar um feito artístico, porque deveria sempre cumprir determinada funcionalidade e reprodução, mas agora compreendo que talvez seja muito mais difícil para um artista ser designer do que o designer realizar um feito artístico.

Outro autor, Bernd Lobach, descreve em seu livro, um ponto de vista um pouco mais crítico sobre o processo na visão geral do Design.

O design consistiria então na corporificação desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros. Já que nossa linguagem não é suficiente para tal, a confecção de croqui, projetos, amostras, modelos constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de um problema. (LOBACH, 2001, p. 16).

Concordo com Lobach no sentido de que o protótipo serviria como parte neste pensamento da transmissão, de algo que corporifica a ideia criativa, mas poderia a partir de uma análise realizar um experimento sem finalidade perceptível sendo um designer?

Para essa reflexão sobre o pensamento em protótipos e checar as maiores reflexões só se fez possível experimentando na prática. Atualmente consigo entender melhor a prototipagem em arte, muito graças aos ensinamentos de meu professor orientador PEL, inclusive, pela primeira vez em 2020, que escutei dele o termo Minimal Viable Product (MVP) ou Produto Minimamente Viável (PMV), ou seja, passei todo esse tempo, quase quinze anos no Design, sem compreender direito esse PMV, que nada mais é que um primeiro ensaio, daquilo que será constituído como objeto, forma ou obra ao final.

Esses termos surgem como uma descrição muito válida para encarar a etapa em relação à fase de prototipagem no Design, assim como Pel, também a utiliza para viabilizar experimentos artísticos. Através de se obter um produto mínimo que seja viável para determinada experimentação, estamos tratando depois dessa etapa consolidada para alinhar o objetivo, ou caminho, seja ele em Arte ou Design.

O protótipo também é fundamental para o designer que quer encontrar soluções, uma ótima etapa para resolver determinados problemas rapidamente, seja eles para resolver uma questão ou para satisfazer uma vontade pessoal sobre determinado objeto ou obra. Ao se utilizar um PMV se busca soluções, em meu trabalho como designer sempre foram válidas para encontrar as adequadas soluções para um problema, que agora poderiam ser encaradas além das demandas dos clientes uma expressão para o usuário. É importante destacar que realizar um protótipo independente de pessoa ou área se têm exatamente o mesmo objetivo, compor algo original.

Após receber essa informação sobre MVP ou PMV reparei que é uma expressão vista em muitas literaturas no campo do Design, um termo bastante aderido por essa área, pois consolida este momento do “esquema” na realização dos primeiros ensaios e experimentos, esse PMV pode ser considerado, em sua fase inicial, como de baixa fidelidade estética, servindo então para se compor apenas propostas para determinada questão condizente com a solução final e que corresponda à expectativa do usuário.

No design o PMV é uma fase para demonstrar, realizar e apresentar algo com foco na solução que serve para desenhar novos caminhos ou aprimorar alguma funcionalidade já existente, ajuda a prever a resolução para as demandas. Após a primeira fase de desenvolvimento, o protótipo final deverá conter as soluções necessárias e esteticamente ser compatível com a devida finalidade estética.

Na parte artística, de certa maneira, ocorre o mesmo processo, existem obras em andamento a todo momento no feito artístico, visto na expressão bastante usada por artistas como a work in progress, que é a fase do processo instintivo e laboral do artista. Acredito que o work in progress nada mais é que um protótipo de baixa fidelidade, e nesta fase o artista irá compreender suas vontades com base nos conhecimentos artísticos-técnicos e autorrefletir sobre sua criação.

O modelo de protótipos basicamente gira em torno de uma sequência de métodos ágeis e cíclicos, destrinchados entre “Desenvolver - Construir - Delimitar e Aprender”.

O processo de concepção e transformação de ideias dentro de um projeto ou obra, um Produto Mínimo Viável (PMV) é usado para estabelecer as respostas referente àquilo que se deseja resolver, seja de caráter da demanda do usuário ou da vontade do artista.

## **2.1 Instagram da GalerIA InCognITA Expo**

O protótipo do instagram da GalerIA InCognITA Expo foi escolhido para um primeiro experimento de linguagem e processos por esse percurso. O Instagram é uma plataforma de rede social que tem por si só uma característica principal: realizar interações entre seus usuários, que em sua grande maioria, mais de 80%, são jovens entre 16 a 29 anos<sup>4</sup>.

Este é um público que utiliza a rede para o compartilhamento de fotografias e vídeos para postagens, a plataforma conta também com uma aba para o compartilhamento de conteúdo rápidos que têm 24 horas de duração - os Stories. Este aplicativo é revolucionário como um canal de comunicação visual nesse aspecto, propiciando novos formatos e modos de visualização de fotografias e vídeo através de uma interface intuitiva que funciona para dispositivos móveis como em navegação web.

A ideia em realizar esse protótipo foi para experimentar a linguagem na rede e verificar como o público interage e, como é o engajamento. Foi formada a rede e através do *log*/registro artístico fotográfico da exposição “Plano e Linha” dos artistas Taisa Nogueira e Marcos Lamego, integrantes do grupo de pesquisa Artemídia, pesquisadores do programa de pós-graduação em artes, em conjunto com o Grupo de pesquisa InCognITA: Inovações em Cognição, Informação, Tecnologia, Aprendizagem.

No protótipo são feitas postagens e compartilhamentos de fotos e vídeos sobre essa exposição realizada ao final de fevereiro de 2020, momento pré-pandemia na galeria de arte “Alcindo Moreira Filho” dentro do Instituto de artes Unesp em São Paulo.

---

<sup>4</sup> Segundo dados da Opinion Box e Websiterating - <https://blog.opinionbox.com/pesquisa-instagram/>. Acessado em 19/05/2022.

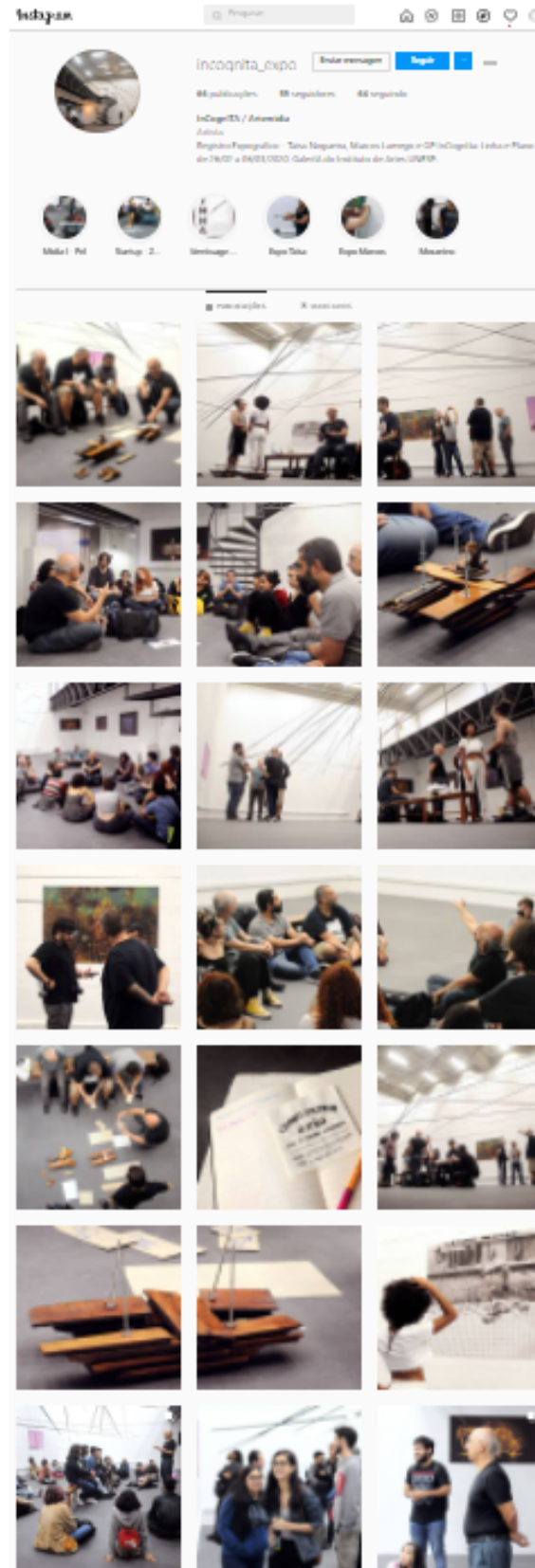
Ao divulgar as obras dos artistas e o tempo de vida da exposição através da rede, propus criar uma galeria virtual, experimentar novos campos netnográficos<sup>5</sup>, o nome criado para essa galeria virtual instagram foi de InCognITA Expo, ou como no endereço do instagram @incognita\_expo, já que nosso grupo InCógnITA colaborou aos artistas, sendo um nome específico para todos. Dos registros fotográficos, fui elaborando a diagramação, disposição em grade 1: quadrada, com três espaços por fileira, compondo uma diagramação intencional por essa dessa Timeline - linha de tempo. A ideia de tríptico desenvolvida na plataforma permite essa junção entre as imagens.

Com as sequências de postagens diárias durante a exposição e a realização dos Stories sobre o que estava ocorrendo na galeria Alcindo Moreira Filho. Como vemos na figura 1 a seguir foi se formando esse espaço expositivo.

---

<sup>5</sup> “O neologismo ‘netnografia’ (nethnography = net + ethnography) foi originalmente cunhado por um grupo de pesquisadores/as norte americanos/as, Bishop, Star, Neumann, Ignacio, Sandusky & Schatz, em 1995, para descrever um desafio metodológico: preservar os detalhes ricos da observação em campo etnográfico usando o meio eletrônico para “seguir os atores.” (BRAGA, 2001, p. 05).

Figura 1 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo realizado em 2020.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Através deste protótipo, realizando as postagens dos registros fotográficos e no compartilhamento do tempo de vida desta exposição em rede, consegui compor um novo tipo de exibição da exposição; participei da montagem da exposição; a vernissage e o finissage; e; tratei de encontrar uma nova experimentação visual através deste canal de mídia, como visto na grade de diagramação da figura 1.

Além disso, através da plataforma postando as fotografias, pretendi provocar uma interação, pois os posts possibilitam o acesso aos usuários dessa expo, sendo ele seguidor (amigos da página) ou não, por se tratar de um perfil aberto para qualquer público, portanto os navegantes podem curtir (deixar sua marca de “gostei”) ou mesmo comentar as fotos, ou (re)postar em seus próprios feed (timeline pessoal) aqueles momentos e obras.

Quando vemos as obras de arte ali dispostas nesta grade, quando vemos as pessoas nessas fotos, entramos de certa maneira no acontecimento da galeria, acredito através dele ter realizado um bom recurso netnográfico e expográfico, “braço visual” da exposição realizada.

Para os usuários de rede social, estejam eles utilizando smartphone ou navegando pela internet, essa netnografia fica nas mãos do usuário, que pode começar pela finissage e ir até a montagem ou vice-versa.

O protótipo também traz à tona a vivência da galeria, principalmente pela possibilidade da revisitação da exposição, que está acessível até os dias de hoje. O navegante da rede social se torna mais um usuário/espectador das obras artísticas, ali disponibilizadas, através deste registro.

Se quiser entender um pouco desta experiência navegue pela netnografia aqui através do Qr Code deixado junto a figura 2 para começar a interagir dentro da exposição.

Figura 2 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo realizado em 2020.

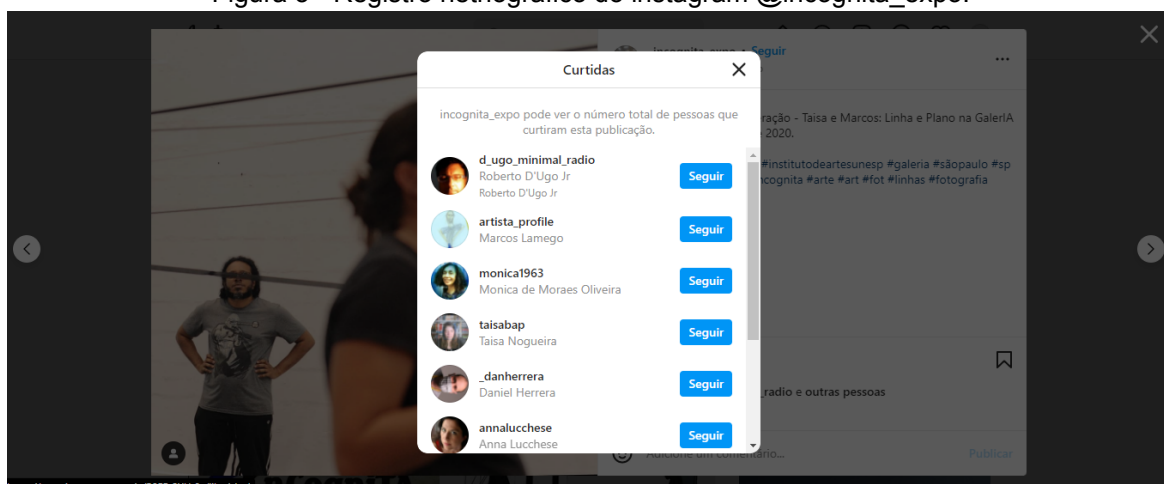


Fonte: Printscreen Netnográfico coletado em 01/04/2022 pelo autor.

Sobre o tempo na constituição deste protótipo, ele começou a ser planejado muito antes da exposição existir de fato, desde quando os artistas iniciaram o trabalho da montagem das obras comecei a realizar as fotografias e parti para as postagens. Os próprios artistas com os perfis @taisabap e @artista\_profile, além dos integrantes dos grupos Artemídia e InCongnITA foram os primeiros a começaram a interagir com esse canal, “curtiram” e fizeram parte deste experimento virtual deixando seus traços de navegação. Alguns integrantes acompanharam a montagem das obras presencialmente, e os que não estavam presentes naquele momento conseguiram acompanhar os bastidores do que estava por vir naquela semana de exposição.

Foram dois dias de montagem para Taisa Nogueira e Marcos Lamego poderem realizar a montagem de suas obras.

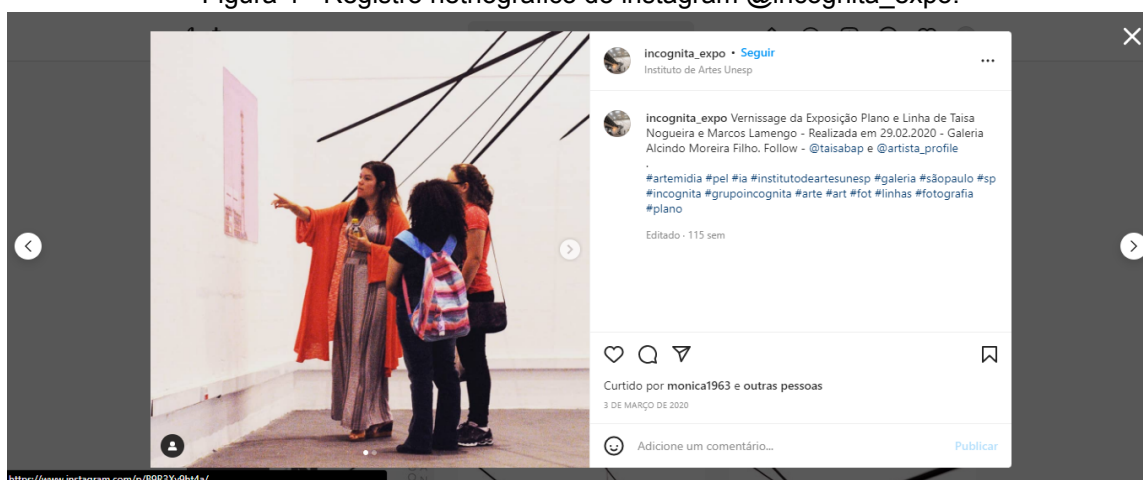
Figura 3 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

No momento da vernissage, que foi realizada em 29 de fevereiro de 2020, foi realizado um evento exclusivo para os integrantes dos grupos e aos convidados dos artistas. Passei a também postar naquele momento o que estava acontecendo através de stories, pois eu, particularmente, nunca havia estado em um vernissage e, portanto, os espectadores do canal, puderam também vivenciar aquele momento dentro da galeria. Após isto realizei as postagens da vivência do vernissage, na figura 4 a seguir a artista Taisa Nogueira estava apresentando as relações das obras a suas alunas convidadas.

Figura 4 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Após vernissage, a abertura oficial da exposição foi programada para o dia 02 de março de 2020, segunda-feira. Portanto, criei algumas peças gráficas para divulgar a exposição via rede, esta primeira peça na figura 5 foi inspirada em umas das fotos realizadas do dia da montagem, proporcionando um cartaz que utilizei para divulgar a abertura da exposição.

Figura 5 - Arte Cartaz da exposição Linha e Plano.



Fonte: Elaborado pelo autor. 2020.

No dia da abertura ao público, a grande sacada do orientador dos grupos Artemídia e InConglITA foi aproveitar esta exposição para realizar uma visita guiada em sua Aula Magna de Mídia I, para os ingressantes em 2020 do Bacharelado em artes visuais - Blav. Felizmente tive a oportunidade de estar lá, registrar, interagir e acompanhar os feitos da relação desta visita, destes novos alunos artistas, que puderam ingressar no IA/UNESP e acompanhei pela primeira vez uma aula guiada no primeiro dia de aula.

Através do grupo de pesquisa tratei de propor ao Prof. Dr. Pelópidas, aka Pel. uma participação interativa desses alunos e realizei em conjunto com ele um experimento complementar. Foi decidido com Pel que para aquela aula Magna a presença dos alunos, em sua disciplina, seria computada se o aluno registrasse o Follow (seguir) do perfil @incognita\_expo, ou seja, o aluno além da visita presencial a galeria também participou da experiência netnográfica deste protótipo.

Para essa parte criei uma derivação do cartaz da expo que tinha feito anteriormente e diagramei uma peça, com um tipo de Qr code específico para o compartilhamento do contato da página, aproximando a usabilidade do seguir o perfil como na figura 5, assim puderam escanear e confirmar a presença. Essa peça foi fixada na entrada da expo.

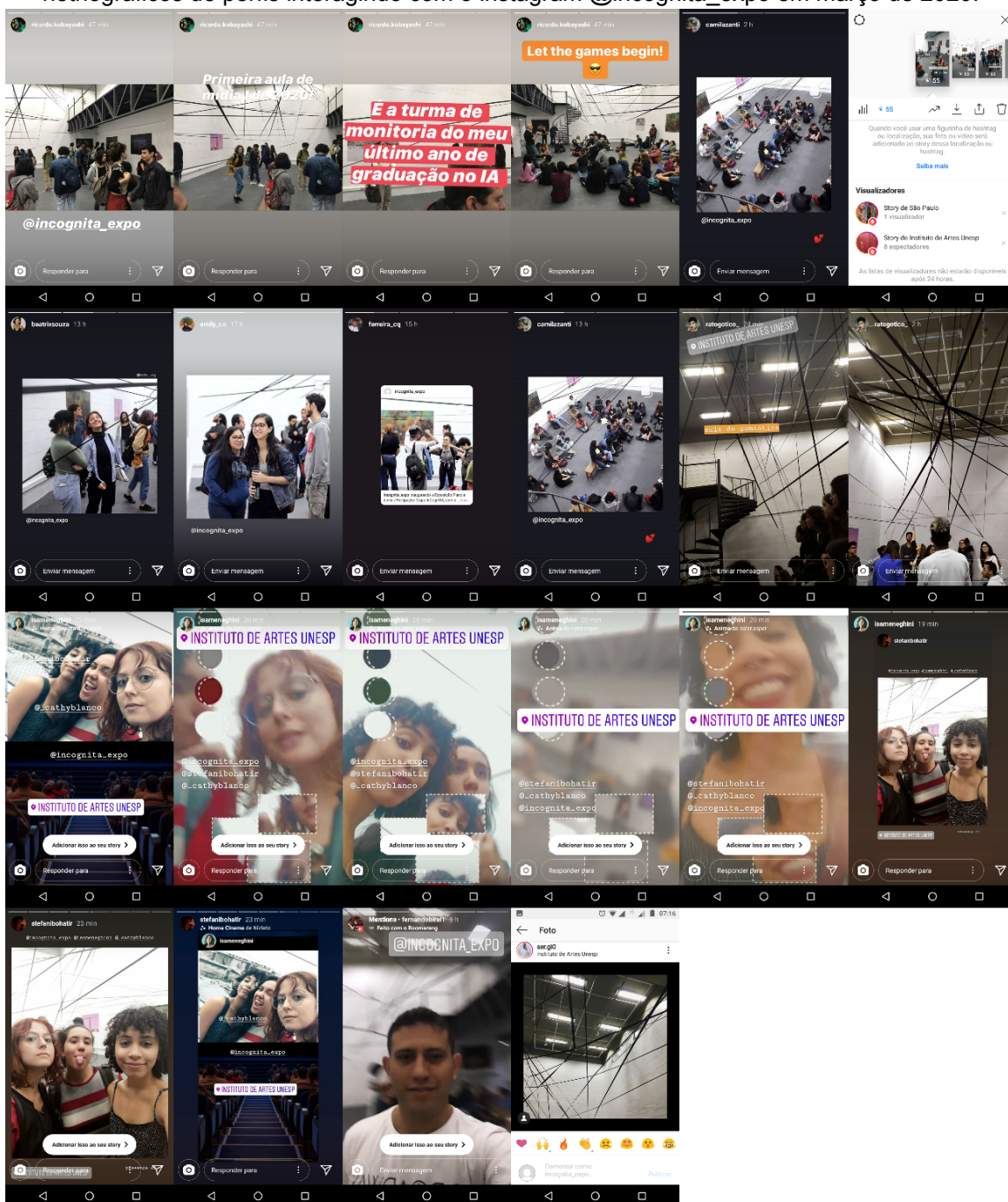
Figura 6 - Lista de presença e check-in da aula de Mídia – I



Fonte: Elaborado pelo autor. 2020.

Após a lista de presença, em meio às atividades da aula de Pel, outra atitude que surgiu naquele instante foi solicitar para que esse aluno, após registrar a presença em seguir o @incognita\_expo, realizasse uma fotografia dentro da galeria, dê preferência self-portrait, e marcasse o seu perfil pessoal compartilhando com o perfil do @incognita\_expo, assim aprofundando a rede que se formava, que além da visita presencial, agora o aluno teve também uma participação virtual da exposição na galeria. Na figura 7 temos um mosaico com algumas das selfs produzidas daquele dia.

Figura 7 - Registro de Printscreen do dispositivo móvel, referente aos compartilhamentos netnográficos de perfis interagindo com o instagram @incognita\_expo em março de 2020.



Fonte: Compilação do autor. 2022.

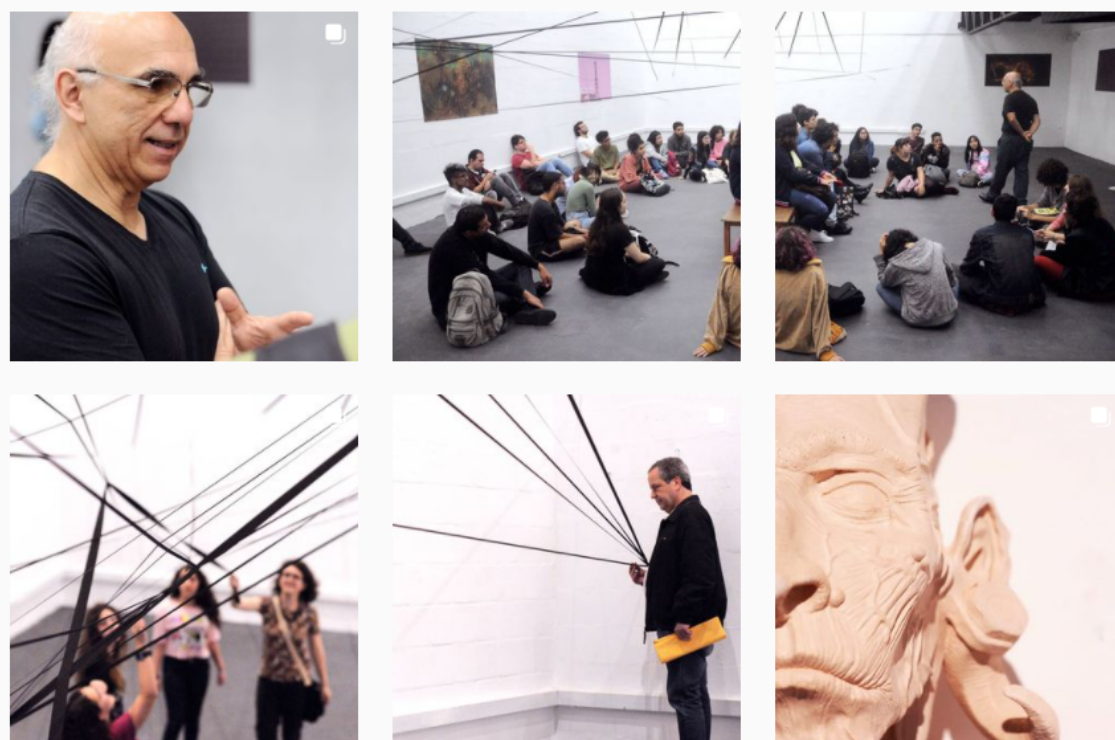
As possibilidades de novas formas de interação que surgiram através da netnografia, entre espectadores/usuários da rede e a galeria, revelou a importância do pertencimento destes alunos naquele dia e foi fundamental para relacionar um pouco mais do que é a cultura do usuário e a Arte.

Para novas narrativas visuais, nos tempos da atualidade são constituídas através de diversos elementos da vida social, o autor Frijot Capra (2002) determina que essa cultura possui um valor muito interessante, pois a rede é uma forma de comunicação de artefatos contínuos que estará para sempre gravada naqueles que participam dessa interação.

A cultura é criada e sustentada por uma rede (forma) de comunicações (processo) na qual se gera o significado. Entre as corporificações materiais da cultura (matéria) incluem-se artefatos e textos escritos, através dos quais os significados são transmitidos de geração em geração. (CAPRA, 2002, p. 78).

A seguir, para efetivar a importância histórica, algumas figuras daquele momento.

Figura 8 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo referente a vernissage e aula magna – Mídia I – Blav realizada em 02/03/2020.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Figura 9 - Registro netnográfico do instagram @incognita\_expo referente a aula magma – Mídia I de Blav realizada em 02/03/2020.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

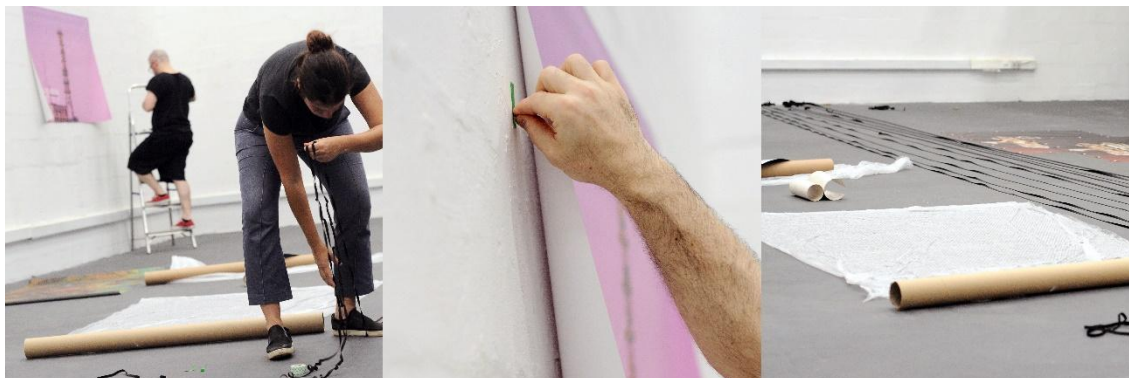
Sempre vou lembrar de como as pessoas se sentiram naquele ponto quando realizei as fotografias, me sinto parte daquele momento de vivência revisitando este espaço virtual expositivo, que provoca diversas influências visuais, nas quais derivaram desses compartilhamentos e as pessoas que ali se fizeram presentes.

Esse formato de protótipo tem várias interpretações, pode ser visto também como uma experiência midiática, fonte de dados que podem demonstrar uma intenção nos processos artísticos para novas proposições para dentro e fora da galeria.

Acredito trazer também novas possibilidades de criar relações com exibição e compartilhamento da obra de arte através da virtualização das obras artísticas transportadas para a rede. A partir desse processo constituído tratei de legitimar os procedimentos artísticos que possam ser interessantes as aplicações futuras em rede social, e de que forma a fotografia digital na rede social pode inovar os conceitos expositivos netnográficos para artistas. Essa experiência também provoca a formação de novos meios, tratando de provocar influências aos novos artistas.

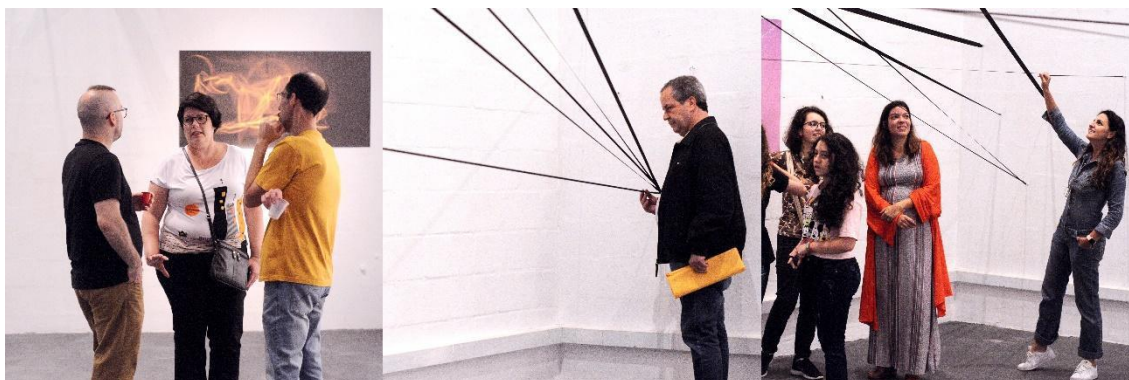
Vou compor através de imagens fotográficas aqui no relato um pouco da minha vivência na expo, seguem as figuras 10, 11, 12 e 13. Respectivamente: Montagem, Vernissage, Abertura e Finissage.

Figura 10 - Montagem da Exposição dos artistas Taisa Nogueira e Marcos Lamego realizado no dia 26/02/2020.



Fonte: Compilado pelo autor, 2022.

Figura 11 - Vernissage da Exposição dos artistas Taisa Nogueira e Marcos Lamego realizado no dia 29/02/2020.



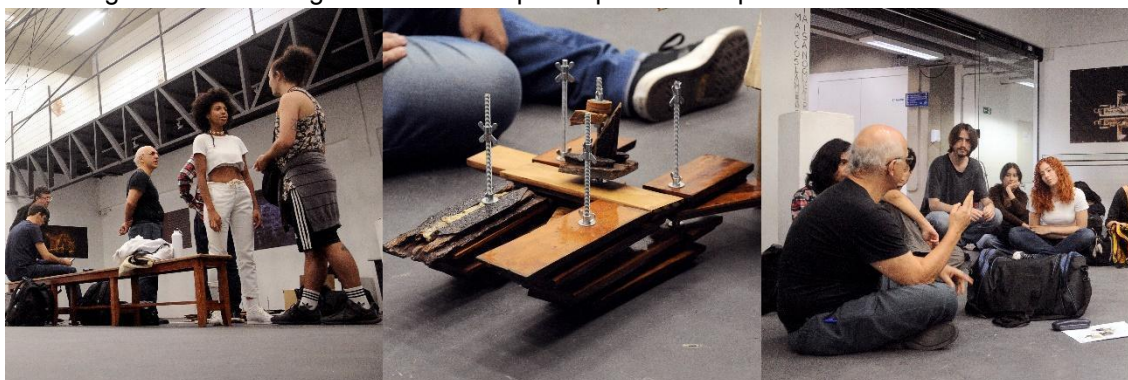
Fonte: Compilado pelo autor, 2022.

Figura 12 - Abertura da exposição e aula magna – Mídia I de Blav realizada em 02/03/2020.



Fonte: Compilado pelo autor, 2022.

Figura 13 – Finissage e aula da disciplina optativa Startp realizada em 06/03/2020.



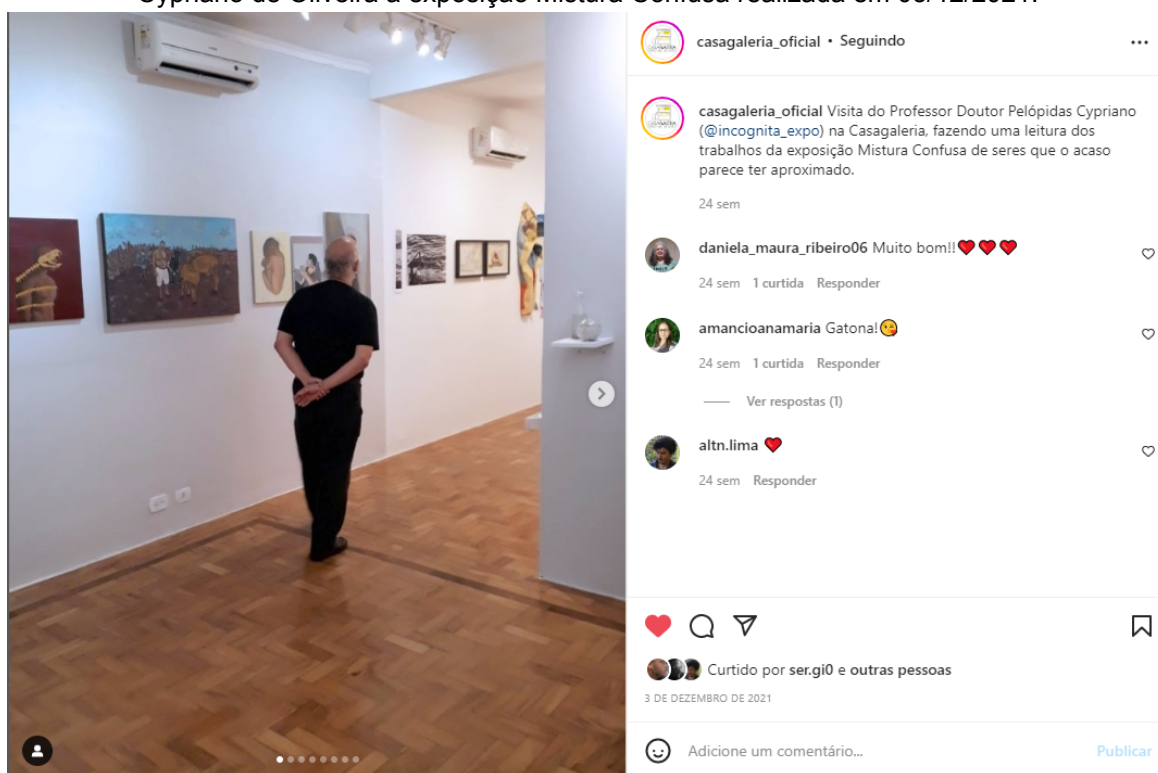
Fonte: Compilado pelo autor, 2022.

A exposição já passou, mas o protótipo é atemporal e ainda não se encerrou, praticamente ainda está na fase de work in progress". Digo isso porque ocorreu uma experiência entre outra galeria neste meio tempo. Em dezembro de 2021, com a pandemia um pouco mais estabilizada aqui na cidade de São Paulo, o Prof. Pelópidas - Pel realizou uma visita presencial a Casa Galeria, na exposição "Mistura Confusa de seres que o acaso parece ter aproximado", em meio virtual a galeria utiliza por lá o instagram @casagaleria\_oficial.

Nesta visita em conversas com a galerista e funcionários, eles se sentiram à vontade para registrar este momento da visita através do registro fotográfico e foi solicitado ao Pel a permissão de uso de imagem, e se poderiam compartilhar esta visita na rede social por lá @casagaleria\_oficial. Pel aceitou o convite e Catarina Rojas,

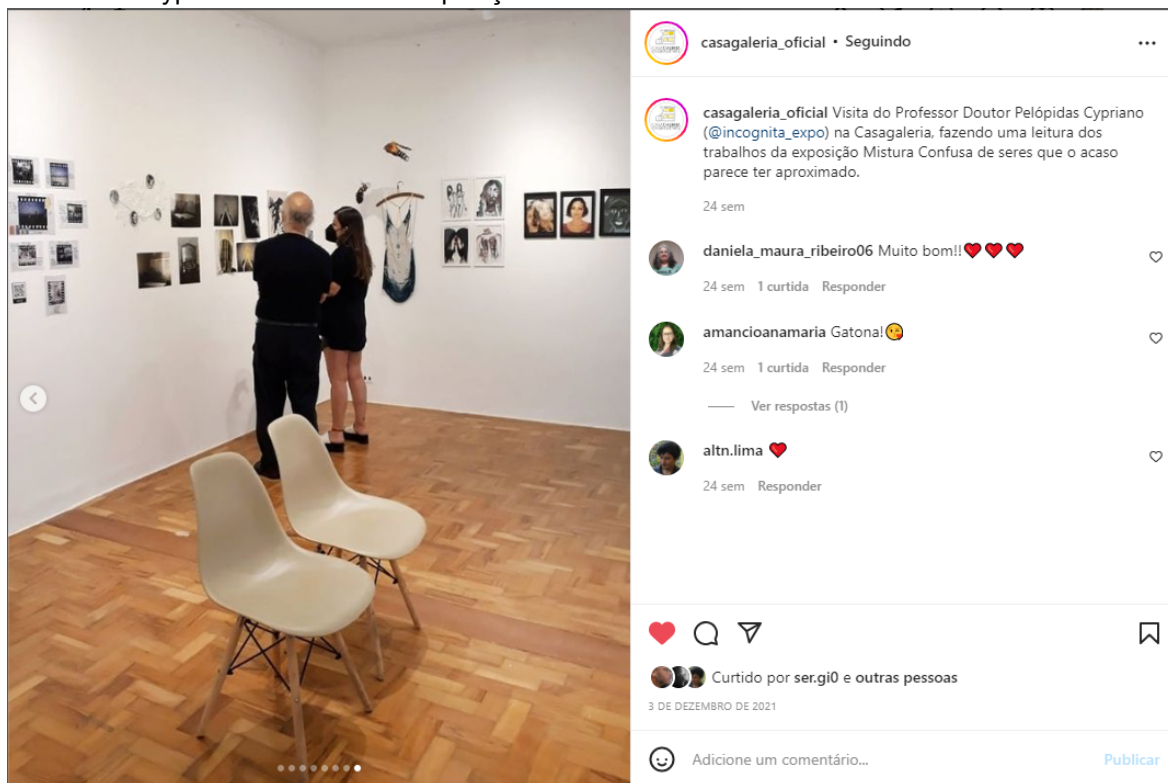
autora do registro fotográfico postou este evento no @casagaleria\_oficial. Pel também apresentou a eles o resultado do protótipo @incogita\_expo, e explicou que se tratava exatamente do mesmo registro netnográfico, a resposta foi imediata, Pel. pediu para que eles do @casagaleria\_oficial marcassem o @incognita\_expo. Agora oportunamente Pel. tem dois registros netnográficos em momentos diferentes pela rede instagram em galerias virtuais como vemos nas figura 14 e 15 a seguir.

Figura 14 - Registro netnográfico do instagram @casagaleria\_oficial da visita do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira a exposição Mistura Confusa realizada em 03/12/2021.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Figura 15 - Registro netnográfico do instagram @casagaleria\_oficial da visita do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira a exposição Mistura Confusa realizada em 03/12/2021.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

## 2.2 Madeirinhas

Na constituição do protótipo nomeado como “madeirinhas”, utilizo a marcenaria como ponto de apoio para a reflexão na análise do que é a Arte e o que é Design.

De acordo com a pesquisadora em madeiras brasileiras, Andréa Pereira, madeiras

são um material único para o design, uma vez que encontramos tanto nas florestas nativas quanto nas florestas plantadas uma variedade de tipos de madeiras, das mais variadas cores e texturas. A deposição diferenciada de extrativos e as variações da sua constituição anatômica, associadas ao método de desdobro das toras, propiciam desenhos inigualáveis que são utilizados na confecção de mobiliários e de produtos de alto padrão. (PEREIRA, 2013, p. 9).

Como Pereira descreve inicialmente, a madeira é um material interessante, por suas características que possibilitam diversas formas através de sua constituição física. E por se tratar de um material que eu já estava acostumado a trabalhar, utilizo esse tipo de mídia para realizar protótipo em madeira e aprofundar a reflexão sobre o ato

criativo, ou como criar formas de expressão diferenciadas para o meu trabalho através da marcenaria.

Figura 16 - Trabalho em Ateliê de Marcenaria.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Assim como no trabalho de Design Gráfico, também sentia que o Design de Produto estava somente limitado à racionalidade programada ou atrelada a funcionalidade quando se travava deste ofício.



Figura 18 - Cadeira estilo Krat feita em madeira pinus.



Fonte: Arquivo pessoal. 2018.

Analisando meus trabalhos como na figura 18 e o que já tinha feito em madeira, entendo que sempre buscava uma sistemática para a reprodução, por esse motivo tratei de elaborar outro processo, através de outras técnicas para gerar uma ruptura e contornar a reprodutibilidade existente deste ofício até aquele momento.

Figura 19 - Sobras de madeiras de um antigo designer.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

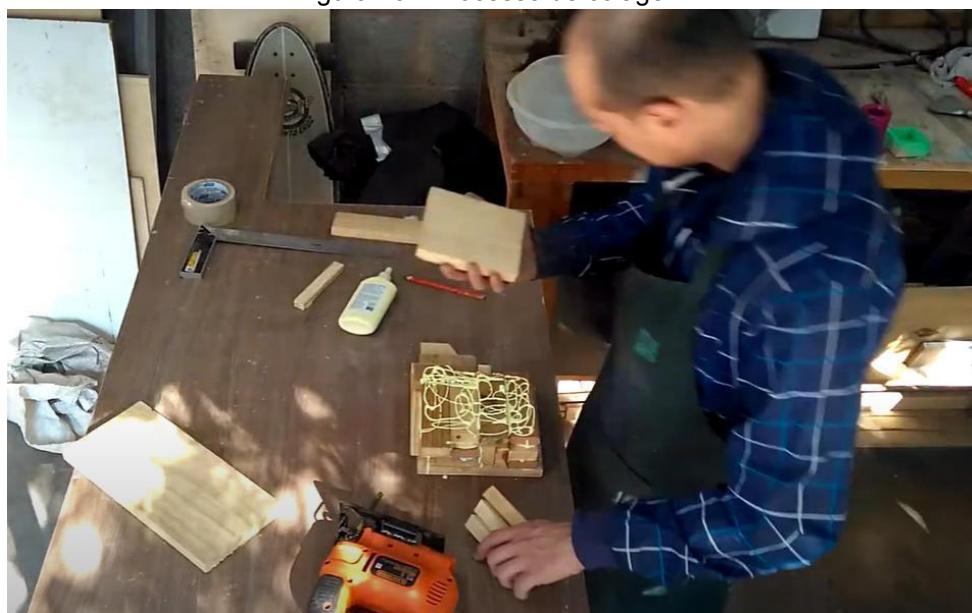
Como mostra a figura 19 escolhi algumas sobras de madeira aleatórias que estavam jogadas pelo ateliê, a escolha aleatória já era um início para encontrar uma forma de transpor o processo da reprodutibilidade em Design, e por mais que o pedido da cliente tenha sido feito a um designer, o resultado que buscava para responder a essa questão somente seria obtido na concepção de um processo artístico, ou seja, o cliente propôs ao designer um novo problema, como quebrar a reprodução e função?

Foi importante iniciar o processo para conceber algo novo, tratando de ser derivado agora de estesia, uma técnica sem ser programada para a reprodução e percebi que voltando ao entendimento do que é um protótipo, por se tratar uma concepção inicial, original, acabei delimitando esse novo processo que para mim foi determinante, ao ponto de realizar algo em madeira que não permitisse a ideia de cópia, sempre mantendo então a originalidade.

Após a escolha das sobras para iniciar o protótipo, decidi pela colagem em madeira, porque através dela era possível a delimitação na construção de uma escultura, seria uma primeira forma de expressão livre que nunca tinha feito.

O interessante é que na delimitação deste protótipo em colagem, entendendo-o como escultura e peça única, acabei quebrando meus próprios conceitos sobre Design tratando a experimentação como um objeto-arte além da função. Ao experimentar cada colagem e de madeira em madeira acrescentada a peça acabaram surgindo novas conexões, novas composições e essas agregam ondas de criatividade ao protótipo.

Figura 20 - Processo de colagem.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

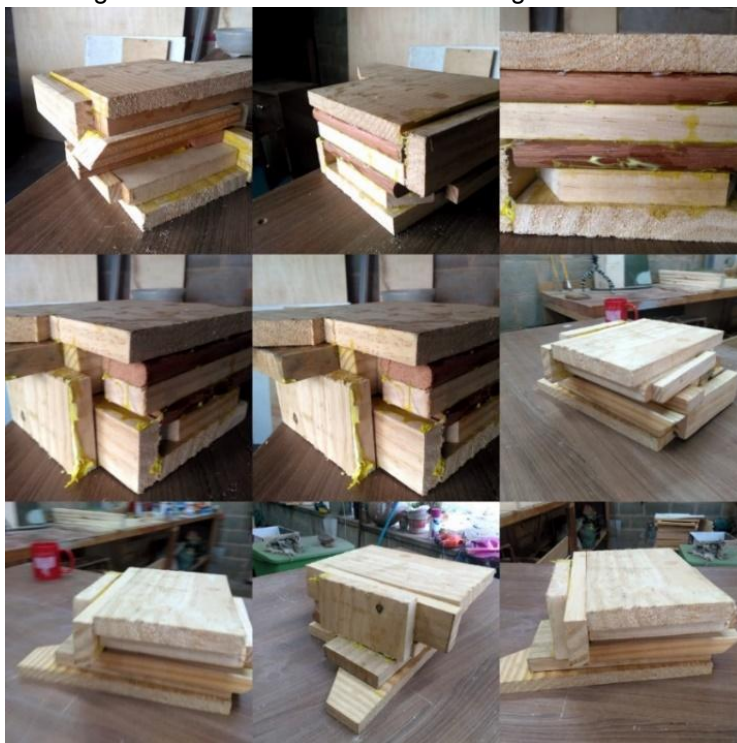
Agora com o pensamento mais artístico, colando as madeirinhas, comecei a encontrar algo que expressava a criatividade e minha vontade artística, passando muito longe da reprodutibilidade do Design.

Figura 21 - Processo de prensa, colagem de madeira.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020

Figura 22 - Visualidades de uma colagem aleatória.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Do resultado do processo de colagem surgiu uma forma, muito desgarrada, longe de impressões precisas ou de medidas e ângulos, a forma condicionada inicialmente da obra como na figura 22, previa uma escultura. A partir deste ponto, com o resultado de uma colagem aleatória, escolhi um tamanho inicial, que seria algo por volta de 30 centímetros, já que minha cliente não queria nada muito grande.

Quais são as razões básicas e subjacentes para a criação (concepção, fabricação, construção, manufatura) de todas as inúmeras formas de materiais visuais? As circunstâncias são muitas, algumas vez claras e diretas, outras, multilaterais e sobrepostas. O principal fator de motivação é a resposta a uma necessidade, mas a gama de necessidades humanas abrange uma área enorme. Podem ser imediatas e práticas, tendo a ver com questões triviais da vida cotidiana, ou podem estar voltadas para necessidades mais elevadas de autoexpressão de um estado de espírito ou de uma ideia. (DONDIS, 1997, p. 183).

Como Dondis explora a ideia de criação, as premissas de meu processo estavam pautadas em criação estética. Assim, num segundo momento escolhi o processo de corte, sem uma premissa geométrica, e de corte em corte, lapidei o primeiro movimento da forma bruta para um formato esteticamente agradável. Dondis também explora um pouco além o que seria a escultura.

A essência da escultura consiste no fato de ser construída com materiais sólidos e existir em 3 dimensões. A maioria das outras formas de artes visual – pintura, desenho, artes gráficas, fotografia, cinema – apenas sugere as três dimensões através de uma utilização extremamente sofisticada da perspectiva e da luz e sombra do claro-escuro. (DONDIS, 1997, p. 189).

Figura 23 - Desenvolvendo cortes na obra.



Fonte: Arquivo pessoal 2020.

Aqui nesta etapa já me sentia um artista trabalhando com uma pura inspiração, por traçar novas visualidades neste objeto tridimensional através dos cortes. Comparando o método de trabalho que no Design se opõe totalmente, o que estava fazendo e sentindo naquele momento era completamente diferente.

Um dos autores da atualidade que traz muitos elementos para sobre o que é o Design é o pesquisador Bruno Munari (2001), ele diz sobre o caráter do designer e que ele “Deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível. Outra preocupação é que o público entenda seu produto.” Munari, p. 342.

O interessante na descrição de Munari é que o objeto do Design parece ter características completamente opostas ao das artes. Naquele momento registrado na figura 23 estava cortando e lapidando a madeira aleatoriamente em contraponto sobre a visão de Munari, não tinha a mínima necessidade de se preocupar com fatores como os Estético versus Econômico, ou mesmo não tinha preocupações voltadas ao público ou ao usuário.

Figura 24 - Entalhe em madeira com cinzel.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Em outras definições de o que é Design, segundo Wilton Azevedo (1988, p.9), “*Design* é um termo que vem do inglês e quer dizer projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional”. Ou seja, não basta um determinado protótipo, ou qualquer projeto ser chamado de arte, o resultado desse “projetar” de maneira intencional não seria considerado Arte, até mesmo porque a Arte não se bastaria por aí.

Então por que Van Gogh não era um designer? Se, ao pintar seus girassóis, ele estava tentando comprovar que a luz emitida pelo quadro se faz através de pontos contínuos e suas cores complementares, estava pensando como um pintor. Mas se ele vivesse para ver a reprodução de massa, e ao pintar os girassóis quisesse que o quadro estivesse nas bancas de jornais, ele seria um designer. (AZEVEDO, 1988, p. 9).

O grande desafio que, para mim, era compreender finalmente a diferença entre Design e Arte, e sua aplicação na prática começava a ser resolvida. Por exemplo, como a construção de peças, partindo do princípio de projetar, ou criar um protótipo, através do processo de pensamento e interpretação, surgiram as relações, próximas de viés artístico, essa escultura, uma peça simples, desenhada por minhas vontades poderia ser considerada uma obra de Arte?

Para entender o que era arte escolhi um trecho que o pesquisador, Silvio Zamboni descreve sobre criação artística.

A criação artística espelha a visão pessoal do artista, da mesma maneira que a criação científica reflete a visão pessoal do cientista. A diferença entre uma obra ou outra não está no ato criativo, mas no processo de trabalho fundamentado num determinado paradigma, e no conhecimento acumulado de quem realiza a obra. (ZAMBONI, 2012, p. 29).

Figura 25 - Processo de acabamento em lixa.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Entendo que o ato artístico é fundamentado pelo processo como explica Zamboni, acredito que por isso consegui construir um objeto artístico, tratando o processo como artístico na concepção. Este protótipo foi excelente para me permitir ir além do Design e moldar um novo olhar através desse novo entendimento da Arte. Até mesmo a maneira como iniciei e abordei a criatividade no processo transformaram o espaço ateliê e as ferramentas, tudo tinha mudado de lugar até aquele momento. O resultado do pensamento criativo e crítico já não seriam mais os mesmos a partir daí.

O artista entende e elabora protótipos assim como o designer, mas a diferença é que um experimento de arte depende muito mais de fatores como, o sentir, ou se permitir gerando quebra de padrões. Para a Arte não existe o correto, talvez exista o bem-acabado esteticamente, mas isso também depende da origem intrínseca do autor em seu coração e mente, dentre outros fatores, sempre será a sua forma de interpretação. Na prática o artista se permite muito mais através da prática e da técnica, como no experimento prático de Alessandra Kobayashi, ela descreve sobre seu experimento artístico, que sua concepção também transmuta em muitas técnicas.

Para a representação do vidro, por exemplo, utilizei uma lapiseira 0,5mm com grafites de maior dureza, como HB, B e 2B, capazes de penetrar nas fibras mais profundas do papel e assim produzir áreas mais homogêneas. Para atingir os valores mais baixos, acrescentei os lápis 4B e 6B sobre as primeiras camadas. (KOBAYASHI, 2008, p. 74).

No entendimento de Kobayashi fica claro que a técnica escolhida é fundamental para o artista produzir o resultado esperado na representação, o que bastaria para o designer, então, se transformar em artista não seria somente o estudo de técnicas, mas sim agregar de alguma maneira seu conhecimento e através da sua vivência na permissão de novos processos.

Figura 26 - Número 1, Série: Ariedam Ed Megaloc. 2020. Obra Tridimensional. Técnica Colagem em Madeira. 24x19,7x7,5cm.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

A figura 27 é o resultado do protótipo-obra. Assim como no trecho de Azevedo, as pinceladas dos girassóis de Van Gogh refletiam sobre a luz emitida, bastava agora o

designer se desabrochar como artista e entender o que poderia fazer para ultrapassar a barreira do Design. Independente de técnicas e de protótipos que já são tão conhecidos por mim como designer, conhecer uma técnica específica não me habilitava entre ser designer e artista. O trabalho do artista também não se bastava somente pela técnica, muito pelo contrário, o artista assim como o designer deve sempre estudar e explorar as possibilidades técnicas para o desenvolvimento de qualquer obra, como Kobayashi em outro momento em sua dissertação sobre um exemplo das texturas na pintura:

A fim de aperfeiçoar minhas técnicas de representação de texturas, realizei alguns exercícios de desenho de observação buscando materiais de origens diversas: cerâmica, porcelana, metal, madeira, tecido, vidro, etc. Cada um deles foi diferenciado pelo tipo de superfície, pela forma como refletiam a luz que incidia sobre eles, além de outras particularidades. (KOBAYASHI, 2008, p. 74).

Em paralelo a descoberta estética concebida por mim através das multifaces da colagem da madeira faz surgir as reflexões necessárias para a libertação do designer em um “ser uma artista” por conta do processo empregado. Como descreve Salles:

Antes de mais nada, temos que nos entregar à dedicada e à aguçada observação dos documentos com os quais lidamos e tirar os procedimentos de criação, que buscamos, de dentro deles. Para que isso aconteça devemos nos apropriar de um olhar interpretativo relacional, que seja capaz de superar nossas tendências para a segmentação das análises e que se habilite a estabelecer nexos e nomeá-los. (SALLES, 2006, p. 31).

O importante no processo é o olhar, a observação dedicada para resolver novos significados dos procedimentos. Os procedimentos engessados do ateliê, que já estavam instalados a anos, me auxiliariam para desenvolver agora novas formas e transformar tudo aquilo em outro olhar. Salles (2006, p. 12) afirma que “a criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade.”

Figura 27 - Número 1, Série: Ariedam Ed Megaloc - Visualidade.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Para efetivar a valoração do trabalho artístico e assim aprofundar o resultado criativo e estético, segundo Pareyson é necessário que ocorra uma interação com um lado humano.

A realização do valor artístico não é possível senão através de um ato humano, que nele condensa aquela plenitude de significados com que a obra age no mundo e suscita ressonâncias nos mais diversos campos e nas mais variadas atividades. e pelo qual o interesse despertado pela arte não é apenas uma questão de gosto, mas uma satisfação completa das mais diversas exigências humanas. (PAREYSON, 2001, p. 45).

Assim como Pareyson descreve o valor artístico, que denota a partir da apreciação da obra, a Arte é um resultado criativo do artista, que é fruto de uma construção do tempo empregado em suas atividades e que, a partir do receptor, gera significados nunca antes alcançados.

A concepção dessa obra fornece novas formas de compreensão e novos caminhos para a realidade híbrida em meu trabalho, e que possibilita avançar na perspectiva da expressão de minha realidade artística.

Se a obra de arte não aceita valer senão como forma, isto não significa que ela se reduz a ser somente forma: ela é, ao mesmo tempo, uma forma e um mundo; uma forma que não exige valer senão como pura forma e um mundo espiritual que é um modo pessoal de ver o universo. (PAREYSON, 2001, p. 44).

A grande vantagem foi me permitir a uma nova percepção no processo empregando o fundamento “artista-designer” necessário em mim, pois através deste protótipo surgiram todas as reflexões necessárias para a produção e criação da obra de Arte.

O movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, que se caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto – uma aventura em direção ao quase desconhecido. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento do processo vai levando a determinadas tomadas de decisão que propiciam a formação de linhas de força. Essas passam a sustentar as obras em construção e balizam, de algum modo, as avaliações do artista. (SALLES, 2006, p. 16).

A forma de obra que se nota na figura 27 exercitando a crítica sobre minha própria escultura, avalio uma falta de um padrão definido, e de certa maneira está muito distante do Design, completamente distinta do que um designer faria como protótipo de produto, mas agora como artista compreendo a própria colagem como uma forma de expressão livre, um protótipo que está condicionado a minha criatividade e vontade, passando muito longe da reprodutibilidade.

Os métodos modernos de produção de esculturas vão desde a informação realista extraída do meio ambiente, passando por uma informação cada vez menos natural, até uma abstração absoluta, que enfatiza a forma pura, dominada pelos elementos visuais da forma e da dimensão. (DONDIS, 1997, p. 193).

Trato aqui neste protótipo também de ensaiar a parte resultante do estético do experimento e fui entender como seria a documentação em obra de Arte.

Como o restante de nosso mundo natural, a escultura existe numa forma que, além de poder ser tocada, também pode ser vista a partir de um número infinitos de ângulos, com cada plano correspondendo àquilo que, em duas dimensões, seria um desenho completo. Essa enorme complexidade deve fundir-se numa estrutura tão unificada que, como

observou Michelangelo, deveria ser possível a uma escultura despencar de uma coluna sem que se desprendesse um único segmento do todo. (DONDIS, 1997, p. 189).

Com a obra pronta surge a dúvida em “como documentar obra artística?” E para esclarecer a primeira dúvida, realizei sua ficha técnica, segundo o guia do artista visual, do Governo Federal, organizado por Cristiana Tejo (2009). O objeto deverá estar disposto sobre os seguintes padrões para o preenchimento da ficha técnica:

**COMO PREENCHER UMA FICHA TÉCNICA:**

- **AUTOR:** nome do artista;
- **TÍTULO:** se a obra não tem título, escreva “Sem título”;
- **TÍTULO DA SÉRIE:** quando se aplica – da série “\_\_\_\_\_”;
- **ANO:** data em que foi finalizada. Caso se trate de uma reedição, a data de criação e a data da última reedição são mencionadas lado a lado [exemplo: 1974/2018];
- **TÉCNICA:** técnica e materiais usados na produção da obra, incluindo o suporte;
- **DIMENSÕES:** comece sempre pela altura, depois largura e profundidade. Se a obra for um díptico, tríptico ou políptico, deve-se tirar e anotar as medidas uma a uma, mesmo que os tamanhos sejam diferentes. EXEMPLO: 40 cm x 30 cm cada – díptico = 30 cm x 30cm, 40 cm x 30 cm - díptico];
- **NÚMERO DE EDIÇÃO:** a depender do caso, incluindo a quantidade de provas de artista (PA) ou de exibição EXEMPLO: Ed. 15/100 + 2 PA] ALÉM DESSAS INFORMAÇÕES, outras podem ser inseridas, tais como: • Códigos; • Dados da galeria;
- Números de inventário;
- Valor da obra. (TEJO, 2018, p. 59)

Considerando as informações da descrição do guia prototipei também sua ficha técnica, ficaria:

**AUTOR:** Daniel Amaral Herrera

**TÍTULO:** Número 1

**TÍTULO DA SÉRIE:** Ariedam Ed Megaloc.

**ANO:** 2020

**TÉCNICA:** Escultura em madeira, processo de colagem de madeiras: pinus, cedro e eucalipto, com cortes (serrote japonês Ryoba Zetsaw 250mm), e acabamento em óleo de peroba.

**DIMENSÕES:** 7,5 x 19 x 24cm.

Figura 28 - Processo de documentação fotográfica.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Agora em outro ensaio dentro do protótipo, para a precificação de uma obra artística, encontrei elementos que poderiam me ajudar no texto de Antonio Costella, segundo ele,

Esse preço geralmente tem muito a ver com o enfoque institucional da arte. Às vezes, o valor comercial da obra artística decorre, em parte, do apreço institucional por ela recebido. É por isso que editoras de livros, gravadoras musicais, distribuidoras de filmes, donos de galerias de arte, todos, cada qual a seu modo, anseiam por obter para seus produtos elogios dos críticos de jornais e revistas ou gestos benevolentes por parte de outros formadores de opinião. Nestes casos, aplausos elevam o preço da obra. (COSTELLA, 1997, p. 66).

Segundo o texto de Costella, há a exemplificação que o artista precisa ter um pensamento sobre o preço de sua obra além do afeto, o preço geralmente tem também um enfoque de apreciação institucional, porque a valorização artística talvez esteja de primeiro momento muito ligada à sua exposição, ou seja, ao seu “lançamento ao mundo”, que possibilita a vista do espectador e do crítico. Como descreve no texto “Se chegar a um preço pelo apreço da crítica”.

No caso em específico da discussão do preço para essa obra “número 1” necessitava ter uma precificação delimitada por outros fatores, pois a obra não vai estar disposta em uma galeria, ou estar disponível para que mercado de arte, e, assim, possa ser criticada e valorizada, mas sim, o preço desta obra, resultante desse protótipo precisou ser precificada para a minha cliente.

Depois de pronta em termos de acabamento somente o meu apreço equivalente a esse “apreço institucional” seria computado. Em outro ponto do texto Costella (1997, p. 63), exemplifica um outro padrão de precificação, que o preço da obra de arte seria então uma soma de vários fatores como: matéria-prima, mão de obra, raridade ou exclusividades e relevância do artista.

Como qualquer objeto material, a obra de arte tem um preço. O valor comercial de uma obra resulta da soma de vários fatores, tais como a matéria-prima empregada, a mão-de-obra necessária, as características finais do produto, a raridade da peça, eventualmente a notoriedade do artista, etc. . (COSTELLA, 1997, p. 63).

Faz mais sentido agora com o trecho de Costella quando a solução do preço está diretamente ligada a esses fatores, pois todo artista deve sim, necessariamente, estar disposto a expor suas obras para o mundo, mas em contrapartida também deverá entender a precificação inicialmente por esses fatores. Portanto, limitei o preço através desses fatores e enviei ao cliente, tudo saiu conforme o esperado e pude completar todo o ciclo dentro uma obra de arte: a análise, a estesia, o planejamento, o protótipo, a concepção, a documentação, o preço e a venda.

Esta obra, protótipo e experimento, foi bastante importante e completo para mim, consigo entender com clareza elementos artísticos e do design, fechando um ciclo fundamental de minha pesquisa.

### **2.3 Time lapse e as Madeirinhas**

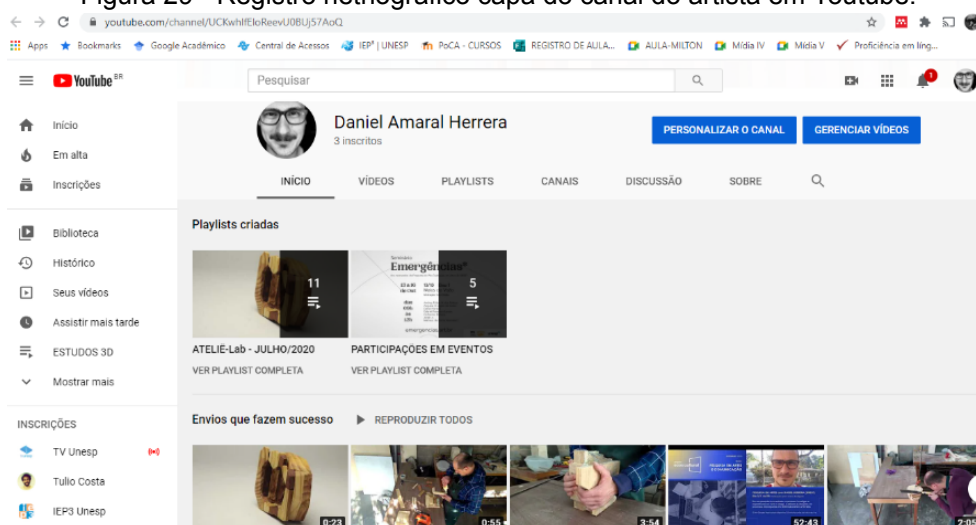
Do protótipo anterior 2.2 Madeirinhas, surgiu também a vontade e o desdobramento para esse protótipo 2.3 do Time Lapse<sup>6</sup>, um experimento de processo cinematográfico, como caráter expositivo que pode ser visto agora em outra plataforma, a de vídeos do Youtube. Neste protótipo dou continuidade a primeira peça de madeira da série Ariedam Ed Megaloc, realizando também a documentação de segunda obra, nomeada de Número 2 para continuar a consolidação dos processos artísticos.

Para uma melhor interação sobre o assunto deixo a imagem abaixo também com um Qr code para o acesso ao canal.

---

<sup>6</sup> Fotografia time-lapse ou Câmera-Rápida é um processo cinematográfico em que a frequência de cada fotograma ou quadro por segundo de filme é muito menor do que aquela em que o filme será reproduzido. Quando visto a uma velocidade normal, o tempo parece correr mais depressa e assim parece saltar. Fonte: Wikipédia – Maio/22.

Figura 29 - Registro netnográfico capa do canal do artista em Youtube.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor e link <https://www.youtube.com/channel/UCKwhIfEIoReevU0BUj57AoQ>, acessado em 19/06/2022.

As relações híbridas-estéticas que são constituídas através do ofício em ateliê na realização das madeirinhas é mais um protótipo que navega para a constituir interação com usuários, visualizadores com a produção de obras.

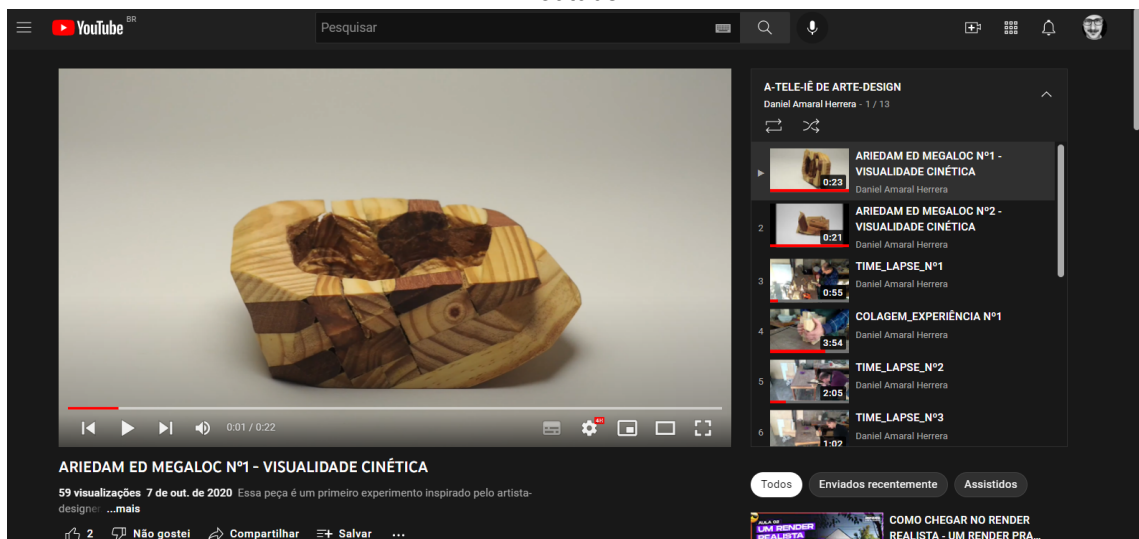
Na navegação do youtube você conhecerá uma coleção de 12 vídeos, todos realizados com a técnica do time-lapse são eles:

- ARIEDAM ED MEGALOC N°1 - VISUALIDADE CINÉTICA – Resultado.
- ARIEDAM ED MEGALOC N°2 - VISUALIDADE CINÉTICA – Resultado.
- TIME\_LAPSE\_N°1
- TIME\_LAPSE\_N°2

- TIME\_LAPSE\_Nº3
- TIME\_LAPSE\_Nº4
- TIME\_LAPSE\_Nº5
- TIME\_LAPSE\_Nº6
- TIME\_LAPSE\_Nº7
- TIME\_LAPSE\_Nº8
- TIME\_LAPSE\_Nº9
- TIME\_LAPSE\_Nº10

Na Figura 30 temos um printscreen da sequência de vídeos, da playlist da série de Time Lapses do Canal do Youtube.

Figura 30 - Registro netnográfico da playlist da série A-Tele-lê de Arte-Design do canal do artista em Youtube.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Neste protótipo de canal do Youtube a ideia é gerar visualidades de resultados e momentos de processos em A-Tele-lê. Buscando uma experimentação visual intuitiva.

A escolha do Time Lapse permitiu, através da técnica de câmera-rápida, colocar um quesito de realidade no modo de operação que demonstra a cinética estética no resultado da escultura, pela passagem acelerada do tempo, também temos a revelação na construção dos métodos artísticos que são aplicados reforçando enfatizar o processo artístico realizado. Assim a experimentação que realizei, referente a constituição do protótipo 2.2, está agora exibida, como uma galeria, para a experimentação dos usuários que acessarem o canal.

Em sua dissertação de mestrado Tatiana Travisani descreve que o Time Lapse é importante porque,

“Nas artes, a percepção visual é fator constante nos processos criativos, o que permite uma nova forma de olhar e perceber através de truques causados pela ilusão ótica, algo que instiga os artistas na construção das obras. (TRAVISANI, 2008, p. 16).

Para tanto demonstro através da figura 31, a disposição, esquema da sequência de fotografias, através dessas imagens, realizando a mudança de posição da obra é possível já verificar o movimento que surge referente as faces das esculturas, trazendo uma relação estética para o objeto tridimensional a partir de sua fotografia bidimensional.

Figura 31 - Montagem fotografia sequencial da obra Número 2 da série Ariedam Ed Megaloc.



Fonte: Compilação do Autor. 2022.

Vemos através do esquema acima, a partir das fotografias estáticas, como elas se delineiam por meio do movimento, pelo movimento da peça, e quando essas fotografias são montadas no mesmo quadro com a passagem de tempo, em breves intervalos de segundos, aplicamos a ilusão de ótica necessária, assim como o cinema. O Time Lapse, portanto, permite uma maneira interessante para se trazer a relação do movimento para obras tridimensionais, ao se explorar essa sequência de visualidades com diversas faces do objeto. Na figura 32 temos o Qr Code para o vídeo deste resultado estético videográfico da visualidade da obra Número 2 da série Ariedam Ed Megaloc.

Figura 32 - Número 2, Série: Ariedam Ed Megaloc. 2020. Obra Tridimensional. Técnica Colagem em Madeira. 15x29x21cm.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Para se entender mais sobre a vivência completa do processo deste vídeo ARIEDAM ED MEGALOC Nº2 - VISUALIDADE CINÉTICA, na figura 32 a seguir, também deixo outro Qr Code para acesso ao vídeo TIME\_LAPSE\_Nº10 - EXPERIMENTO REVELADO conforme figura 33.

No vídeo demonstro o processo laboral de ponta a ponta da obra Número 2 destaco através do vídeo complexo algo que convém observar, porque além da produção envolvida com a obra, foram realizados momentos de compartilhamento do trabalho em A-Tele-iê, pois estava transmitindo a vivência daquele ato ao participar por videoconferência através do tablet, em algumas aulas de pós-graduação, ultrapassando as fronteiras do espaço físico, fazendo o experimento ser revelado no tempo de sua criação.

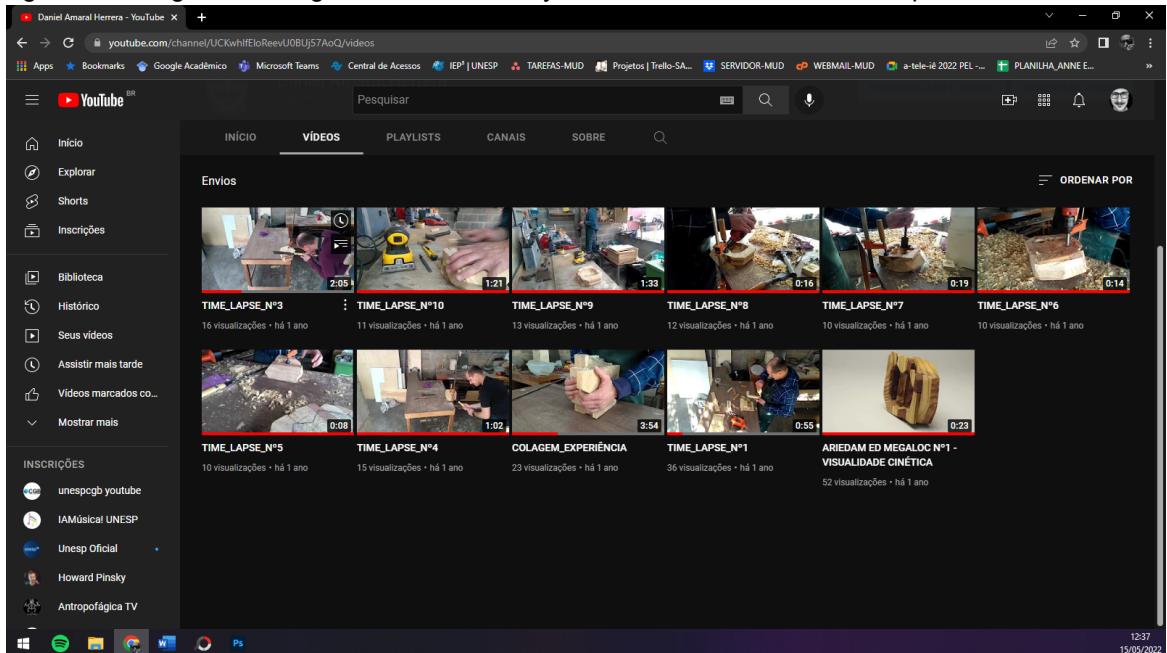
Figura 33 - Frame do Time lapse nº10, assistindo a aula remota da pós.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Através do protótipo, com os vídeos Time Lapse, postados em canal do Youtube, como na figura 34 vou deixando espaço para essa visita ao A-tele-iê de Arte-Design e ao processo artístico nele envolvido desta vivência.

Figura 34 - Registro netnográfico do canal do youtube, referente aos vídeos que constam no canal.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

## **2.4 Visita guiada ao A-Tele-lê**

Em março de 2020, antes do início das disciplinas obrigatórias dentro do programa de pós-graduação, todos nós, alunos e professores fomos surpreendidos com o decreto referente a pandemia de Covid-19, que inviabilizava as aulas presenciais naquele determinado momento.

A partir deste ponto o professor doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira que é meu orientador, iniciou o processo de Acolhimento, Compartilhamento e Pertencimento para os alunos da pós e dentro dos grupos de pesquisa InCognITA, da qual faço parte e em conjunto com o grupo Artemídia.

Em seu relato no artigo A (Trans)formação entre professores e alunos em artes e na educação em tempos de pandemia<sup>7</sup> (2021), Pel descreve como a adequação e planejamento realizado em 2019 foi impactado pela crise pandêmica e quais protocolos e metodologias foram empregados por ele e seu grupo de pesquisa a fim de sanar e preservar as práticas pedagógicas socializantes em artes. O entendimento de Pel, face aos novos estilos de ensino remoto, foi um exemplo além de socializante, muito fundamental, para minha continuidade sem desanimar frente a todo o processo de pós-graduação e em minha vida como docente também.

Uma das grandes experiências que tive a oportunidade de participar bem próximo ao Pel. foram esses rápidos planejamentos em viabilizar um sistema de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) no ensino remoto hibridizado em sua disciplina de pós: Tópicos Especiais: Artemídia Expoente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório que começaria em abril de 2020, e também vários outros exemplos como em suas outras disciplinas dentro do instituto de artes como para a graduação: Mídia I (Computação 2d); Artemídia Residente:STARTUP no ateliê-laboratório; Mídia IV (fotografia cinética); Mídia V (audiovisual) e VAP 2020 Ateliê de Artemídia Remoto.

Nesta primeira disciplina que comecei a estudar na pós, a própria de Tópicos Especiais: Artemídia Expoente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório, oferecida por Pel. foi realizada através da plataforma google, via

---

<sup>7</sup> [https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id\\_cpmenu/10477/VOLUME1\\_1639234952234\\_10477.pdf](https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/10477/VOLUME1_1639234952234_10477.pdf). Acessado em 25/05/2022.

meet, a primeira disciplina do IA que iniciou suas atividades de pós via sistema remoto. Nesta disciplina eu e os outros discentes começávamos a compreender de que maneira iríamos compartilhar e trabalhar neste AVA.

Pel, a partir de seu acolhimento deste sistema remoto compartilhou muitos conteúdos metodológicos e propôs aos discentes maneiras de se conseguir realizar a pesquisa remotamente, também exemplificou em como apresentar as pesquisas e trabalhos, além de como constituir e gerenciar as novas demandas frente à pandemia e para que tudo isso começasse a funcionar na verdade, Pel. também propôs algumas questões como por exemplo a pergunta: Como nós alunos gerenciávamos nosso espaço de estudo, casa e de trabalho, ou mesmo qual era nosso ateliê? Já que estávamos agora, olhando e enxergando novos espaços pelas necessidades frente à pandemia.

Pel exemplificou como eram os seus espaços de trabalho, ateliês que ele utilizava, registrou através de fotografias como na figura 35 a seguir e compartilhou os discentes.

Figura 35 - Registro do A-tele-iê do professor Dr. Pelópidas.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Além de demonstrar seu próprio espaço físico, a sua visão em relação a sua ocupação, Pel. sugeriu aos alunos da disciplina de pós que apresentassem os seus espaços referentes aos “ateliês”, ou o que aqueles alunos consideravam ateliê.

Por essa ideia surge esse protótipo, A-Tele-lê que é o relato sobre a minha visita guiada realizada dentro da disciplina, onde expandi o pertencimento sala de aula, e levei virtualmente os discentes por uma visita guiada a 3 espaços que tenho como meus lugares de ofício, constituído dentro de minha casa. Ao se explorar esse viés, passei a demonstrar como eram os diferentes tipos de ofícios, como professor, designer e artista, e de que maneira relacionava e organizava o arranjo para esses ateliês, também expliquei como se formaram ao longo do tempo e isso tudo demonstrado por uma interação ao vivo, deixando os alunos navegarem por esses espaços ateliês.

Explorar essa abordagem midiática remota e ao vivo, traz novas possibilidades para exemplificar como o trabalho se desenvolve, no meu caso do artista-designer, pois meus A-Tele-lê se desenharam ao longo do tempo e é interessante enxergar como de outra maneira são agora um laboratório virtual interativo que foi utilizado para expandir a relação de ateliê de arte, o espaço/lugar, apresentado isso aos outros pesquisadores-artistas.

Esta Visita guiada ao Ateliê, se tornou a vivência em A-Tele-lê demonstrada em formato live privada. O experimento só foi possível ser realizado por conta da mudança de pensamento provocado pela pandemia. Eu estive inúmeras vezes no Instituto de Artes em tempos pré-pandemia, e por incrível que seja nunca tinha visita ou conhecido o ateliê de nenhum dos pares, bem dos integrantes dos grupos de pesquisa, acabava que esse lugar era íntimo e não era revelado, ou algo que poderia ser visitado facilmente.

Com essa mudança no paradigma, através do teletrabalho, se torna ponto chave para se acessar este lugar íntimo do artista, para entender um pouco o que é arte e os processos que vão além do artista. Todos nós, podemos conhecer ateliês, por fotos e registros, até mesmo alguns vídeos, inclusive podemos conhecer grandes ateliês como os de Picasso e Mondrian, mas a conexão que nos permitiu dar um passo além foi essa percepção de que através do compartilhamento dessas novas

tecnologias poderíamos integrar de alguma maneira agora os contextos em relação a intimidade dos ateliês.

A-Tele-lê é um termo bastante propício para definir a relação entre um ambiente de experimentação artística, e sua apresentação virtual, para esse ambiente novo que se forma na interatividade dentre aqueles que participaram na disciplina. A visita guiada pode ser realizada dentro da disciplina via meet, com o recurso audiovisual, além de que foi possível que os participantes, alunos pudessem transitar em conjunto com meus espaços, expandindo a relação que nunca havia pensado. Na figura 36 foi o primeiro insight do professor Pelópidas em relação a isso, ele traz para dentro do AVA, o classroom da disciplina, o compartilhamento dos seus espaços, e provoca a todos realizarem o mesmo.

Figura 36 - Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, google classroom da disciplina de pós Artemídia expoente de 2020.

≡ 2020 ARTEMÍDIA EXPOENTE e a Produção Artístico-Científica no Ateliê...

### Videoconferência A03 - terça-feira 27 abril das 14 às 16 horas

Pelopidas Cypriano de Oliveira • 23 de mar. de 2020 Editado às 28 de abr. de 2020






1 ponto


Videoconferência A03 - terça-feira 27 abril das 14 às 18 horas

SPOILER da AULA 03 prevista para 19 maio das 08 às 12 horas

Proposta para a videoconferência de 28 abril às 14 horas:

Leitura Dirigida das Respostas da Primeira Coleta de Dados da AULA 01 de Artemídia Expoente (videoconferência de 24 março 2020)

	Primeira Coleta de Dados A... PDF		Ateliê PEL Close na peça.jpg Imagem
	Ateliê PEL Geral.jpg Imagem		Estúdio PEL Geral.jpg Imagem
	Estúdio PEL Close.jpg Imagem		

 Comentários da turma

Adicionar um comentário para a turma

?

Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Após o professor Pel. constituir seus exemplos fotográficos em seus ateliês-laboratórios dentro do AVA da disciplina. Cada um escolheu a maneira de

demonstrar seu espaço, lugar, ou ambiente onde se efetiva a aplicação prática da criação artística.

No meu caso, a visita guiada por meus espaços foi um pedido de Pel, para ser realizada ao vivo na aula e apresentar onde eu-artista habitava, realizando e vivenciando os meus experimentos.

Um lugar, que pode ser mutável, é constituído da maneira que eu quiser, varia ao longo do tempo de acordo com as necessidades dos experimentos nele realizados, além disso, é um laboratório<sup>8</sup> por ser um ambiente onde é possível computar os processos e procedimentos realizados, documentando a pesquisa acadêmica.

À maneira como nós, vivamente, possuímos um espaço próprio denominamos “bewohnen” (habitar), e tomamos com isso a noção do habitar num significado mais geral. Nós não diferenciamos aqui no contexto presente entre wohnen (habitar, intransitivo) e bewohnen (habitar, transitivo). O homem habita seu espaço, que lhe pertence, ou ele “habita no” seu espaço. Aqui, tomamos ambos como de significado equivalente, embora no primeiro caso o aspecto do ter receba mais ênfase e, no segundo caso, o aspecto do estar dentro. Ser e ter aqui se entrelaçam, de modo inseparável. (BOLLNOW, 2019, p. 303).

O artista fundamentalmente habita o espaço, assim como Otto Bollnow descreve sobre esse espaço próprio, cada artista trata de contextualizar, interferir e agir sobre esse habitar, desenvolvendo uma espécie de sintonia, um determinado arranjo espacial, que acaba por ser único e será moldado para seu específico desempenho artístico.

Eu constituo, ao longo dos últimos 5 anos, espaços para cada atividade que realizo, sejam elas para processos mais artísticos ou para processos mais programados, dependendo da determinada função como pensamento do Design.

---

<sup>8</sup> Laboratório - Significado de Laboratório (substantivo masculino) - Local equipado com aparelhos e material destinados a experiências, pesquisas e testes científicos, ensaios industriais, revelações fotográficas etc. Sinônimos de Laboratório: oficina. Disponível em <https://www.dicio.com.br/laboratorio/>. Acessado em 19/05/2022.

Figura 37 - Painel sendo modelado pelo artista.



Fonte: Arquivo pessoal. 2018.

O meu ateliê-laboratório de madeira, por exemplo, foi aos poucos se transformando, possuindo funções específicas para trabalho, de primeiro esse espaço era apenas um “espaço”, que possui certas dimensões, e que foi sendo aprimorada e transformada como uma massa de modelar, moldado a todo momento a partir de uma determinada necessidade ou função, se transformando completamente através de minha vontade artística. Comparando a figura 37 (acima) e a figura 38 (abaixo), podemos ver o resultado desse movimento de “habitar”, o espaço se transforma ao longo do tempo.

Figura 38 – Configuração do espaço do ateliê-laboratório em janeiro de 2021.



Fonte: Arquivo pessoal. 2021.

Este lugar que seria o ateliê até então era a sala de ofício dos artesãos dentro da própria casa, onde geralmente acontecia o trabalho não só técnico, mas também criativo, geralmente com toda a família e com aprendizes, que eram escolhidos ou designados por outras famílias conforme o dom que percebiam que os jovens apresentavam. (SANTOS, 2010, p. 50).

Santos (2010) descreve que esse lugar “ateliê”, costuma ser uma sala de ofícios que muitas vezes estava dentro da própria casa do artista. Como na figura 38, vemos parte de um espaço que já está constituído para uso artístico, já se forma um ateliê, esse está dentro de uma casa, está ocupando uma área que antes era a área de uma garagem, agora transformada de acordo com a vontade do artista.

Bollnow (2019), descreve especificamente que “por “o espaço” se entende cada espaço abrangente que não mais se diferencia por uma fronteira reconhecível como um espaço interior ou exterior”, então podemos definir que o espaço é aquele ambiente onde o ser humano ou artista estiver vivenciando seu trabalho.

Outra definição importante sobre ateliê é a que Santos faz:

Independente do espaço que se faz o ateliê, o olhar sobre esse ambiente nos faz perguntar quais elementos fazem parte efetiva e afetiva do artista, e o que e quais coisas estão as suas mãos. Perceber este lugar é buscar entender como este espaço se transforma em algo tão especial aos olhos do artista e do espectador e principalmente da obra que nasce ali. (SANTOS, 2010, p. 52).

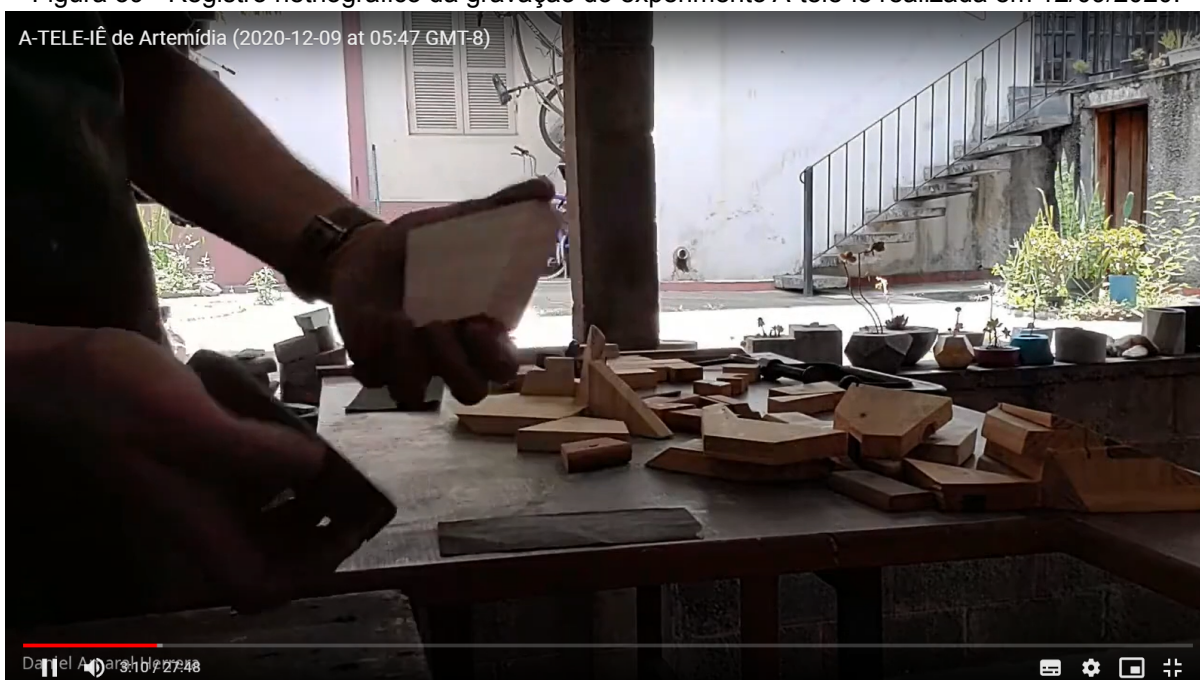
A funcionalidade e a disposição de cada ferramenta, material ou item dentro de um ateliê é ligada ao afeto também, é uma transformação importante que vai sendo constituída de acordo com a vontade de quem o habita. No caso específico deste ateliê (espaço do artista descrito pela figura 38), este possui também a função de ser um laboratório para esse artista, pois servirá conseqüentemente para o registro das experiências e dos processos acadêmicos em artes.

O A-teli-ê é um laboratório de Artemídia e, essencialmente, se torna um ambiente de experimentação das artes visuais que possui também uma proposta acadêmica. A composição deste A-Tele-lê propõe gerar um além do espaço, uma demonstração de vivências das práticas interdisciplinares, além de ser uma documentação relevante na investigação como pesquisador-artista-designer em conjunto com meu orientador.

O protótipo da visita guiada ressalta o A-Tele-lê de Arte-Design como um experimento para constituir relações profundas e espontâneas, criando laços entre a pesquisa-ação dentre as áreas do conhecimento para possíveis discussões e inações da investigação do espaço laboral.

Em diversos momentos essas visitas foram demonstradas como nas figuras 39 que é um printscreen da gravação realizada de setembro de 2020, utilizando a construção da obra Número 2 sobre o processo de lixa e como na figura 40, o printscreen na participação na disciplina Tópicos especiais: A-tele-iê de Artemídia no contexto de pandemia de covid-19. Onde novamente a discussão sobre o espaço foi reforçada.

Figura 39 - Registro netnográfico da gravação do experimento A-tele-iê realizada em 12/09/2020.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Figura 40 - Registro netnográfico da Tópicos Especiais: A-tele-iê de Artemídia no contexto de pandemia de covid-19 realizada em 04/09/2021.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 04/09/2021 pelo autor.

O meio laboral, o de experimento, o ateliê ou o espaço de trabalho, “podemos trazer adjetivos para como cada pessoa define seu espaço”, vai ser sempre um lugar derivado da estesia do autor, e da maneira que ele o constitui, porque cada usuário de um determinado lugar, possui um universo e constrói esse espaço a sua maneira, seja por uma premissa técnica, estética ou funcional. Entender o A-Tele-Iê é

perceber o espaço do ateliê como um artista, é experienciar e demonstrar aquilo que é necessário para se realizar processos em que se encontra o resultado que se busca.

### **3- A EXPERIÊNCIA DO DESIGNER**

A reflexão sobre a experiência do Designer começou a ser desenhada há mais de 15 anos, iniciada a partir dos ensinamentos na graduação, quando ingressei no Bacharelado, ano de 2004, no curso de Desenho Industrial. O aprendizado teórico-prático, na época, conjugava em ensinamentos para aplicação na prestação dos mais variados serviços gráficos e concepção de novos produtos, estes estabelecidos de acordo com as prerrogativas e demandas dos clientes e empresas.

Na época aprendi que a metodologia do trabalho em Design se pautava em solucionar problemas visuais, limitado ao esquema programado do que foi ensinado. De certa maneira, através do aprofundamento e o aprendizado das técnicas, estas possibilitaram constituir as soluções para as demandas do mercado em primeiro momento, sendo elas de cunho mais visual ou para a criação em diversos produtos.

Através deste entendimento da profissão, com uma visão limitada à época, bastaria, como profissional do Design, estar atento às novas tecnologias e sistematicamente reproduzi-las através de minhas habilidades de acordo com o conhecimento adquirido para encontrar a devida solução para o cliente.

Em face desse formato no aprendizado programado, focado para chegar a uma solução de uma demanda, e que, claramente era um pensamento voltado à resolução do problema do cliente, entendo agora que na época não possuía as ferramentas para uma análise profunda dos pós trabalho. O desenvolvimento de algum serviço, sendo de programação visual ou produto e a criação em design se encerrava exatamente na entrega.

Particularmente após a graduação passei por diversos projetos de variados clientes, e acontecia exatamente esse processo, logo após a entrega do que foi desenvolvido perdia o contato com o que fora criado ou solucionado, e não verificava também como aquele design, a forma criada e desenvolvida, iria gerar algum impacto sobre quem a utilizava, e acabava não me interessando por essa parte.

Demorou muito tempo para a minha carreira no Design começar a se transformar e tomar alguns rumos diferentes, principalmente pela dificuldade em elaborar o pensamento, ou abordar de outras maneiras as resoluções das demandas. Por um tempo acabei ludibriado de que o Design, ou a carreira, seria somente essa programação ordenada, onde se eu continuasse a aprender novos softwares e acompanhasse as ferramentas tecnológicas de ponta, poderia realizar qualquer demanda de trabalho na área.

Um das reflexões que permeiam a análise descrita e que começou a ser conflitante foi que a partir de um determinado momento, após a graduação, tinha clara dificuldade em responder as perguntas sobre “O que era ser designer, ou o que era um arte-finalista? ou mesmo o que era a Arte?” Me sentia limitado e com dificuldades em entender ou exemplificar “coisas” realizadas na carreira que eram “fora da caixa”, ou mesmo explicar a abordagem do que era aquele esquema de padrões que me foram ensinados.

Esta reflexão não é exatamente uma crítica à Instituição em que me formei ou aos mestres que fizeram parte de minha formação, pois foi lá, que através destes meios, aprendi diversas técnicas e ofícios, bem como o fazer artístico. Mas foram estes pensamentos conflitantes e estas reflexões que acabaram surgindo ao longo da vida profissional, pelas práticas relacionadas ao mercado, que sentia que o Design não era somente aquilo que vinha executando.

Surgindo estas inquietações, e pensando sobre o futuro e sobre a prática da carreira, remoendo se “Seria sempre assim?”, acabei não encontrando uma solução viável de imediato e comecei a desenvolver outros tipos de ofícios como a fotografia e o vídeo. Nas tentativas nessas áreas buscava constituir algo além e diferente do programado no Design, e analisando meu percurso e experiência até um determinado momento, encontrando dificuldades em “ser diferente” dentro do Design, ou tendo dificuldades em ser “muito criativo” foi por meio da fotografia que acabei aflorando meu maior interesse.

A fotografia me proporcionava o espontâneo, e isto me fez sentir diferente das programações visuais aprendidas e aplicadas até o momento, foi através desta

expressão/meio que comecei a relacionar um pouco da arte em meu trabalho e desenvolver outras maneiras de olhar.

Atualmente lendo sobre “O que é o Design? Eu fiquei fascinado com a expressão que o autor Deyan Sudjic utiliza em seu livro “A linguagem das Coisas”. Em sua reflexão, Sudjic descreve “quase todos os designers foram treinados para, no fundo, acreditar que design não é arte. Talvez por isso tentem com tanta frequência ser artistas.” (SUDJIC, 2010, p. 169).

A expressão reverbera exatamente como fui programado a pensar o Design. Demorei muito tempo para entender que me habilitei como “um programador visual”, um profissional que utilizaria as ferramentas disponíveis para resolver os problemas, e que, obviamente, geraria soluções visuais, ou formaria um novo objeto para o cliente, mas que em contrapartida dificilmente se utilizaria deste “ato programado” para começar a transformar as criações em “algo à mais”, exatamente pela dificuldade na execução dentro o solicitado alinhando com as estesias pessoais.

Isto é algo conflitante para um designer, vejo muito destes elementos nas dúvidas de outros designers em formação que tenho contato sendo professor nos dias de hoje, porque acaba sendo complicado de se relacionar o trabalho com a vontade pessoal de acordo com uma demanda específica do cliente. Será que a relação do cliente vai sempre depender desse traço de afinidade? Em algum momento, trabalhando como designer, eu tenha que acreditar que a vontade pessoal precise estar de fora da “jogada programada”? Estas questões só dependem hoje de nós mesmos designers administrarmos, porque atualmente olhando de fora, agora temos a possibilidade de entender as demandas através de outras abordagens criativas, não apenas pelo viés do objeto e do design em si, mas entender a demanda do cliente com uma solução de comunicação que será colocada em prova pelos seus usuários.

Atualmente percebo que estava muito mais próximo de uma “máquina” atuando na carreira em Design, do que preocupado como esses conhecimentos eram aplicados, ou como fazer o “diferente” do programa.

Independente das reflexões até este ponto, as coisas foram acontecendo por um tempo em minha carreira de maneira programada, com essas entregas que

atendiam as demandas, e, felizmente, continuava me deliciando com a fotografia para não desanimar. Mas passei a ter maiores inquietações como: O que é a criação em Design? Posso gerenciar criatividade? Por que na Arte, o artista criava trabalhos esteticamente compatíveis e até com melhores soluções que a dos designers? E dentre questões talvez a pergunta que mais me chamou a atenção sendo a mais intrigante era exatamente...: O que é o Design e a Arte?

As inquietações me fizeram perceber que não estava satisfeito com a programação quase cartesiana do trabalho em Design, não conseguia enxergar as respostas a essas questões, e por conta desta fase ruim, atípica, sem vontade na produção na área, me desinteressei e por algum tempo vaguei tentando encontrar novas formas de gerir minha carreira.

Acabei indo realizar criações em vídeo, em conjunto com a fotografia, e, a partir do vídeo e das experiências em audiovisual, foi possível sentir um pouco mais de criatividade e estas me fizeram aproveitar para repensar muito do que estava acontecendo até aquele momento na minha carreira, pensei em até mesmo deixar o Design.

Este encontro com o vídeo foi determinante, pois ao analisar o passado, e os momentos pelos quais realizei o estudo na graduação, entendi que o mesmo Design estava como todas as áreas, passando por uma transformação tecnológica e metodológica gigante, e eu era quem deveria encontrar os caminhos e me adequar a esta transformação, porque afinal havia me formado nesta área. Realmente o vídeo me possibilitou a começar a reconhecer uma visão maior do todo, inclusive através do lugar do espectador, e para mim isso foi muito diferente e interessante captando por essa visão, bem diferente daquela que estava acostumado a enxergar no Design, mesmo assim em 2015 ainda não tinha respondido a maioria das inquietações.

Em busca de respostas me interessei pela área do ensino nesta época, e em 2016 consegui realizar um processo seletivo ao qual fui selecionado como professor instrutor, inclusive na própria universidade em que me formei, a Universidade Guarulhos. A partir daí venho colhendo informações relevantes sobre para onde estão seguindo os rumos do Design e como responder a estas questões.

Através do ensino a partir de então comecei um percurso de maior reflexão. No entanto, somente em 2020, quando entrei para o Programa de Mestrado em Artes, e a partir da pesquisa do mestrado, que comecei a responder a maior parte de minhas inquietações. No mestrado começaram a ser desenhadas as reflexões sobre como o Design estava sendo constituído e quais eram as suas relações com a Arte.

De fato, a partir deste ponto começo a conhecer novos métodos do trabalho, tanto no campo do Ensino, como da Arte e do Design, isto pelo grande exemplo de docentes envolvidos, e principalmente por acompanhar a grande experiência de meu orientador e suas técnicas metodológicas que foram fundamentais em tempos de pandemia.

O aprofundamento na docência se fez necessário para desenvolver não só os aspectos artísticos, mas toda a reflexão desta gestão de carreira em Design. Atualmente sou docente titular do Design, Fotografia e Comunicação Social e aplico a cada dia, mais e mais, os conhecimentos que são compartilhados referente a esta pesquisa.

As vivências dentro do Programa de Mestrado participando das disciplinas de Seminário de Pesquisa - I; Artemídia Exponente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório; Arte, Tecnologia e Antropoceno; Entre a Concepção e a mostra: Artistas, Ateliês e Exposições me fizeram começar a explorar os novos paradigmas da Arte-Design, e também foi fundamental para o alinhamento das descobertas e surgimento dos novos pensamentos sobre a Experiência do Designer, principalmente a partir de começar a delimitar este relato.

Em face de meu desenvolvimento no pensamento crítico, como artista pesquisador, o ponto chave de partida foi compreender a tríade metodológica fundamentada por meu orientador, através do termo Artemídia exemplificada na Figura - 41 de Pelópidas Cypriano de Oliveira – Pel.

Figura 41 – Diagrama Artemídia.



Fonte: Elaborado pelo autor. 2020.

Esse diagrama referente ao termo título deste relato é a conjugação perfeita para a aceitação do que seria além do racional em uma metodologia estruturante, principalmente para explicar a multidisciplinaridade entre as diversas áreas. É o ponto chave para a reflexão no entendimento do processo criativo que trato em Arte-Design, até para começar a entender como os processos e ações tomadas em criação impactam ou afetam os usuários. Como na citação a seguir de Silvio Zamboni, eu teria que agora tratar de relacionar meu processo criativo não só com a relação cartesiana fixada pela graduação, mas para algo além no processo criativo. Zamboni descreve sobre processo criativo que,

Ao longo de um processo de trabalho criativo, existe uma dinâmica intensa de trocas rápidas entre o intuitivo e o racional: procura-se algo a ter elementos sob forma passível de ser controlada pelo intelecto, os quais são ordenados. Na sequência, surge outro problema, novamente um insight, e assim por diante... Dessa maneira se dá a forma de uma ideia. A criação, na realidade é um ordenamento, é selecionar, relacionar e integrar elementos que a princípio pareciam impossíveis. No início, parece algo que pairava no ar de forma vaga, solta, sem se ter um domínio efetivo do evento; de repente algo aflora, e torna-se mais claro, e quanto mais o cientista ou o artista trabalhar a questão, mais clara elaborada ela se tornará. (ZAMBONI, 2012, p. 29).

Assim dou o primeiro passo para entender o que é a experiência do designer, começo a constituir e explorar esse encaminhamento na dinâmica do trabalho criativo, que vai muito além do programado, iniciando a fruição nas relações e nas definições que são constituídas com base na formatação atual das áreas. Vejo como o pensamento em processos é muito importante para delinear os novos caminhos para a Arte e o Design.

De certa maneira foi realmente na primeira disciplina realizada no PPGA-IA em 2020, Artemídia Expoente, que surge uma delimitação mais centrada para

desenvolvimento da minha pesquisa acadêmica e passo a relacioná-la como ponto chave das reflexões que culminam na percepção em como o artista e designer pode se manifestar e produzir em meio ao espaço Ateliê-laboratório, sendo capaz de delimitar uma direção e construir os caminhos necessários da minha investigação como Artista-pesquisador.

Nesta disciplina o professor Dr. Pelópidas - PEL incentivou todos os discentes na adaptação ao teletrabalho, também por sua experiência adquirida no IEP3 desde 2007, e a disciplina contribuiu muito também para a adaptação frente a pandemia Covid-19. PEL tratou de exemplificar metodologias ativas e pude com tranquilidade começar a difundir os caminhos da pesquisa científica, constituir obras, documentações e os dados descritos neste relato.

Esta reflexão sobre a experiência do designer é um ponto importante, e foi realizada arduamente, servindo para dar início às transformações que estão ocorrendo agora em 2022 em todos os níveis de minha produção científica, produção artística, como docente e como designer.

Não podemos deixar de pensar o Design hoje sem relacionar os impactos na vida daqueles que interagem com a produção deste trabalho. Como visto até o momento, neste relato sobre a experiência do designer, o que é “programado em design”, não serve para continuar a entender a área e, portanto, trago os itens a seguir na tentativa de aprofundar a reflexão sobre esses novos paradigmas.

### **3.1 User Experience (UX) Experiência do Usuário**

O que é User Experience (Ux)? Como na tradução livre no próprio título, tem como resposta a “experiência do usuário”, mas não é somente isso, a partir deste tópico trato de explicar o contexto histórico e como ele se aplica. Já realizando um primeiro spoiler<sup>9</sup> sobre o tema, o UX é um termo que exemplifica muito do que são as novas formas metodológicas em se fazer o Design e está ligado também a um método de transpor as fronteiras daquele esquema programa de antes.

---

<sup>9</sup> Spoiler [spóiler] - É uma informação que revela partes importantes do enredo de um filme, de uma série televisiva ou de um livro, sobretudo para quem ainda não os viu ou leu.

O termo UX surgiu em meados de 1986, segundo o blog UX Design Blog<sup>10</sup>, através da publicação do livro *User Centered System Design: New perspectives on Human-computer Interaction* de 1986 organizada por Donald Norman e Stephen W. Draper. O termo foi citado na época como “*The User’s Experience*”, na pesquisa de Brenda K. Laurel em seu artigo “*Interface as Mimesis*”, publicado no livro. Somente em 1990 o professor emérito de ciência cognitiva Donald Norman, que é reconhecido como um grande Design Thinker, populariza o termo UX como conhecemos hoje, inclusive é um dos termos que está muito em voga devido a sua socialização para os métodos que estão sendo empregados atualmente em Design.

Sobre uma perspectiva pessoal, a expressão UX é definida por uma nova metodologia no trabalho em Design, que agora é focada na usabilidade através da interface que será utilizada pelo usuário. Ou seja, é importante destacar que é um pensamento que acaba tendo um reflexo direto no cotidiano de meu trabalho, que vai além das fronteiras do Design que estava acostumado, porque passa a tratar toda a relação entre produtos e serviços com uma “interação” que vai muito além da entrega. O UX também se pauta em determinar a criação de métodos e processos que constituem novas relações entre designers e clientes.

A experiência do usuário UX, que aqui vou chamar normalmente como UX apenas, é uma metodologia empregada por designers que acaba sendo assertiva no campo das resoluções das criações e desenvolvimento de produtos e serviços variados, porque a sua grande diferença está em que essa metodologia tem seu foco no viés de como o usuário irá ser impactado pelas ações ou soluções propostas por esses produtos e serviços, portanto, é muito diferente do apenas programado anteriormente, uma vez que agrega de modo geral um processo ao inverso, uma engenharia reversa, que é realizada através deste determinado foco.

Este pensamento é o caminho, é o método para qualquer resolução de um problema, e não somente na resolução do problema em si, mas em todo o modo do impacto ao usuário, ou como ele fará a leitura dentre sua usabilidade daquela

---

<sup>10</sup>UX Design Blog: <https://uxdesign.blog.br/don-norman-e-o-termo-ux-6dffb3f8d218>. Acessado em 19/05/2022.

concepção. A Usabilidade também é um termo bastante popular, por se tratar de uma proposta de interação dos novos meios tecnológicos e posso defini-la como um universo daquele usuário, ao qual ele se utiliza de tecnologias ao seu redor, seja ela qual for.

Não se pode realizar o design UX sem estabelecer um pensamento centrado em: Qual será o público? Persona<sup>11</sup>? Usuário? Ou mesmo quais serão as pessoas impactadas por aquela demanda específica que será criada pelo designer?

Em 2016, Don Norman explica em um vídeo nomeado de “The Term UX”, uma síntese destas respostas do pensamento no campo do UX, a partir do vídeo fixado em printscreen na figura 42 fica muito claro entender e destrinchar quais são os novos métodos para o Design que englobam esse “UX”. É possível conhecer um pouco mais da visão de Norman, acessando o vídeo anexado a este relato através do Qr code<sup>12</sup> colocado propositalmente adjunto a figura 42.

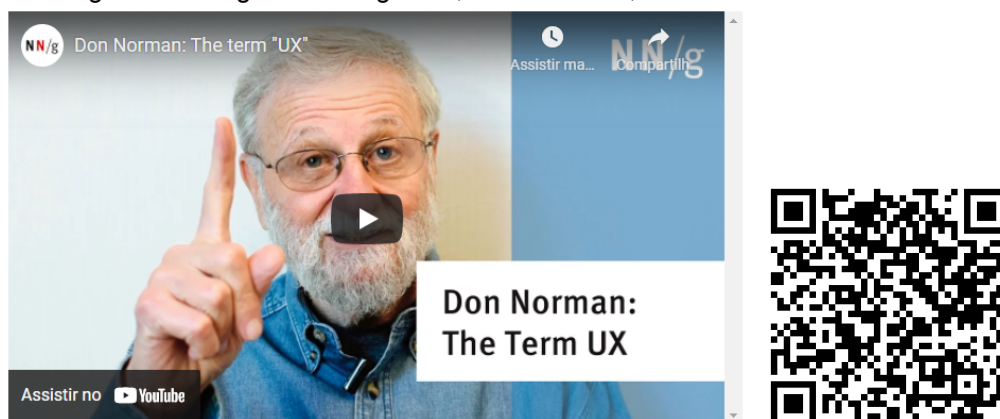
Oferecer um link de acesso externo, para navegação web é complementar a essa leitura e faz parte da minha experiência de usuários, leitores deste relato. Desta maneira, também trato de começar uma experiência de usuário, ir para algo além do texto, assim o leitor poderá interagir com a leitura e se aprofundar pelos diversos links complementares de acordo com os assuntos, acessando os Qr codes que estão dispostos ao longo do texto.

---

<sup>11</sup>Personas são personagens fictícios criados para representar os diferentes tipos de usuário dentro de um alvo demográfico, atitude e/ou comportamento definido que poderia utilizar um site, uma marca ou produto de um modo similar. Personas são uma ferramenta ou método de segmentação de mercado.

<sup>12</sup>Código QR é um código de barras, ou barramétrico, bidimensional, que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Fonte: Wikipedia – Maio/2022.

Figura 42 - Registro netnográfico, Don Norman, The Term UX em Youtube.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E>, acessado em 01/04/2022.

Aproveitando e aprofundando um pouco mais nesta relação com o usuário é fácil perceber que o design não está apenas mais relacionado somente a função programada para a resolução de um problema, o pensamento em UX acaba trazendo uma nova relação que trata de como aquela função irá impactar no usuário que a utiliza, indo além dos possíveis caminhos para a criação em design. Em síntese, o que seria uma experiência do usuário real que demonstre funcionalidade? Por que não tentar apresentar de uma outra maneira, até mesmo num texto acadêmico?

O momento que estamos nesta transformação tecnológica exige novos pensamentos para a interpretação rápida de nosso usuário, seja ele qual for, para simplificar, delimitar o UX, seria isso, é a maneira como nos relacionamos com o que é criado, e desta maneira o designer trata de facilitar e viabilizar novas formas de interatividade.

A experiência do usuário UX, que começo a desenhar em minha análise, é, portanto, a metodologia centrada na solução de uma demanda que será experimentada pelo usuário. Existem diversas informações que deixam até um pouco nebuloso como alcançar esse feito, ou mesmo se ele seria apenas para novas áreas do Design como Design Digital ou Web, mas a partir desta constituição do pensamento, consigo começar a compreender novamente a área do Design, trato de experimentar essa metodologia, diferente da qual fui treinado, já de uma outra maneira e que não é a mesma de antes. Somente agora em 2022 começo a dar nome e compreender o que venho trabalhando nos últimos anos e experimento pitadas desse UX.

### **3.2 User Interface (UI) Interface do Usuário**

Já podemos entender que UX é um estado metodológico extremamente social, de entender como se sente, como se pensa algo, como realizar a ponte entre o pensamento e a criação, sendo uma base conceitual, uma planta, ou esquema do que seria a criação em Design.

O UI, portanto, em tradução livre, é a “interface do usuário”, é parte deste processo relacionado com UX. O UI é, então, como se estabelece o visual desse resultado do pensamento em UX, ele se constrói seja por telas no ciberespaço ou por qualquer outro formato específico da programação visual. Acaba sendo a finalidade, o destino, o resultado, é o mais tangível, que demonstra a parte do processo que será acessada pelos usuários.

Entre esses novos parâmetros dos pensamentos sobre o Design, principalmente pela forte guinada nos elementos da comunicação devido as novas tecnologias, surgem, quase que em primeiro plano, áreas como da interatividade e a experiência do usuário quando se fala em Design.

É importante destacar, para alinhar os novos paradigmas, que esta forma tem sua origem histórica quando o ser humano passa a manipular o computador, ou a interação Humano Computador, em inglês denominada pelo campo de estudo IHC Interact Human Computer, definida a seguir pelos autores como:

Conhecimento sobre IHC é indispensável para as práticas do Design que visam uma boa experiência do usuário. IHC estuda não somente como as pessoas usam a tecnologia digital, mas também como a tecnologia pode mudar devido à forma como as pessoas a usam. No ambiente acadêmico, geralmente se considera UX como parte da área de IHC. Em ambientes corporativos, não se fala em IHC, mas sim em UX. Entretanto, ao fazer isso, muitos estão pensando principalmente nos aspectos mais voltados a objetivos e tarefas, da área de IHC “tradicional”, em vez de trazer para o primeiro plano os aspectos mais voltados a experiências, da área de IHC “ampliada” (BARBOSA, S.; SILVA; SILVEIRA; GASPARINI; DARIN e BARBOSA, G., 2021, p. 13).

Existe através dessa denominação IHC uma espécie de nova classificação geral para o Design, como Sudjic em outro momento também explica sobre a relação homem-máquina,

O design é usado para moldar percepções de como os objetos devem ser compreendidos. Às vezes, isso é uma questão de comunicação direta: para acionar uma máquina é preciso entender intuitivamente o que ela é, e como fazê-la executar o que você quer. (SUDJIC, 2010, p. 51).

Talvez Sudjic estivesse certo, porque entender intuitivamente como uma máquina é de fato é preciso alinhar o pensamento por traz da criação daquela máquina, que está diretamente ligada ao uso de novas tecnologias. Todos somos impactados por tecnologias no dia-a-dia, bastando agora aos designers entenderem que estão gerando processos que também impactam a vida de seus usuários.

Intrigante pensar que o Design vai além nos tempos digitais de hoje, a relação proposta pelos autores nos dois trechos anteriores são visões em tempos diferentes, mas percebo como é indispensável exatamente este pensamento para entender como o mercado delimita os termos.

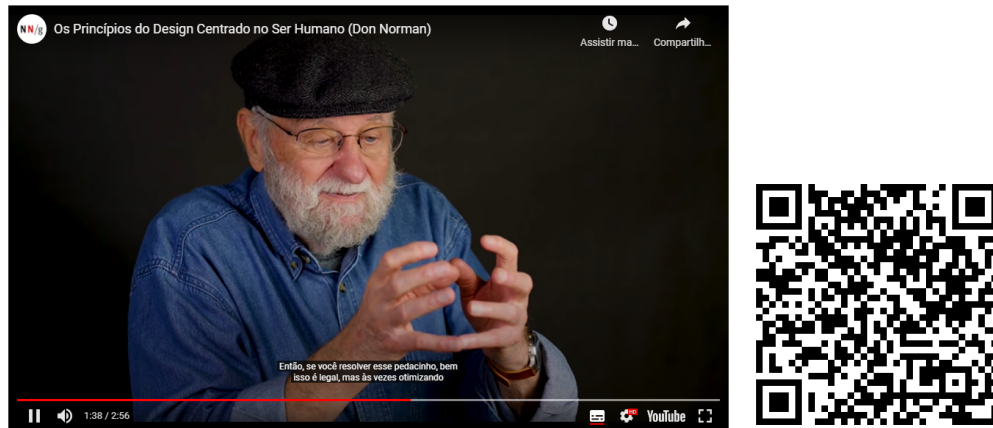
Hoje na área do Design tudo pode ser considerado UX, entretanto, como exemplificado nas citações, o pensamento vai além, porque uma proposta de Design não pode ser pensada de maneira limitada ou apenas um dos fatores. Temos muito que considerar o amplo relacionado como todo uso sistêmico dele, como o usuário será impactado por essa experiência em si, como será o seu comportamento e como suas derivações serão analisadas.

Ao que chamamos de User Interface hoje, termo UI, está exatamente como o mercado delimita a sua etimologia, fica próximo, muito similar ao pensamento em IHC, ou seja, o designer de UI tem o seu foco nas experimentações que são mais voltadas à interação-humano-computador e para como o usuário utiliza ergonomicamente a interface, enquanto o UX, está se delineando na amplitude da metodologia para o experimento em si, por toda etapa do IHC.

Do termo específico UI, User Interface, o próprio Don Norman simplifica qual seria essa relação da interação entre homem-máquina, quando ela ocorre, trata-se,

portanto, de uma delimitação desse campo maior o IHC. Veja através do Qr code a seguir fixado a figura 43 o vídeo.

Figura 43 - Registro netnográfico, Don Norman, explica o design centrado no ser humano em Youtube.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rmM0kRf8Dbk> acessado em 01/04/2022.

De certa maneira, tudo que é desenvolvimento hoje em Design, de alguma maneira precisa ter seu foco no usuário e vai acabar por estar dentro destes termos. Um exemplo disto é que basta se atentar ao mercado em qualquer pesquisa sobre vagas da área do Design. É um fato como essas áreas estão sendo relacionadas. No foco de trabalho do designer, podemos entender que é a multidisciplinaridade que faz com que as áreas sejam muito próximas.

### 3.3 Design Thinking

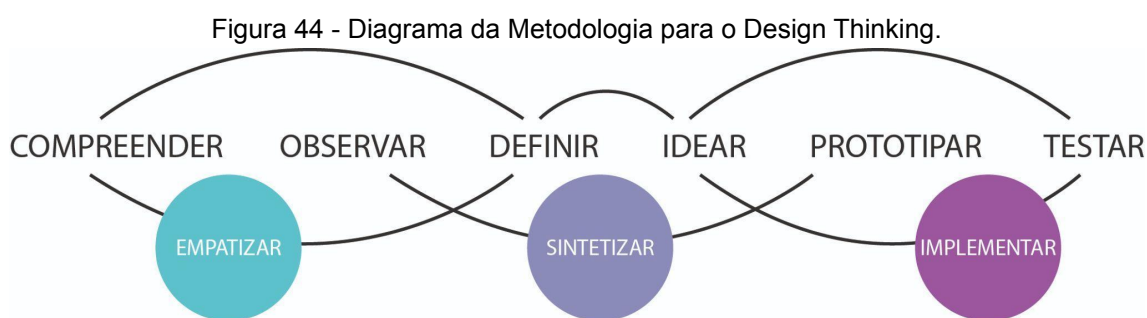
Outro termo que surgiu a algum tempo, que trata da relação em organizar novas propostas e metodologias para o Design, principalmente que se consolida nas abordagens que parecem obrigatórias na contemporaneidade em termos de Design Digital como UX e UI, é o termo “Design Thinking”. Este surge pela primeira vez no livro *The Science of the Artificial* de Herbert A. Simon do ano de 1969, tratando o termo como uma nova noção no design para a “forma do pensar” e posteriormente acaba sendo um pouco mais consolidada especificamente no campo da Engenharia com a publicação do livro do professor Robert McKim, *Experiences in Visual Thinking*, mas somente após estas publicações foi então que um professor de

Stanford, Rolf Faste que realmente populariza o conceito de *Design Thinking*, segundo artigo publicado no site Wikipedia<sup>13</sup>, 2022.

A partir deste conceito começa-se a expandir exponencialmente a relação da comunicação com a função de uma determinada criação em Design. Ou seja, temos o Design Thinking também como um processo metodológico que acaba por abarcar novos processos para o antes da “forma concebida”. Em resumo é o se “pensar” e se “preparar” antes da concepção de qualquer processo de uma etapa laboral de um Design, planejamento prévio das ações que serão tomadas.

O termo Design Thinking particularmente já conhecia a algum tempo, porque trata de alguma reflexão referente aos métodos empregados aos processos de “mudança”, mas especificamente não fui ensinado a utilizar essa metodologia, por parecer muito distante do Design que vinha desenvolvendo ao longo dos meus processos de trabalho.

Há pouco tempo, passei a me concentrar sobre e enxergar talvez o Design Thinking como aquela que estava buscando dentro do Design, pensando que o meu design pudesse se “tornar algo mais” dentre essas novas perspectivas, mas ainda assim, pela experiência adquirida em minha carreira foram poucas as vivências que de fato valorizei neste processo e exemplifico através da análise da figura 44.



Fonte: Elaborado pelo autor. 2022.

Olhando para a figura 44, em um primeiro momento ela traz um quadro de palavras, e estas, pensava que não fazia parte do tipo do Design que realizava, talvez pela

<sup>13</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Design\\_thinking](https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_thinking). Acessado em 19/05/2022.

complexidade em entender as etapas com profundidade deste mapa, mas estava errado.

Como programador visual tinha entendido que esta diagramação metodológica fazia sentido apenas para uma aplicação prática no conceito de trabalho para formatos e protótipos Web. Mas a relação que tinha com o Design começou a se transformar a partir da análise mais aprofundada desse esquema a partir de 2021.

Neste momento ainda estava na busca em resolver os “problemas” de forma não programada, então faltava observar com maior atenção o diagrama da figura 4, porque as palavras ali dispostas realmente são o elo para os métodos que também poderiam ser aplicados sobre qualquer tipo de problema ao se realizar na criação em Design.

Como descrito no relato sobre UX, se para o designer do presente era necessário que ele estivesse atento e centrado no usuário, por que somente tentar avaliar esse tipo de cultura estudada sobre o usuário estando apenas do lado de fora do problema?

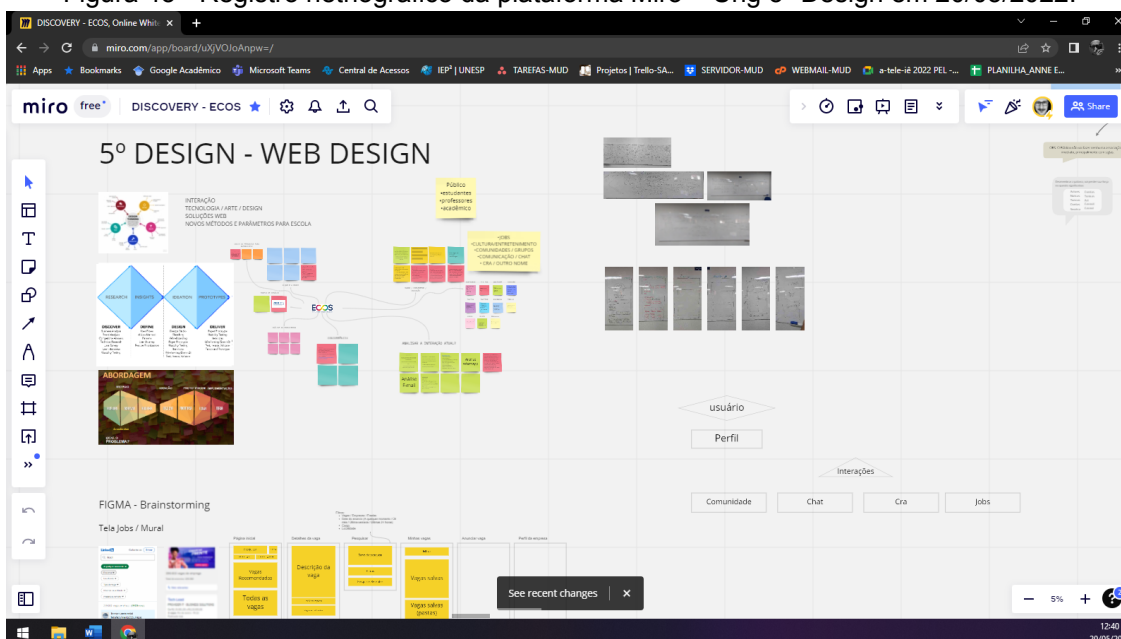
Então, para aplicar o Design Thinking, tenho que, além de traçar este perfil, começar a realmente fazer parte da experiência como um usuário da própria criação, ou seja, quando um público é definido, através do surgimento de uma demanda, deveria começar a me aprofundar, observar, definir, idear, prototipar e testar, assim como no exemplo da figura 44, para ter chance de a partir de agora, começar a desenvolver uma ferramenta mais delimitada e muito mais assertiva, com base em um processo muito mais aprofundado, que definiria melhor a criação. Desta maneira, o Design Thinking é aplicar uma abordagem totalmente diferente do que vinha realizando e experimentado nesses processos de criação mais programados.

Esse foi um ponto de transformação adquirida ao longo da reflexão no mestrado, a metodologia Design Thinking (DT) ou pensamento em Design, significava agora determinar novos métodos que necessariamente seriam mais completos para se resolver problemas da aplicação prática ou execução de algo, a metodologia do DT se tornou chave para dar início a qualquer processo, inclusive o artístico.

Em uma definição mais conclusiva sobre os ensinamentos da metodologia do DT, percebo, atualmente, que a partir de um problema, meu foco deverá ser em face a encontrar uma resolução para o usuário, e agrego que posso delimitar a partir disso qual a melhor metodologia ou estratégia que será eficaz para aquela resolução do problema, assim optando pelo aprofundamento, faço parte de toda a cadeia do processo para chegar a melhor solução.

O exemplo na utilização deste tipo de metodologia está funcionando através do processo de mapa mental. A partir da construção desse panorama, é possível começar a enxergar a respostas que vão parametrizar alguns processos, e somente após este processo, passo a seguir para um início da resolução prática ou protótipo, assim como demonstrado em figura 45, que é um printscreen, referente ao board de trabalho colaborativo on-line que tenho realizado como experimento na disciplina de Web Design do curso de Design.

Figura 45 - Registro netnográfico da plataforma Miro – Ung 5º Design em 20/05/2022.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Reconheço que estava equivocado anteriormente, deixando de lado a busca no aspecto de compreender melhor os pensamentos e os processos em Design, sem entender que o processo do mesmo também é constituído através de uma premissa

comunicacional, muito voltada ao comportamento do usuário. Entender as informações referentes ao DT acabam sendo muito válidas e proporcionam um aprofundado método a fim de medir o impacto das interações das criações.

O pesquisador em Design, professor Jorge Frascara, descreve em seu livro sobre Comunicação e Design, que inclusive a comunicação pode ser extremamente articulada pela interação que as propostas dos designers podem gerar, Frascara explica que,

Si se espera que los diseñadores se empeñen en comunicaciones dirigidas a cambiar las actitudes del público en relación con la salud, la seguridad y otras preocupaciones sociales, es evidente que el objetivo del trabajo, en lugar de ser la producción de comunicaciones visuales, debe centrarse en el impacto que esas comunicaciones puedan tener en las actitudes, el conocimiento y el comportamiento de la gente. Así, las comunicaciones visuales deben ser vistas como un medio, como la creación de un punto de interacción entre las situaciones existentes, las situaciones deseadas y la gente afectada. Hablamos todavía de comunicaciones visuales, pero esencialmente, de comunicaciones, y de comunicaciones que llegan a existir con un propósito claramente articulado. (FRASCARA, 2008, p. 23).

No caminho sobre esta interpretação de como o Design pode comunicar, então tudo que é produzido na área está relacionado com seus consumidores/usuários, o método do pensamento em Design expande então o alcance sobre a forma como os designers trabalham com a gestão dos problemas.

Em meu trabalho a gestão da criação se transformou muito por conta desta reflexão em 2022, trato agora de relacionar um novo design, que combino entre UX e UI, além disso, devo entender as formas na criação de métodos que serão mais expandidos através do pensamento em Design Thinking.

### **3.4 Design Educacional/Instrucional**

Em 2016 iniciei outra etapa em minha carreira como Docente na Universidade Guarulhos, nos cursos de Comunicação, Fotografia e Design, uma experiência que tem sido gratificante e importante até o momento. Neste tópico trato de relacionar o Design e a Educação através da minha experiência constituída em prática dentro e fora das salas de aula.

O Design Educacional ou Instrucional é denominado por alguns autores como “DI”, um campo relativamente novo, que atrai a atenção de muitos docentes e profissionais da educação, pois trata de aprimorar e desenvolver métodos propondo, criando e gerenciando soluções para novos desenvolvimentos relacionados às tecnologias para a interação na educação. A área de DI acaba sendo muito próxima da área do design UX, pois trata de desenvolver a criação de novos recursos educacionais centrada em soluções para os alunos, o público-alvo, usuários da educação.

Um docente ou designer que esteja tentando se tornar um DI, deve estar atento às metodologias ativas, para aplicar soluções através das vivências em suas disciplinas oferecendo melhores experiências de aprendizado aos seus alunos. A professora e autora Andrea Filatro descreve objetivamente o que é o termo DI.

Uma definição simples e objetiva para o termo "design instrucional" foi já utilizada em escritos anteriores: o "processo (conjunto de atividades) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema".<sup>1</sup> De maneira mais prática, o DI consiste em uma sequência de etapas que permitem construir soluções variadas - seja um curso, um programa de estudos, uma trilha de aprendizagem, um vídeo educativo, um tutorial multimídia, um livro didático impresso ou digital - para necessidades educacionais específicas. (FILATRO, 2010, p. 27).

Praticamente a designação registrada por Filatro, em seu livro, demonstra que o DI é uma área de processos, muito próxima da relação com a metodologia do Design, porque busca identificar soluções adequadas aos problemas no ensino, e constrói as soluções focadas para determinados programas educacionais, se pautando na preocupação com as necessidades específicas na educação nos dias atuais.

Já não é de hoje que o ensino vem se transformando, isso ocorre a muito tempo por conta dos avanços tecnológicos e compartilhamento de informação em rede, mas a velocidade na transformação do ensino se deu principalmente por conta da pandemia que atingiu a todos desde meados de 2020.

Como professor me vi necessitado de imediato, coisa de poucos dias, ter que me adaptar e iniciar novos planejamentos e métodos para minhas disciplinas. Por mais que já realizasse o compartilhamento de conteúdo via nuvem e experimentasse algo além da sala de aula, tratei de buscar ferramentas para adequar outras formas na

abordagem dos conteúdos, esses de acordo com as ementas previstas, e foi extremamente difícil a adaptação para as disciplinas, tanto da minha parte como professor quanto a adaptação dos alunos. A maior dificuldade estava nas disciplinas que utilizavam determinados laboratórios técnicos, ou que teriam naquele momento aulas 100% práticas.

O salto no avanço dessa relação de troca de abordagem, proporcionado pelo surto pandêmico, demonstra talvez o quanto eu estava focado em entregar experiências dentro da sala apenas presencialmente, e com a pandemia se tornou fundamental mudar as estratégias e realizar um novo tipo de desenvolvimento educacional inteiramente remoto.

Muito ainda se discute com referência ao salto que a pandemia gerou forçadamente para que muitos professores se adaptassem às novas tecnologias. Temos dentre estas atividades que foram acrescentadas ao trabalho do professor as videochamadas, elaboração e roteirização de vídeos, criação de conteúdos, lives, conferências, discussões síncronas e assíncronas, entre outros materiais dispostos em nuvem. Mas, se em 2010 a autora Filatro já demonstrava soluções visando qualquer tipo de situação de ensino em seu livro DI 4.0, por que a difícil adaptação dos professores para gerar essa mudança? Tento encontrar um pouco dessa resposta evidenciando como tratei de entender este período em minha experiência.

Há 6 anos venho ministrando diversas disciplinas, e tenho notado algumas distâncias em relação a outros professores sobre esses temas mais tecnológicos nesses novos tipos de salas de aula, porque mesmo antes do surto da pandemia a Educação já vinha se transformando e utilizando de certa forma elementos diferenciados para a sala de aula, sem mesmo me aprofundar e entender sobre temas como estudo de casa, sala de aula invertida, entre outras.

Sentia que os professores a algum tempo já eram impactados pelas mudanças tecnológicas e mudanças de comportamentos entre os alunos, e não discutir isso no pré-pandemia acabou trazendo muitos problemas para gerar ações transformadoras na sala de aula.

Analisando hoje com o entendimento que tenho sobre os temas, UX, UI e Design Thinking, particularmente acabava trazendo elementos do Design para a aplicação desses temas nas salas de aula por espontaneidade. Percebia que os alunos, se ficassem somente em aulas expositiva, acabavam tendo uma experiência educacional ruim ou fraca, pelo simples fato de não se interessar mais por anotações em quadros, ou trechos de texto com pensadores muito rebuscados, ou mesmo professor declamando um dicionário de conhecimento.

Pela facilidade como designer em ser sensível ao usuário passei a aflorar mais essa sensibilidade, entendendo mais além das paredes de uma sala de aula, e isto me proporcionou olhar para fora desse espaço “sala” e começar a compreender um pouco mais o mundo ao redor dele, entendendo e fazendo um processo como no Design Thinking, sentir a vivência que estes alunos estavam experienciando.

A geração nascida pós anos 2000 carrega fortes traços de uma cultura virtual, visual promovida pelos avanços tecnológicos, fatores que acabam por dispersar o aluno dos assuntos mais expositivos, por ser uma geração mais imediatista, gerando obviamente o desinteresse e assim consequentemente a evasão.

Isso se dá tanto pela falta de investimento para o aprimoramento do ensino, como a falta de aprofundamento da questão por parte dos professores, mas, antes de tudo, acredito que parte das próprias instituições e gestores têm que ter a sensibilidade de olhar para o ensino, num primeiro momento, na qualificação dos docentes que nelas estão.

Esta breve análise é uma leitura pessoal, de uma vivência pequena ainda de 6 anos de docência, mas apresento com muita importância no relato, para possibilitar a reflexão e tentar trazer uma reflexão para gestores de educação e professores. Novamente, muitos destes profissionais tiveram ou terão que lidar com esse tema: trazer novos métodos para o ensino atual de alguma maneira, mesmo que se desviaram dele no tempo pandêmico.

Algumas técnicas dentre as metodologias ativas para o ensino foram fundamentais e foram aplicadas por mim na maioria das disciplinas que ministro. Trato aqui de afirmar a importância do DI, através dos métodos do Design, que é possível iniciar

algumas ideias para aplicações e métodos tentando promover um impacto positivo sobre o tema Design-Ensino-Aprendizagem.

O Design Educacional é um termo que está em voga e para entender um pouco da dificuldade inicial vou tratar de relacionar, de forma inicial, num primeiro momento, quem são meus usuários. Entender e traçar o perfil do aluno de Comunicação e Design lendo sobre o assunto e como suporte para esse entendimento, cito agora o trabalho de Frascara (1997) em seu livro o *User-Centred Graphic Design: Mass Communication And Social Change*, Frascara escreve sobre esse perfil do aluno do design e algumas implicações sobre o perfil do aluno que irá receber esses ensinamentos,

The education of the designer, as a problem-identifier, a problem-solver and a proactive coordinator of multidisciplinary teams concerned with the welfare of people, requires an ambitious educational programme, built to a great extent on the basis of the participation of several disciplines, whose selection and relative importance might vary from institution to institution, depending on goals and resources. The complexity of the education of this generalist, who would concentrate on the design of visual communications that address social needs and problems, would enable the designer to enter into a productive dialogue with variety of specialists, particularly with those in sociology, psychology, anthropology, education and marketing. (FRASCARA, 1997, p. 6).

Na concepção de Frascara já seria complexo realizar o ensino para um aluno de áreas que demandem multidisciplinaridade como o Design, principalmente porque também não depende só dos docentes, mas envolveria principalmente uma nova visão dos gestores, que tratariam de proporcionar os recursos relacionados àquela sala da aula, centrado o foco nos alunos e nos ensinamentos em específico daquela área.

Não podemos, então, ser tão generalistas sobre o ensino pensando apenas no lado lucrativo do negócio, mas delinear os recursos para criar métodos mais assertivos que realmente vão em direção ao aluno. Através desta reflexão, podemos começar a entender as dificuldades em constituir os ensinamentos não só da área do Design, mas como de outras áreas do conhecimento.

Pensando pelo lado mais do designer, e me colocando na situação de gestor do ensino, primeiramente utilizaria como um parâmetro o usuário, o aluno, sentir como ele é, assim me aprofundar muito nesta etapa, não deixando somente para o que professor que ministra alguma disciplina trazer os elementos pessoais de sua sala, pois sobrecarrega o professor.

Não basta somente a ele desenhar a sua sala de aula, é árduo, mas a gestão tem que ser analisada em todos os seus pormenores, entender a etapa do usuário e estar de frente para o problema real, sentindo-o como usuário e a sala de aula. A gestão de uma área, por exemplo, da que faço parte como a Comunicação e o Design, será necessário levantar esse quadro e a partir dele desenhar os recursos mais assertivos para cada perfil de usuário e sala de aula.

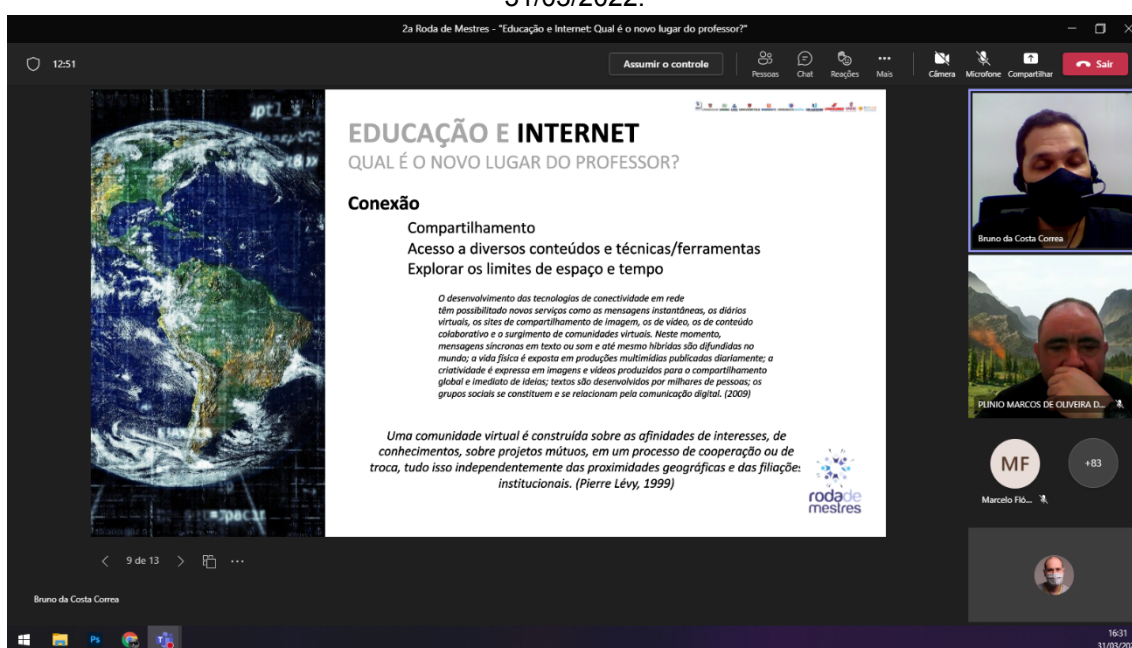
O profissional de DI não poderia deixar de fora os elementos aqui levantados desta breve análise, e iniciaria aplicando o processo que pode ser feito através da metodologia do Design Thinking. Para o ensino andragógico, algumas concepções que poderiam solucionar relacionando, segundo a visão de Frascara, estão nas demandas iniciais relacionadas à gestão do ensino, a completa observação e sensibilidade com esta sala de aula. As devidas experiências dentre as metodologias ativas, claro que hoje são fundamentais e muito discutidas, principalmente para o professor deste período pandêmico e pós pandêmico, e importância de continuar se aprofundando e metodologias ativas, não basta apenas sem um braço generalista no ensino.

Através da reflexão e dos estudos relacionados ao mestrado, consigo começar a colher novas relações, principalmente através de meu orientador que segue em busca de soluções como a evasão em suas disciplinas. Acredito que nos termos da educação moderna, contemporânea, elas estão relacionadas diretamente a área do Design, porque a sala de aula de hoje já não é mais a mesma e não são só os recursos tecnológicos, como a gamificação no ensino que será possível solucionar essa transformação, é necessário humanizar o todo e compreender primeiro cada aluno e seu meio.

Se aprofundando pelo tema, temos exemplos de algumas instituições que desenvolvem conversas, rodas de bate papo e instruções para os temas da sala de

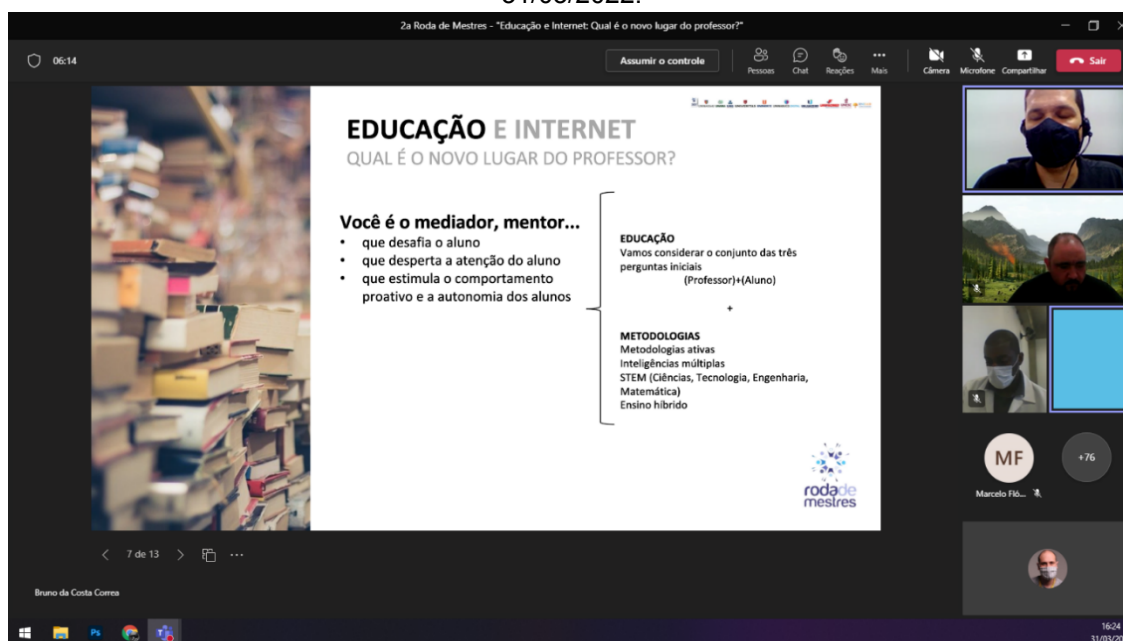
aula da atualidade. No Grupo Ser Educacional da qual a Universidade Guarulhos faz parte, o perfil do professor que é contratado hoje, obrigatoriamente deve saber e fazer parte das discussões que são realizadas através de rodas de conversas e congressos educacionais. Entendo que isso é importante e o Grupo Ser realmente faz um grande esforço para tratar o tema e traçar algumas relações sobre as novas tecnologias, como vemos no printscreen da figura 46 e 47 tiradas de uma das rodas realizadas neste primeiro semestre de 2022 sobre Educação e Internet.

Figura 46 - Registro netnográfico, 2º Roda de Mestres – Educação e Internet, realizada em 31/03/2022.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 31/03/2022 pelo autor.

Figura 47 - Registro netnográfico, 2º Roda de Mestres – Educação e Internet, realizada em 31/03/2022.

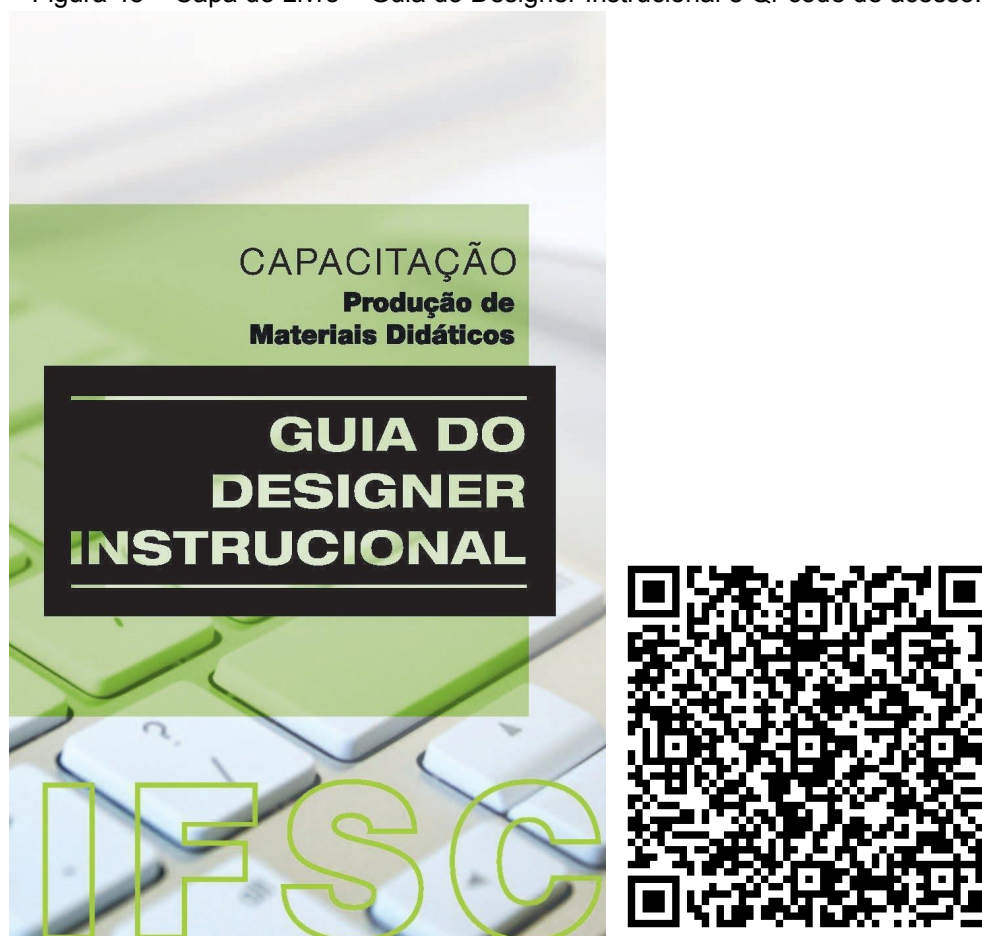


Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 31/03/2022 pelo autor.

Um exemplo comparativo com outra instituição é sobre a capacitação do docente frente a um “Guia de Design Instrucional” (2015) formulado pelo Instituto Federal de Santa Catarina. As soluções propostas através do guia são muito relevantes, fundamentais para a capacitação dos docentes em relação à criação de métodos e materiais didáticos para EAD, Ensino a distância, organizaram essa produção para orientações que deveriam ser tomadas na produção de conteúdo por exemplo, e entendo a necessidade de criar e roteirizar o necessário para a aplicação de ensinamentos em certas disciplinas, principalmente as Eads, mas também crítico guias como esse, porque penso “Será que este tipo de material, que é muito explorado hoje pelas IES, não é somente uma outra maneira de explicar a mesma coisa com a abordagem diferente de um simples aula expositiva?”

Ainda com esse tipo de atitude de gestores, criando guias, demonstrando métodos não está sendo suficiente, porque ainda os gestores não estão focando no que interessa, que é universo desse usuário primário, o aluno. Se tiverem a curiosidade de analisar o Guia do Design Instrucional da instituição Federal de Santa Catarina deixo o QR code para o acesso ao link do guia a na figura 48.

Figura 48 – Capa do Livro – Guia do Designer Instrucional e Qr code de acesso.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

No ensino realista, de frente do problema em sala de aula, estão os professores, e pensando sobre esse viés da temática do designer educacional, entendendo muito agora o esforço que como professor tento realizar na entrega, ou naquele esforço que realizo para mudar as salas de aula, acabado nessas tentativas mais do designer, tentando traçar percursos diferentes para o ensino de uma disciplina específica, tenho conquistado na maioria das vezes impactos muito positivo aos meus alunos.

Mas como parte dessa reflexão preciso criticar novamente, teria um potencial muito mais assertivo se toda a cadeia de gestão do ensino dentro de uma instituição estivesse focada no mesmo parâmetro que como designer e professor estou: que é entregar um ensino construtivo para cada universo. Digo isso porque do mesmo curso, ou área, ou até mesmo aplicando os ensinamentos da mesma disciplina são

formadas salas de aulas completamente diferentes, o cerne é o aluno e como ele interage com os pares, somente entendendo isso e a partir desta análise na compreensão do usuário, passo a compreender o que funciona para aquela turma e quais as ferramentas podem ser aplicadas.

Em minha atuação em sala de aula venho realizando alguns processos, como exemplo, não início uma disciplina, ou entro em uma turma, ou sala de aula, com aquela disciplina inteiramente programada ou planejada, isso acaba até sendo um problema face às exigências dos gestores atuais, por demandarem todo um planejamento e inclusive cronograma do que será aplicado ao longo do semestre do dia-a-dia.

O meu pensamento neste primeiro contato está voltado ao objetivo que é a ementa da disciplina, que é o objetivo a ser alcançado, mas como isso será alcançado não depende do programado, vai depender do usuário-aluno e como ele reage para alcançar aquele objetivo em conjunto com o professor.

Início uma disciplina primeiramente sentindo o “clima”, ou seja, trato de ser sensível e estar ao lado do aluno, como um par, entendendo suas demandas, perguntando quais são os seus problemas e isso podemos chamar da “fase de acolhimento” que varia entre tempos diferentes de turma para turma.

Após esse primeiro raio-x, a próxima é a etapa e a “fase do compartilhamento”, trato de começar a explorar os objetivos gerais, a apresentação da ementa em conjunto com os alunos, aprimorando alguns pontos sensíveis que muitas vezes é um ponto de deficiência da turma. A ementa é regida por mim como professor, mas o aluno tem que participar dessa fase em conjunto e entender claramente os objetivos gerais. Passo através deste processo a enxergar a minha turma daquele semestre, ver o aluno por outro ângulo nesta etapa de compartilhamento, entendendo as suas vontades pessoais, pois existe uma “curva de disposição pessoal” de cada um frente a dura ementa.

Somente a partir deste ponto, em Compreender e Observar, que passo para a “fase da definição” e delimitar como será desenhada aquela disciplina como foco naquela turma. A definição de algo é somente um início de caminho, que não é

extremamente programado, é como uma corda elástica, ela foi lançada para o aluno conseguir se agarrar e chegar à conclusão do objetivo, mas a maneira que este aluno vai utilizar a corda para subir até o topo só dependerá na maneira que ele se agarra, se esforça e utiliza aquela corda.

Acredito que posso chamar essa parte das minhas experiências em sala de aula como “meu tipo de Design Educacional”, um modelo criado por minhas estesias que é um aspecto bem funcional de gestão para as minhas salas de aula, ou protótipos de salas de aula. Até o momento continuo me aprofundando através desse caminho, entendendo sala de aula de acordo com essa “entrega personalizada de conteúdos”, e que depende do aluno para “receber” e “me entregar de volta.”

Espero que através desta reflexão e relato que os leitores, professores encontrem as suas maneiras para crescerem através das suas sensibilidades referente ao tema aluno, e assim ajudá-los a conquistar esses objetivos. Aos gestores deixo como uma crítica construtiva a reflexão, que é de realmente olhar para a sala de aula, não só trazendo novas ferramentas e exigindo prazos programados, mas entendendo que é o elemento humano que está na ponta, o usuário.

## 4 - AS DESCOBERTAS

Como artista-designer-pesquisador busquei compreender “as descobertas” analisando meu background<sup>14</sup> ou minhas ações em vida, também verificando os processos e procedimentos que foram desenvolvidos nas experiências e protótipos ao longo deste tempo no programa de pós. Neste capítulo trato de evidenciar as descobertas através dessas análises.

Figura 49 – Artista – Designer Vrs. Designer – Artista.



Fonte: Compilação do autor. 2021.

Um pouco sobre mim, como na figura 49, onde temos fotografias bem distintas, 2 tipos de self-portrait, colocadas uma ao lado da outra para um ensejo na percepção de me sentir como um artista múltiplo, e não é por acaso esta reflexão, devido a análise inicial de meu background me senti algumas vezes artista, outras designer, fotógrafo etc.

---

<sup>14</sup> background = /'bækgɹawnd/ substantivo masculino

1. som (vozes, rádio, música etc.) que se ouve em segundo plano em determinado ambiente, filme etc., e ao qual se presta menor atenção.

2. conjunto das condições, circunstâncias ou antecedentes de uma situação, acontecimento ou fenômeno.

Em meu percurso de ofício foram vários os momentos de reflexão por não me entender sendo designer, e nunca deixei de fazer algo artístico ou de realizar processos que iam para esse lado mais criativo, assim começo essa reflexão lá no ano de 1997. Nesta época não conhecia o que era a Arte ou o Design, mas me inclinei a algo interessante foi fazer um curso de Serigrafia, uma época da tecnologia pré-digital.

Acho que só a serendipidade explicaria um pouco do porquê ter escolhido na época a serigrafia como ponto de partida para aprender um ofício técnico e laboral, mas foi através dela que tive as primeiras revelações do que é a arte, o impresso e o suporte. Foi uma prática árdua na verdade, porque estava com apenas 12 anos de idade, e sofri muito para realizar devido às limitações da técnica do desenho artístico em geral, mesmo assim continuei até o final e concluí o curso.

Foram mais de 100 horas de curso experimentando e entendendo essas primeiras relações artísticas. Não foi a dificuldade encontrada na época que me fez desanimar, esse primeiro contato com um ofício técnico/artístico culminou em despertar mais curiosidades por novas tecnologias.

Dois anos após o curso de serigrafia, no ano de 1999, entrei para o ensino médio na E.T.E (Escola Técnica Estadual) Jorge Street, na cidade de São Caetano do Sul, ABC, ali surgiu um grande interesse no curso técnico de Telecomunicações, e por diversos motivos, não concretizei a entrada neste curso técnico em específico e só realizei o ensino médio na ETE, mas mesmo assim, por uma inquietação, queria entender as relações das coisas, porque achava interesse a busca em compreender como se criavam ou se constituíam materiais, processos e produções variadas.

Acredito que isso sempre foi uma vontade intrínseca em minhas atividades cotidianas de adolescente. Um exemplo, é que nesta época, ou até um pouco antes, por ser apaixonado também por bicicletas aro 20, comecei a buscar maneiras de construir rampas de madeira, para simplesmente me divertir com essa bicicleta, e deste movimento surgiu uma imensa vontade em construir minhas próprias coisas em madeira, talvez a ideia de que naquele ponto, aos 15 anos, foi somente a curiosidade que me motivou muito, até porque passava a desmontar e remontar tudo que aparecia, seja eletrônico ou não, tinha uma busca e satisfação em tentar

entender “as coisas”, desmontava e montava apenas para compreender como eram constituídas ou formadas essas relações ao seu redor de como aquilo funcionava e era usado.

Em 2001, também motivado pela curiosidade, entrei em um curso de cenografia e figurino, um projeto ofertado pela prefeitura de Guarulhos. Por participar deste projeto comecei a compreender algumas relações estéticas entre luz, materiais e “ilusão”. De fato, entender o ofício do cenógrafo me fez me aproximar muito das Artes Cênicas, não especificamente na atuação, mas me encantava a relação humana e visual da criatividade desse ofício, para construção de algo lúdico.

A vontade de projetar ideias e planejar uma maquete era maravilhoso, transformá-la em algo sólido e real ainda mais encantador. Neste ponto entendi muito sobre ateliê também, me utilizei deste espaço em conjunto e o constitui a minha maneira para aplicações práticas, foi um deleite para o meu perfil curioso e cheio de vontades, essa experimentação mais poética de um pensamento, foi um prato cheio para o desenvolvimento artístico.

Após este curso de cenografia e figurino, planejei por diversas vezes entrar na área como cenógrafo, percebi que deveria me aprofundar nos ensinamentos estéticos e práticos da profissão. Olhando para a região de Guarulhos, onde vivo até hoje, eram limitados os cursos nesta área, e continua sendo até hoje, felizmente existia à época um curso tecnológico em cenografia que era ofertado pela Universidade Guarulhos – UNG. Passei um tempo aguardando formação de turma neste curso, mas por meses o curso seguiu sem sucesso no fechamento turma, portanto, analisando uma segunda opção na mesma universidade e algo de aproximação com esse tipo de produção, olhei para o curso de Desenho Industrial - bacharelado, mais robusto e tangível, ainda mais por ter uma habilitação em projeto de produto que também tanto me interessava.

Por esses motivos que acabei embarcando na área do Design e olhando para trás agora, eu lembro que tinha a pretensão da obtenção do título em Projeto de Produto. Nesta época tive disciplinas como: Desenho artístico, Modelagem em concreto e cerâmica, Serigrafia novamente, Desenho técnico e suas diversas aplicações, além de softwares de Computação Gráfica.

A partir do segundo ano em 2005 as disciplinas me trouxeram diversas reflexões sobre criatividade e fui exponencialmente me capacitando para a concepção de projetos variados, mas ao mesmo tempo tudo muito programado como comentei no capítulo de minha experiência como Designer.

Um grande ponto de virada, que me fez perceber novas características para a experimentação artística, foi a disciplina de fotografia. Foi simplesmente incrível a sensação de constituir a partir daqueles processos e materiais, algo tão fantástico como o registro do tempo, o registro do momento, o registro eternizado de um sentimento, ou realizar novas maneiras de compor com iluminação. Me senti entusiasmado com essa descoberta e posso parafrasear um grande filósofo e autor sobre o tema como Roland Barthes que depõe em seu livro a *Câmera Clara*.

Perambulando assim de foto em foto (para dizer a verdade, todas públicas até agora), eu talvez tenha aprendido como andava meu desejo, mas não tinha descoberto a natureza (o eidos) da Fotografia. Eu tinha de convir que meu prazer era um mediador imperfeito e que subjetivamente reduzida a seu projeto hedonista não podia reconhecer o universal. Eu tinha de descer ainda mais um mim mesmo para encontrar a evidência da Fotografia, essa coisa que é vista por quem quer que olhe uma foto e que a distingue, a seus olhos, de qualquer outra imagem. Eu tinha de fazer minha palinódia. (BARTHES, 1984, p. 91).

Para completar este sentimento instigante do que é a fotografia, até hoje para mim, também utilizo da expressão linda que escutei da professora doutora Valéria Gomes (2021) da UNINASSAU – Centro Universitário Maurício de Nassau de Aracajú, “fui picado pela fotografia”, e foi simplesmente isso que resumia o sentimento, ludibriado pela conquista do ETIM *fot(o)- + -grafia*, uma picada infecciosa, que já não teria mais cura acabou ocorrendo. A fotografia começou a fazer parte do meu DNA, a partir deste ponto a principal atividade laboral que busquei entender e realizar como artista era a fotografia.

A partir de trabalhos realizados em fotografia analógica, de todo o processo e sua constituição na prática artesanal como na figura 50 a seguir, me senti muito mais criativo do que quando trabalhava com um logotipo, por exemplo.

Figura 50 – Nuances de São Paulo, Série: Arquitetura Desconstruída. 2006. Fotografia. Técnica de Fotografia P&B. Película em 35mm - Kodak Trix 400.



Fonte: Arquivo pessoal. 2006.

Da fotografia analógica passei a me interessar por outras formas na constituição das imagens, como em *raster*, o *pixel*, os *bits* da computação, iniciei processos digitais, talvez pelo mesmo motivo implícito de antes da fotografia analógica, buscava entender como eram formadas as relações da imagem e da manipulação, admirando ainda sem entender como era possível o cálculo matemático, o algoritmo que

possibilitava fazer algo que antes só era possível através da prática manual e química.

Foram diversas as descobertas em tão pouco tempo na graduação, o ensino do Design me ajudava a compreender como as coisas funcionavam em certo grau e como a fotografia estava relacionada a tudo.

Na sequência final do curso de graduação em Desenho Industrial optei por realizar o trabalho de conclusão de curso na habilitação de programação visual ou invés de projeto de produto. Realizei meu primeiro projeto gráfico, intitulado “Piña”, uma revista impressa com dicas sobre fotografia de moda e manipulação digital.

Figura 51 – Capa e Contra-capa da revista Piña – Tcc em Desenho industrial.



Fonte: Arquivo pessoal. 2009.

Após a graduação e já habilitado como programador visual, fiz uma Especialização Latu-Senso em Fotografia, na mesma Universidade Guarulhos – Ung, concluída em 2011. Para realizar a especialização comecei a desenvolver a admiração pelos meus mestres, e destes professores surgiu a vontade de não só estudar e trabalhar esses ofícios, mas sim de compartilhar conhecimentos adquiridos até o momento.

Isso me fez procurar quais eram os caminhos para se obter um título de mestre, já com a pretensão de me tornar um docente universitário. À época busquei os programas de pós-graduação de São Paulo e região, acreditava que o mais compatível era o programa de mestrado em Design, ofertado pela universidade Anhembi-Morumbi, e pensava que a continuação dentro da área do design seria a única opção para realizar um programa de mestrado.

Iniciei por lá como ouvinte em 2014, passei 2 anos tentando entender como funcionava o programa, os paradigmas dos pesquisadores e as possibilidades de descobertas por lá. Nestes 2 anos de contato com o programa como ouvinte, sentia a necessidade de conhecer todos os detalhes e os professores orientadores antes do ingresso.

Após algumas tentativas de bolsa e submissão de pré-projetos de pesquisa nesta área, pré-projetos como: 1- Análise da Arte Digital e a Usabilidade dos Artistas Plásticos Brasileiros em Ambiente Virtual, ou 2- Experimentações do Design na Videoarte Brasileira; e outro 3- Festival VIDEOBRASIL e a correlação da multiplicidade dos processos em Design na Linguagem Audiovisual, etc...

Independente das pré-pesquisas ou da formulação de múltiplos temas como esses citados, foi exaustivamente frustrante, pois eram muitas as negativas dessas propostas/títulos dentro do programa de mestrado em design que eram julgadas pelos Professores orientadores. Simplesmente na visão dos professores, esses pré-projetos não tinham nada a ver com a área do Design, ou estavam cunhados mais especificamente em outras áreas que não estavam alinhados exatamente com as expectativas deles por lá.

O professor Dr. Sergio Nesteriuk (informação verbal)<sup>15</sup> disse por diversas vezes que eu “deveria procurar o programa de comunicação”, já que na concepção dele, que era o professor titular disciplina de metodologia de pesquisa, eu “deveria continuar investigando outros paradigmas”, este ponto foi muito importante para uma reflexão, talvez então não deveria apenas procurar por algo somente na área do Design, me sentia sendo muito “radical” com as propostas de temas por lá.

---

<sup>15</sup> Em 2016, em conversa na aula de metodologia, sobre qual o programa de pós graduação seria adequado para eu enquadrar meu tipo de pesquisa.

Outro ponto interessante que em 2016, felizmente por não perder o vínculo afetivo com a UNG, realizei algumas entrevistas para uma vaga de docente, fui chamado para lecionar uma disciplina teste para a graduação, a disciplina de Fotografia para Arquitetura, Urbanismo e Natureza, e nesta época comecei a atuar em sala de aula e compreender a sistemática do ensino andragógico na prática como descrevi no capítulo 3, item 3.4.

Para não perder interesse na meta anterior do mestrado, agora já como uma demanda por estar atuando como docente, em 2017 encontrei o programa de pós ofertado pelo Instituto de Artes da Unesp-Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, uma disciplina em especial me chamou a atenção “As Técnico-imagens na história da arte contemporânea Brasileira: Diálogos Transdisciplinares”, ofertada como disciplina concentrada.

Naquele ponto comecei a compreender um pouco mais como era a pós-graduação em artes e busquei me aprofundar ainda mais em equipamentos e técnicas fotográficas tentando visar apenas por esse lado, eu não acreditava naquele ponto ainda, que o Design estaria ligado a arte de certa maneira. Cursar uma primeira disciplina e participar de uma vivência na Unesp, foi o gancho necessário para eu começar a entender o que era a pesquisa em Artes.

Somente no ano seguinte em 2018, quando me interessei por outra disciplina, a de Artemídia Equivalente: difusão da produção artístico-científica do Professor Doutor Pelópidas Cypriano de Oliveira - PEL, realizada no laboratório ALICE, (Ateliê Laboratório de Imagem e Cinética Eletrônica) sala 501, finalmente comecei a compreender mais as metodologias que me fizeram chegar até aqui, me matriculei naquele ano como aluno especial e conheci o Pel.

Este momento e realizar esta disciplina foi uma descoberta muito importante, foi nela que, pela primeira vez, em tantos anos, encontrei um lugar confortável para discutir qualquer assunto de relevância artística e multidisciplinar, sendo um assunto abrangente ou era um lugar de inovação, onde as possibilidades de tratar as relações entre as áreas sem distinção e se aprofunda em pesquisa de verdade, seja ela qual for.

A descrição a seguir podemos analisar a ementa proposta por Pel (2018) naquela época: “Apresentar e discutir a metodologia de difusão da produção artístico-científica nas modalidades tradicionais (dissertação de mestrado, tese de doutorado, monografia de graduação e de especialização) e nas emergentes (trabalho equivalente de mestrado, relatório científico, artigo científico, exposição de obra artístico-científica). Reflexão crítica sobre o contexto da propriedade intelectual da produção artístico-científica na universidade.”

Ao cursar esta disciplina comecei a compreender o campo das Artes como um todo, e descobri as relações que seriam possíveis para o caminho mais adequado na investigação das inquietações como artista-pesquisador.

Entre 2018 e 2019, continue frequentando alguns grupos de estudos pelo IA, assisti outras disciplinas também para confirmar se a escolha estava correta, sempre seguindo os passos, referente às pesquisas com o Professor Pelópidas, principalmente participando em suas disciplinas como ouvinte, além também de frequentar o grupo de pesquisa Artemídia.

Estes anos foram fundamentais para novas descobertas, compreender e entender como funciona o programa de artes, conhecer mais profundamente também como funcionava o grupo de pesquisa, sempre com o intuito em contribuir com as pesquisas. A partir deste ponto já se formava um laço muito grande com o professor orientador *aka* PEL.

Ao final de 2019, me inscrevi no processo seletivo, para concorrer a uma vaga no programa de Mestrado em Artes, escolhi obviamente a linha de Processo e Procedimentos Artísticos, com o PEL como orientador. Meu primeiro pré-projeto teve o Título Instagram do IA: A Artemídia na Usabilidade em Rede – Processos e Procedimentos Artísticos da Fotografia e Vídeo. A expectativa era grande em relacionar a fotografia, como a mídia instagram e tratar deste lado artístico e realizar as diversas considerações entre as áreas da Fotografia, Design e Arte.

Mas em 2020 já matriculado, no primeiro encontro, momento pré-pandemia, com o Professor Orientador PEL, surgiu a maior das descobertas que foi imensamente surpreendente. O professor PEL me provocou, assertivamente, a reflexão que eu

deveria encabeçar na pesquisa, “O que era a Arte?, a Linguagem?, o que é Experimento Artístico?”, e além, pensar o que é Mídia?, “se madeira era uma Mídia?” se Arte era Design? se Design era Arte? Entre diversas reflexões que bateram exatamente nas primeiras inquietações que eu tinha na vida, fiquei sem responder às questões de imediato e passei a concentrar minha busca de descoberta como Artista-pesquisador-designer pautado exatamente por esse caminho. Logo de começo o Pel, fomentou a grande transformação sobre as dúvidas que sempre tratei responder.

Essas perguntas foram extremamente assertivas pelo meu orientador, que, ao fazê-las, possibilitou a primeira descoberta deste relato, que era iniciar verificando os processos intrínsecos e adquiridos ao longo da minha carreira, depois confrontá-los, relacioná-los, refletir em conjunto sobre concepção de obra de arte, e basicamente tratar tudo o que me envolvia para desenhar a minha pesquisa acadêmica. Incorporando-a na reflexão e o amadurecimento necessário para iniciar como pesquisador.

#### **4.1 Ser artista**

Uma pergunta que vale ouro: o que é ser artista?

Zamboni diz,

Ao longo de um processo de trabalho criativo, existe uma dinâmica intensa de trocas rápidas entre o intuitivo e o racional: procura-se algo a ter elementos sob forma passível de ser controlada pelo intelecto, os quais são ordenados. Na sequência, surge outro problema, novamente um insight, e assim por diante... Dessa maneira se dá a forma de uma ideia. A criação, na realidade é um ordenamento, é selecionar, relacionar e integrar elementos que a princípio pareciam impossíveis. No início, parece algo que pairava no ar de forma vaga, solta, sem se ter um domínio efetivo do evento; de repente algo aflora, e torna-se mais claro, e quanto mais o cientista ou o artista trabalhar a questão, mais clara elaborada ela se tornará. (ZAMBONI, 2012, p. 29).

Como no exemplo de Zamboni é complexo pensar em ser artista e realizar um processo de trabalho criativo, isto acaba estando em um patamar muito dinâmico que é muito particular para cada um.

Sendo uma pergunta que vale ouro, no meu caso, porque passei um longo tempo nessa descoberta, garimpando de momento em momento me fazendo muitas vezes esta reflexão. Ser artista ou ser criativo, na minha opinião e do que pude testar e concluir até o momento, acaba sendo um raciocínio intuitivo referente ao processo, esse valorizado pelas habilidades e técnicas frente a um problema que pode ser abordado de diversas maneiras e muitas delas acabam surgindo da vontade pessoal. O caminho que se percorre dentro desse processo está direcionado ao ser artista.

Por exemplo, não é tudo o que acabo criando que considero artístico, principalmente por ser designer, então o ser artista dentro de mim, corresponde a minha predisposição do fazer um ato criativo, alinhado aos meus conhecimentos adquiridos dentre as técnicas de ofício.

Trago Zamboni para dar exemplos em paralelo e contraponto, na tentativa de começar a fundamentar as minhas descobertas de processos desse lado artístico. Em outro trecho o autor comenta sobre o raciocínio linear dentre as áreas do conhecimento que,

Não se pode fazer um raciocínio linear e abrangente que sirva como regra básica para todas as áreas do conhecimento. Temos que considerar que as várias ciências possuem suas particularidades, além das suas diferentes escolas, cada qual com premissas próprias. A acumulação de conhecimento, ou o progresso das ideias, dá-se dentro dos paradigmas das respectivas correntes de pensamentos. (ZAMBONI, 2012, p. 37).

Fui programado para realizar processos de cunho racional que se estruturam para fins de comunicar, com o objetivo claro na reprodução através do Design, talvez o “criar arte” ou “ser artista” esteja voltado a fazer um pouco disto mais completamente ao oposto, investigando, observando e delineando caminhos diferentes para a criação, através de questões que ter a ver muito mais com a minha sensibilidade alinhadas a técnica para efetivar criação.

Me sinto artista, por exemplo, quando estudo, entendo e trago novos elementos para resolução de criar mudanças para algo já existente, algo que trate de efetivar mudanças e conceber novos objetos ou pensamentos.

Referente aos processos em artes que provoquei testar, em minha autocrítica, e avaliando todos com cautela, apliquei um campo de conhecimento mais subjetivo, porque mudei o estado de espírito e me permiti a isso. Apliquei algo talvez que já fosse existente, mas de certa maneira era diferente para mim, e mesmo vendo referências artísticas, nunca fiz por exemplo coisas como os protótipos desenhados por esse relato. Até mesmo acredito que sou artista resolvendo os problemas em sala de aula, buscando compor novas formas para encontrar soluções. De acordo com as minhas técnicas utilizei essas premissas para compor, criar e produzir algo único e esse estado de pensamento tem uma relação direta com entender este estado de espírito de me sentir artista.

Existem muitos aprofundamentos sobre a questão,

Já a arte normalmente é tida como uma área que não depende da acumulação do conhecimento e do progresso das ideias, contudo, dentro do ângulo de tradição ilusionista, pode-se pensar em acumulação e mesmo em progresso. Neste longo trajeto no qual a arte teve como objetivo básico aproximar a representação da realidade virtual, a pintura, o desenho e a escultura fora disciplinas de conhecimento acumulativo. Havia uma questão técnica em evolução: um artista baseava-se em descobertas de outros para progredir na busca de uma perfeição representativa. (ZAMBONI, 2012, p. 38).

Também não posso pensar que tudo o que criar pode ser considerado Arte, acho que existem antes desse pensamento o se conhecer e se aprofundar em técnica e processos, além de entender os eventos artísticos e criativos, saber os estilos e entender a fundo a relação estética e arte. Assim, tratar o “ser artista” é buscar algo que vá além do que somente se sentir artista. Para ser artista na minha visão preciso inicialmente iniciar uma busca, um estudo, uma relação com a técnica aplicada, entendendo o que dá técnica pode ser modificada e que geraria, dentre as minhas estésias, novos resultados estéticos e uma nova criação. A criação sempre estará embasada em toda uma vivência pessoal e do que já fora criado das Artes e conhecimentos pré-existentes na Cultura.

## 4.2 Ser designer de UX

Atualmente ser designer é um processo que está em mutação constante, pois encontrei o foco do meu trabalho para além da concepção, que é estar atento e preocupado com ao redor de todo a sistemática de um problema e principalmente com o foco em meu usuário que será impactado pelas soluções.

Através da reflexão sobre ser designer UX encurtaram-se muitos os caminhos que antes para mim eram duros e programados. Está sendo uma experiência incrível e mais humana ter o objetivo voltado para a solução de problemas com o foco no usuário.

De certa maneira já pensava em projetar sendo inovador, mesmo sem entender o que era UX, acabei realizando nos últimos 7 anos, a construção de um espaço de vivência e experimentação de Design e Arte, que nomeie como We Arts, ou em tradução livre “Nossa Arte”. A proposta inicial era com este espaço trabalhar uma forma de abordagem inovadora frente aos problemas dos clientes, trazendo soluções diferenciadas para aqueles que experimentavam a experiência, seja um cliente ou um colaborador.

Figura 52 – Logotipo We Arts.



Fonte: Arquivo pessoal. 2015.

Na expectativa de fomentar soluções através das demandas dos clientes, montei uma equipe multidisciplinar que efetivamente trabalhou para atender a qualquer tipo de demanda, a experiência foi maravilhosa, mas infelizmente acabou no ano de 2021, mas com certeza ficou marcada em minha trajetória, isto porque mesmo antes de entender o UX, estava preocupado nos impactos de minha ações criando design

para os clientes e entender isto sem pensar especificamente no termo UX era ser designer nesta premissa do hoje.

Nesta reflexão percebo que fiz o correto, e que estava alinhado a essas novas perspectivas do ser designer UX.

Zamboni escreve sobre inovar o seguinte,

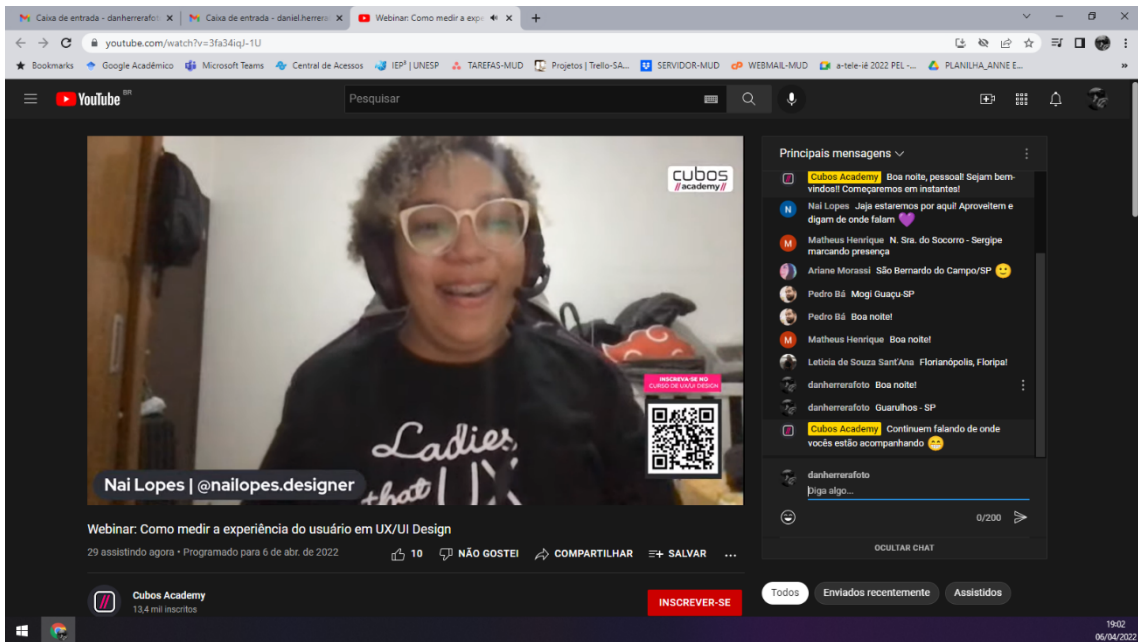
Qualquer inovação, independentemente da maneira como foi gerada, na maioria das vezes tem utilização muito mais abrangente do que se previsa originalmente. O Desenvolvimento de novas tecnologias necessita normalmente de grandes investimentos, e sempre são destinados a áreas tidas como prioritárias, áreas dinâmicas em que existem grandes interesses econômicos, políticos ou estratégicos. Mas uma vez gerada certa tecnologia, ela começa a ser utilizada de imediato por outras áreas, ou a sofre pequenas modificações visando adaptações para outras ciências. Seu uso vai desdobrando-se e ampliando-se cada vez mais, e muitas vezes novas aplicações vão sendo descobertas, podendo, em certos casos, até suplantar em importância objetivos originais. Em arte, esse desenvolvimento secundário praticamente não existe, nada ou muito pouco é investido em pesquisa objetivando o desenvolvimento de tecnologias específicas para serem utilizadas em arte. (ZAMBONI, 2012, p. 39).

Venho nos últimos tempos, após a queda do We Arts, trabalhando para me qualificar profissionalmente no campo do Design Thinking e UX, mas não com a ideia que não me sinta designer, é que realmente a transformação tecnológica está cobrando muito por esse profissional UX, que ele seja extremamente multidisciplinar, e percebo que tenho ainda que realizar um percurso para atuar no mercado desta área, não que hoje não trate isso como fundamental, e não me sinta designer, pois acabo aplicando design UX em tudo.

Hoje me sinto como um Designer Thinker, porque todos os dias trato de me aprofundar nas técnicas do que de fato realizo. O ser designer de Ux é exatamente este caminho, dentre a minha concepção de hoje, que é enfrentar os problemas de maneira criativa, só que agora tendo estrutura diante dos subsídios que venho investigando.

Participei nos últimos meses de diversos webinars, vídeoconferências e estudos participativos sobre o tema, e destaco alguns através das imagens a seguir.

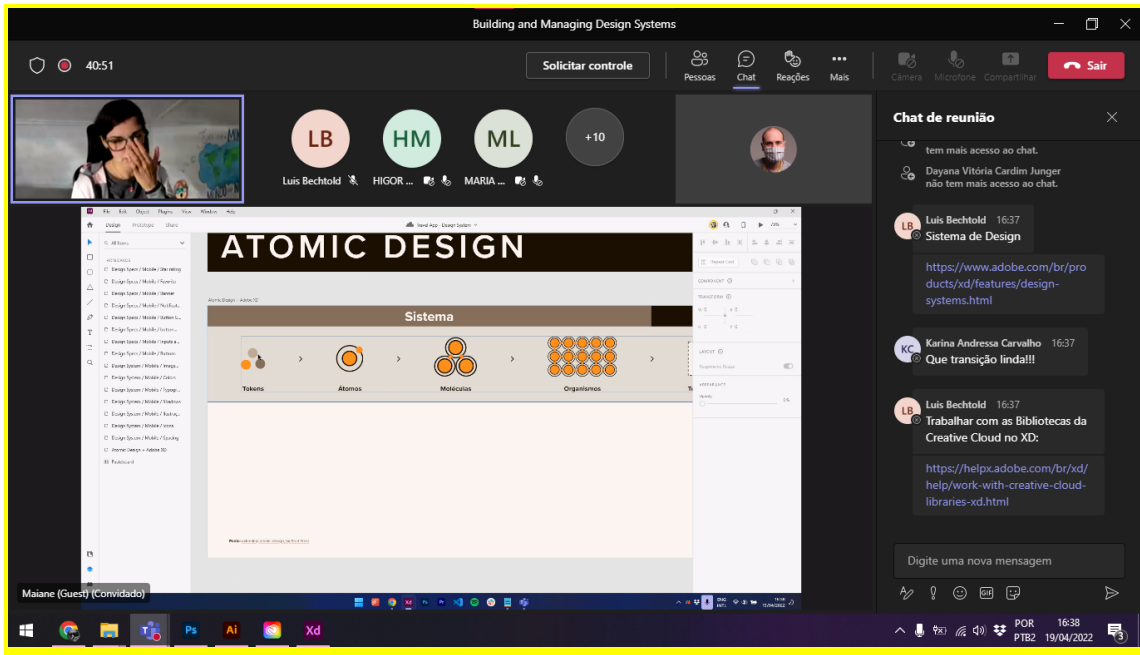
Figura 53 - Registro netnográfico do webinar Como medir a experiência do usuário em UX/UI Design, realizado em 06/04/2022.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 06/04/2022 pelo autor.

Neste Webinar, da figura 54 aprendi muito sobre como é medida a experiência do usuário para aplicação na prática das resoluções.

Figura 54 - Registro netnográfico do webinar Building and Managing Design Systems, realizado em 19/04/2022.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 19/04/2022 pelo autor.

Nesta videoconferência, por exemplo, entendi a maioria das questões que envolvem o UI e Design Systems para design digital.

Também realizei alguns cursos minicursos profissionalizantes para além de compreender os ensinamentos estar do lado do ponto do dentro do ensino, posição daquele que recebe os ensinamentos, explorando a reflexão que estes profissionais trazem para propor novos subsídios para as ferramentas tecnológicas.

Figura 55 – Certificados complementares a novas tecnologias.



Fonte: Compilação do autor. 2022.

Acredito que ser designer de UX também seja necessário ter muita sensibilidade em vivenciar experiências diversas, para que por meio delas possa perceber o mundo

ao redor e entregar melhor as experiências aos meus usuários em futuras designações da criação.

Ser designer de UX vai por esse caminho, qualificação, reflexão e aplicação prática, porque sem eles seria apenas aquele designer de antes que o trabalho se começa sem uma análise e se encerra somente na entrega.

### **4.3 Ser designer educacional**

Na vivência em sala de aula, por mais que seja em um ambiente extremamente controlado pelo corporativismo, como citado na reflexão do capítulo 3, item 3.4, encontro facilmente maneiras de introduzir elementos diferenciados ao ensino nas disciplinas, isso está relacionado diretamente ao meu “ser designer educacional”, que nada mais é do que focar em processos e metodologias em sala de aula que trata de constituir soluções para os próprios alunos.

Aprendi muito disto com o exemplo de meu orientador Pel, como base na pedagógica apresentada por ele temos o Celestian Frenet<sup>16</sup>, que reverbera em seus ensinamentos que “o protagonismo do ensino está no aluno”. Acredito que esta base pedagógica, está muito alinhada ao pensamento atual do designer educacional. As poucas palavras, aqui parafraseando Frenet, ver o aluno como protagonista, vai além de tudo que me fora ensinado em termos de ser professor.

Quando entrei em sala de aula em 2016 pela primeira vez era outra pessoa e meu aluno também era outro, por mais que seja próximo de tempo, o aluno, ainda que ele estava acostumado com aquela mais aula expositiva e de cunho professor/slides. Acho que essa reflexão, entender o protagonismo do aluno que começou a ser incorporada em minha sala de aula, trazida pelo meu orientador, é o que me fez mudar muito rápido em uma direção ao ser designer educacional, e tratar esta relação que se transforma a cada dia entre professor-aluno.

---

<sup>16</sup> Citado no texto de LEGRAND, Louis. Célestin Freinet. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

O termo de Célestin Frenet expande a ideia de um simples ensinamento de ofício por exemplo, vai para algo muito além, porque se trata de desenhar os objetivos individuais de cada aluno dentro do todo de uma sala de aula, para que este seja conquistado ao final do semestre.

Exemplificando um pouco mais por uma abordagem do ser designer educacional fiz um experimento em sala de aula, na disciplina de criatividade para o curso de graduação do Design agora no primeiro semestre do ano 2022, pois já não bastava o método expositivo e muito menos somente dinâmicas de grupo ou de cunho individual.

Foi necessário como docente respeitar a ementa, mas através deste pensamento o objetivo maior era que o aluno aprendesse criatividade para que esse pudesse ao longo de sua carreira utilizar ela como uma ferramenta, seja para aplicação prática ou para a reflexão face a algum problema.

Portanto, tratei de agregar umas novas propostas na abordagem do ensino-aprendizagem, fazendo alguns testes em como esses alunos iriam encontrar soluções de problemas, trazendo técnicas dentre os ensinamentos que seriam atraentes e funcionais para os alunos em sua carreira. A partir desta premissa busquei o campo da inovação como estratégia de interesse inicial, trazendo reflexões sobre o cotidiano dos alunos, amarrando de certa forma uma imersão nas problemáticas individuais por eles relatadas, sempre pensando em meu usuário-aluno, a partir daí expliquei os processos do design thinking, tratando de ativar a metodologia com a criatividade, para avaliar sobre de qual maneira cada um realizaria sua abordagem para encontrar soluções em cases reais.

Além de explorar o lado lúdico e criativo na solução de problemas reais, os alunos se interessaram em aprofundar métodos criativos para resolver os problemas. Delimitei as seguintes perguntas: 1 – Abordagem sensorial – o que é criatividade para você? 2 – De que maneira você se sente criativo? 3 – O que você gostaria de mudar/ transformar olhando para as tecnologias, produtos e serviços que utiliza hoje em seu cotidiano? 4- Você mudaria sua sala de aula, um aplicativo, um produto, um pensamento?

Através desta delimitação inicial, tratei de identificar o universo do meu usuário/aluno e apresentei as seguintes ferramentas:

- Mapa Mental.
- Brainstorming.
- Métodos do Design Thinking.
- Scramper.
- PMV.
- Figma.

Cada ferramenta tratou de contemplar as necessidades para cada universo, como um único objetivo em comum, tratar a criatividade através desses métodos de inovação para realizar objetivo deste ensino. A experiência foi realizada totalmente por eles, eu sendo gestor/stakholder dos projetos e o resultado foi muito gratificante, tanto para eles que conseguiram através de sua individualidade resolver um problema real de mercado.

Abaixo, na figura 56, o registro fotográfico realizado referente a apresentação de trabalho dos alunos do primeiro semestre do curso de Design 2022 da Universidade Guarulhos.

Figura 56 – Apresentação de trabalho Inovação & Design Thinking realizada em 16/05/2022.



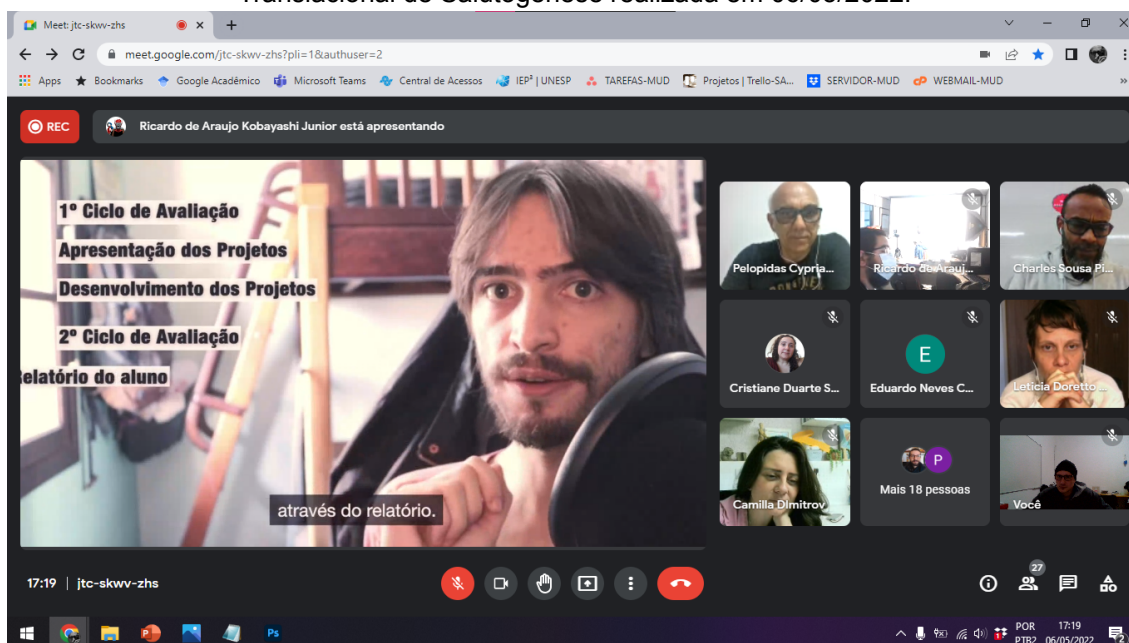
Fonte: Compilação do autor. 2022

Agora em maio de 2022 voltei a participar como ouvinte, de uma disciplina da pós-graduação em artes na Unesp, do meu próprio orientador Pelópidas, na disciplina de A-tele-iê Translacional de Salutogênese, e para minha surpresa consequentemente encontrei uma aproximação com a discussão do ensino-aprendizagem, um tema que tinha tudo a ver com o que venho pensando sobre ser designer educacional. Na disciplina de Pel, os alunos de pós discutiam alguns relatos vivenciados por alunos/jovens professores, em como criar projetos pedagógicos para o ensinamento das engenharias.

Felizmente tive a oportunidade de assistir o relato do aluno-professor Guilherme Hammel (2022), onde através do seu relato, demonstrou no vídeo as fases de seu projeto educacional, demonstrando o que ele aprendeu em seu curso para docência de cursos de Engenharia. Hammel realizou além de um vídeo explicativo, no melhor estilo de um youtuber, toda uma metodologia, um design educacional muito interessante que reconheci por estar focado também na relação em como o aluno da engenharia deveria ser o protagonista na relação aprendizagem.

Fiquei bastante surpreso sobre o viés da discussão nesta disciplina e fiz um registro desse momento, através da figura 57, Printscreen da apresentação de vídeo na disciplina.

Figura 57 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 06/05/2022.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 06/05/2022 pelo autor.

Segundo Hammel, a ideia de sua metodologia era de que o próprio aluno deveria desenvolver o seu ciclo de avaliação, dando a ele o protagonismo necessário para se chegar a uma resolução frente ao desafio do assunto ementa da disciplina.

Este ensaio, ou desenho para a sala de aula da atualidade, desenvolvido no pensamento de Hammel, é exatamente um resumo do que é ser um designer educacional, este profissional, professor ou pesquisador que está interessado em entregar o protagonismo na mão do próprio aluno, focando no usuário, este que deverá receber os diversos ensinamentos. O que me espanta é que essa metodologia oferece as soluções para qualquer área do conhecimento e corrobora com o que venho trabalhando dentre as disciplinas que ministro em 2022.

O encontro com esse momento na disciplina de Pel só afirma a velocidade que devemos nos preocupar com o tema e estar ciente que existem diversas técnicas que são próximas e corroboram com a expectativa de se encontrar novas propostas e soluções para a sala de aula dos dias de hoje no ensino pedagógico e andragógico. Acredito que é exatamente por esse caminho a ideia de Ser Designer Educacional.

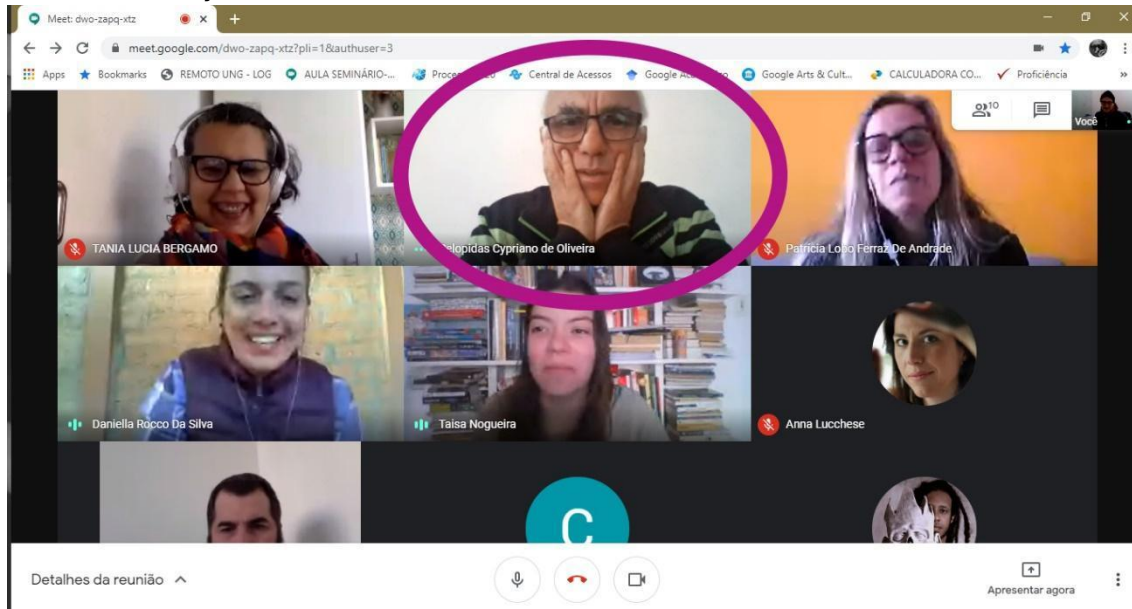
## 5- PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Neste tempo pandêmico participei de muitas agendas *on-line* entre março de 2020 e dezembro de 2021. Pela Unesp tratei de estar em todas as disciplinas de meu orientador, fui virtualmente a diversos eventos, estive na condição de discente e de docente ao mesmo tempo em muitas delas, e inclusive realizei o estágio em Docência da disciplina de MÍDIA V.

Este processo complexo em participar de diversos temas e estar em diferentes grupos só me fez crescer profissional e emocionalmente para me tornar um professor mais capacitado.

Desde a primeira disciplina de Tópicos Especiais: Artemídia Expoente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório - PEL. 2020 demonstrado no print a seguir:

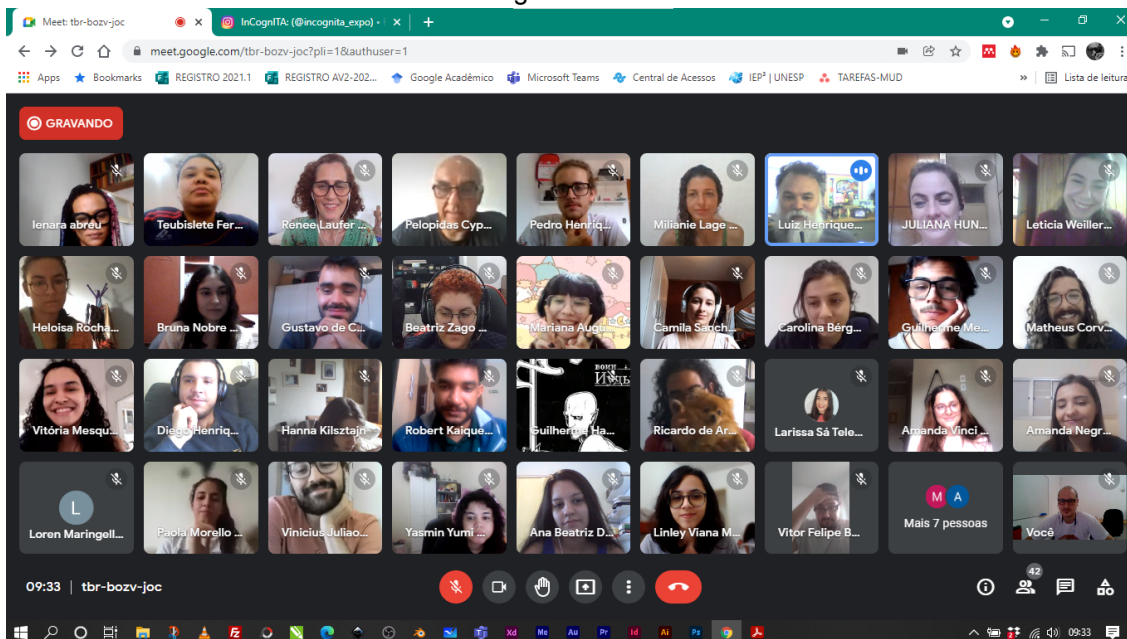
Figura 58 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: Artemídia Expoente e a Produção Artístico-Científica no Ateliê-Laboratório - PEL. realizada em 26/05/2020.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 26/05/2020 pelo autor.

Até está última de A-tele-iê Translacional de Salutogênese – PEL. 2022 registrado por outro print a seguir,

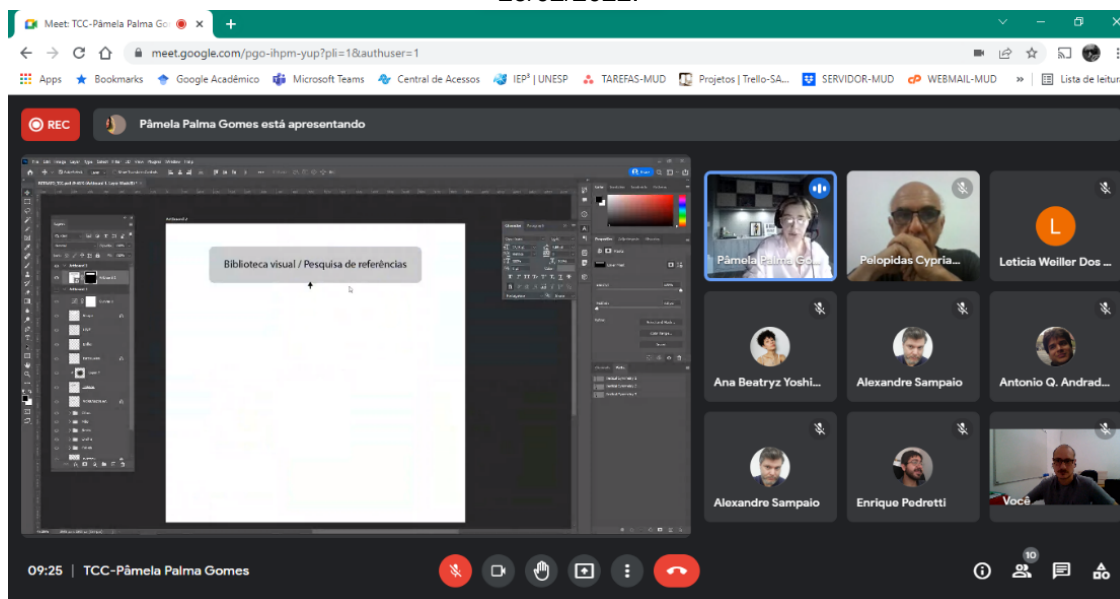
Figura 59 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 22/04/2022.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 22/04/2022 pelo autor.

Eu pude me aproximar muito como artista-pesquisador das reflexões interdisciplinares de trabalho de docência de Pel, coletando os dados necessários a fim de destrinchar minhas curiosidades e principalmente a desenvolver novas formas de adequar os métodos de ensino e pesquisa em artes. Também tive a oportunidade, a convite, de participar de algumas bancas como professor avaliador de alunos do BLAV ao final de 2021.

Figura 60 - Registro netnográfico da banca de pós de Pâmela Palma Gomes realizado em 23/02/2022.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 23/02/2022 pelo autor.

Toda essa bagagem reflete diretamente em minhas aplicações como Docente na Universidade Guarulhos, levo muitos dos ensinamentos para essas turmas e enriqueço a cada dia esse trabalho.

Posso destacar entre as práticas da docência, em primeiro momento, a fundamental relação para o ensino remoto desenhada e estruturada no trabalho de Pel que é o Acolhimento, Compartilhamento e Pertencimento. Essas ações em contexto de pandemia se tornaram inovadoras, principalmente com exemplo para eu refletir e aplicar mudanças também a minha sala de aula. As associações dos processos realizados e validados pela experiência e dessas discussões relacionadas ao ensino aprendizagem de meu orientador fomentaram a troca de saberes que reverberam também para a formação adequada de meus discentes.

Para esse capítulo vou relatar as ações realizadas em meu estágio docência em artes e a condução para turmas do Design realizada na UNG.

## 5.1 Estágios de docência em Artes no IA

No primeiro semestre de 2020, antes da pandemia, já tinha começado a acompanhar o professor Pelópidas por alguns dias em suas disciplinas no IA/Unesp, inclusive tive a felicidade de compor o protótipo relatado no capítulo 2, item 2.1 onde realizamos a chamada virtual via instagram com os alunos ingressantes no Blav 2020. Aqui deixo mais um registro referente a essa vivência realizada, um registro fotográfico dos alunos da disciplina optativa Artemídia Residente: STARTUP no Ateliê-Laboratório, registro de um dos últimos dias que estive presente no IA naquele tempo pré-pandemia, dia em que conheci Hammel e essa turma.

Figura 61 – Aula Startup na GalerIA.



Fonte: Arquivo pessoal. 2020.

Após o fechamento do IA devido a pandemia, os cursos na pós-graduação e extensão do IA/Unesp foram os primeiros a começar as aulas e atividades via sistema remoto, neste semestre eu cumpri as duas disciplinas obrigatórias do programa de pós como discente. Agora os programas de bacharelado naquele primeiro momento de pandemia, ficaram todos em espera, principalmente por se tratar de salas com uma demanda maior de alunos e que estas levariam mais tempo para a adaptação dos docentes e discentes para ocorrer via sistema remoto.

Já para o segundo semestre algumas das disciplinas de graduação retomaram suas atividades, principalmente nas disciplinas onde professores se adaptaram ao sistema remoto, então pude neste segundo semestre cumprir o estágio obrigatório de docência e iniciar na disciplina de Mídia V do professor Pel. Assim como as disciplinas de pós, Pel. preparou um sistema para todas as suas disciplinas, um Ambiente Virtual de Aprendizagem AVA, para apreciação de conteúdos síncronos e assíncronos. Todos os encontros síncronos foram agendados via sistema meet e seu AVA foi realizado em classroom, ambas plataformas google para o ensino.

Figura 62 - Registro netnográfico do AVA em classroom da disciplina de Mídia V - Blav.

The screenshot displays the Google Classroom interface for the course "Mídia V (Audiovisual)". The header section includes the course title, ID "CAV6615PEL", and the teacher's name "Pelopidas Cypriano de Oliveira". Below the header, there is a navigation bar with "Mural", "Atividades", and "Pessoas". The main content area shows a list of assignments under the heading "VC AFETIVO DIGITAL". The assignments are as follows:

Assignment Title	Due Date
Mídia V - Cena 7 - Vivências Artístico-Cienti...	Sem data de entrega
Mídia V - Cena 6 - Flashback & Spoiler: Arqu...	Sem data de entrega
Mídia V - Cena 5 - Casting, Crew, Equip... 2	Sem data de entrega
Mídia V - Cena 4 - Projetos Artísticos e Edu...	Sem data de entrega
Mídia V - Cena 3 - Projetos e as 5 etapas	Última edição: 27 de out. de ...
Mídia V - Cena 2 - 5 etapas para autorretrato	Última edição: 20 de out. de ...

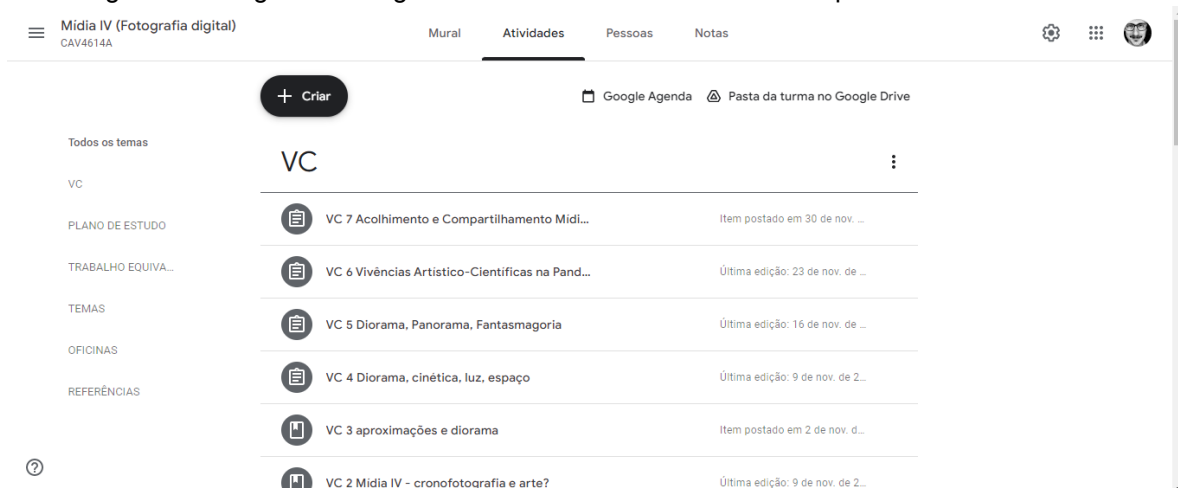
Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Ao fazer parte dessa etapa como estagiário na docência em Mídia V, pude acompanhar a questão delicada que foi esse acolhimento aos alunos, pois acredito que todos nós naquele ponto, estávamos frustrados com o desenrolar das restrições pandêmicas. Pel tratou de ser sensível, e como vemos na figura 62 preparou etapas para o desenvolvimento das aulas, das discussões que seriam realizadas semana a semana, de maneira a desenhar uma estratégia que poderia ser abordada e discutida também de maneira assíncrona.

A construção deste AVA, possibilitou aos alunos compreenderem o todo daquela disciplina de Mídia V, quebrando o elemento que eles estavam acostumados em sala de aula presencial, isto foi importante, porque ao decorrer das semanas os próprios alunos puderam trazer também seus elementos e dúvidas dentre as discussões propostas por cada reunião via meet. Essa atitude frente às disciplinas, consolidou as demais novas abordagens para a prática pedagógica consolidadas de Pel, que é o Compartilhamento e Pertencimento, que progressivamente foram constituindo o protagonismo para aquele aluno na disciplina. Nesta disciplina participei desse AVA e a cada semana, trazia elementos para compartilhar referente aos assuntos para contribuir neste sistema de aprendizado.

Além de Mídia V, pude acompanhar de perto também outras disciplinas de Pel, participei também de Mídia I e IV naquele mesmo semestre.

Figura 63 - Registro netnográfico do AVA em classroom da disciplina de Mídia V - Blav.

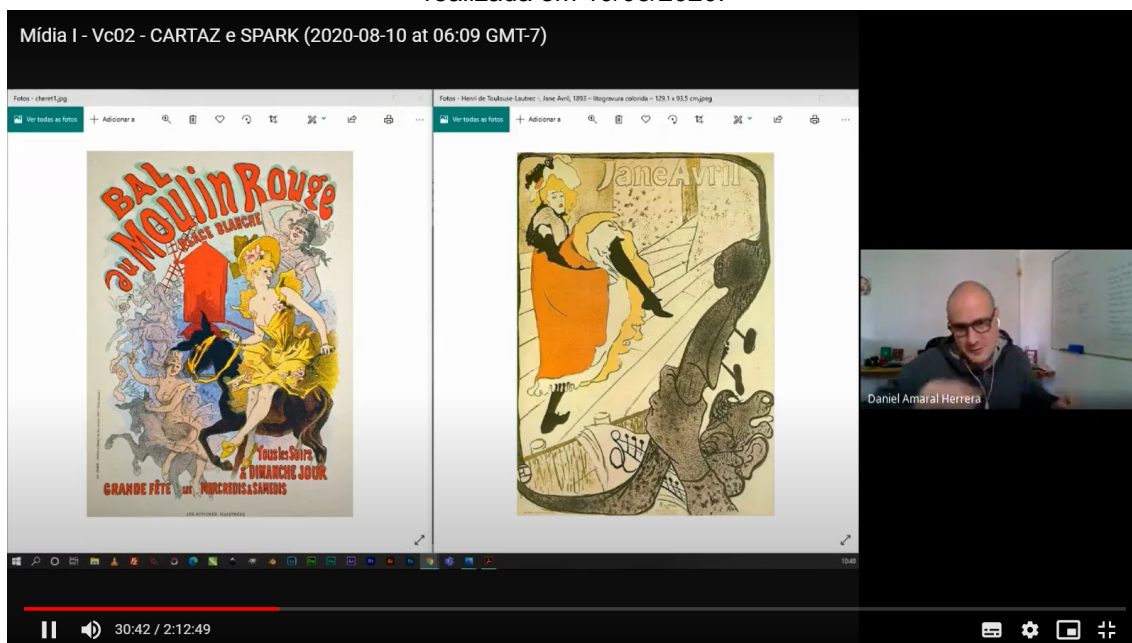


Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Percebo o grande esforço pelo Acolhimento, Compartilhamento e Pertencimento dentre estas turmas ministradas pelo orientador, e como foi fundamental realizar o estágio, para passar a compreender outros paradigmas do ensino em artes, além de compreender um pouco mais da visão do aluno de outra instituição através dessa vivência.

Neste meio tempo, durante este segundo semestre de 2020, aconteceu outra coisa inusitada, no momento de uma aula síncrona de Pel, para mídia I, devido a problemas técnicos de internet, Pel não pode realizar a aula remota e pediu para que eu e o monitor aluno da época, Ricardo Kobayashy, realizássemos o acolhimento desses alunos referente ao temática da semana cartaz e adobe spark. Felizmente foi muito gratificante estar à frente da disciplina naquele dia, e realizei o registro printscreen através da figura 64. Referente a aula remota que ficou gravada na nuvem, drive da disciplina.

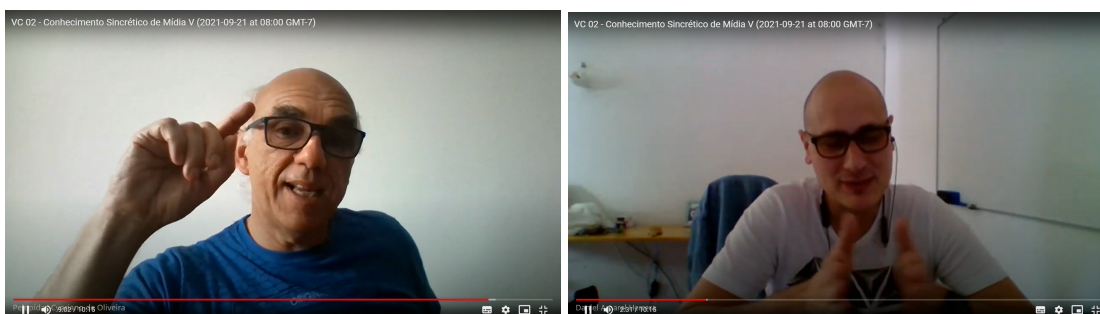
Figura 64 - Registro netnográfico da gravação de aula do estágio em docência em Mídia 1 - Blav realizada em 10/08/2020.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

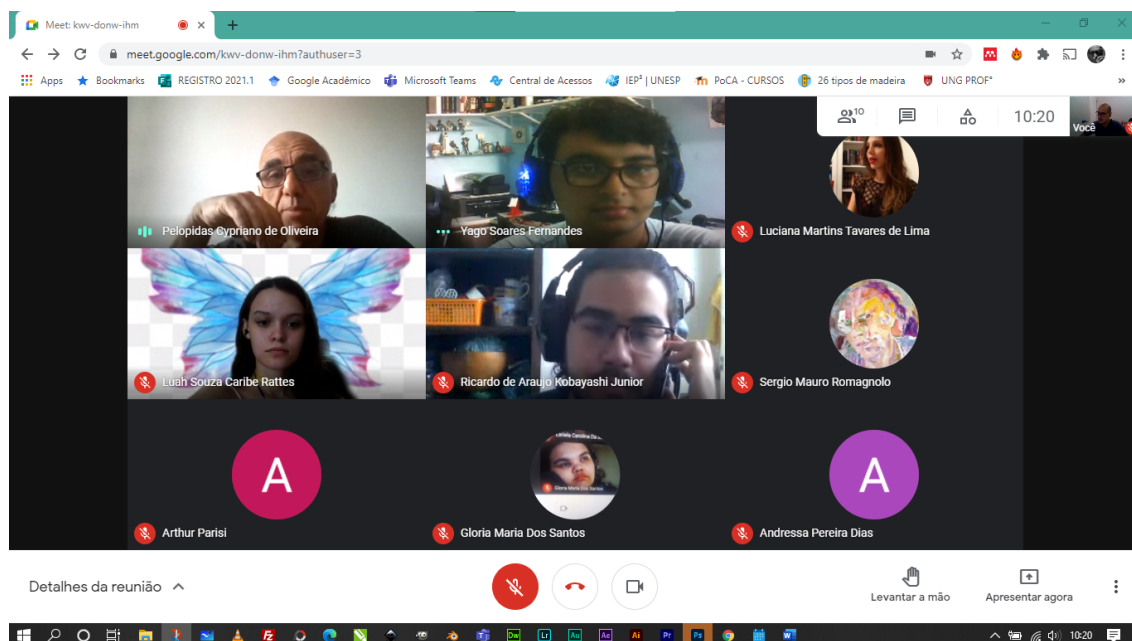
Em 2021, continuei acompanhando Pel. por outras disciplinas de graduação e pós como nos registros printscreens das figuras 65 e 66.

Figura 65 - Registro netnográfico da conversa em aula Afetiva – coletiva de Mídia 1 - Blav realizada em 21/09/2021.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

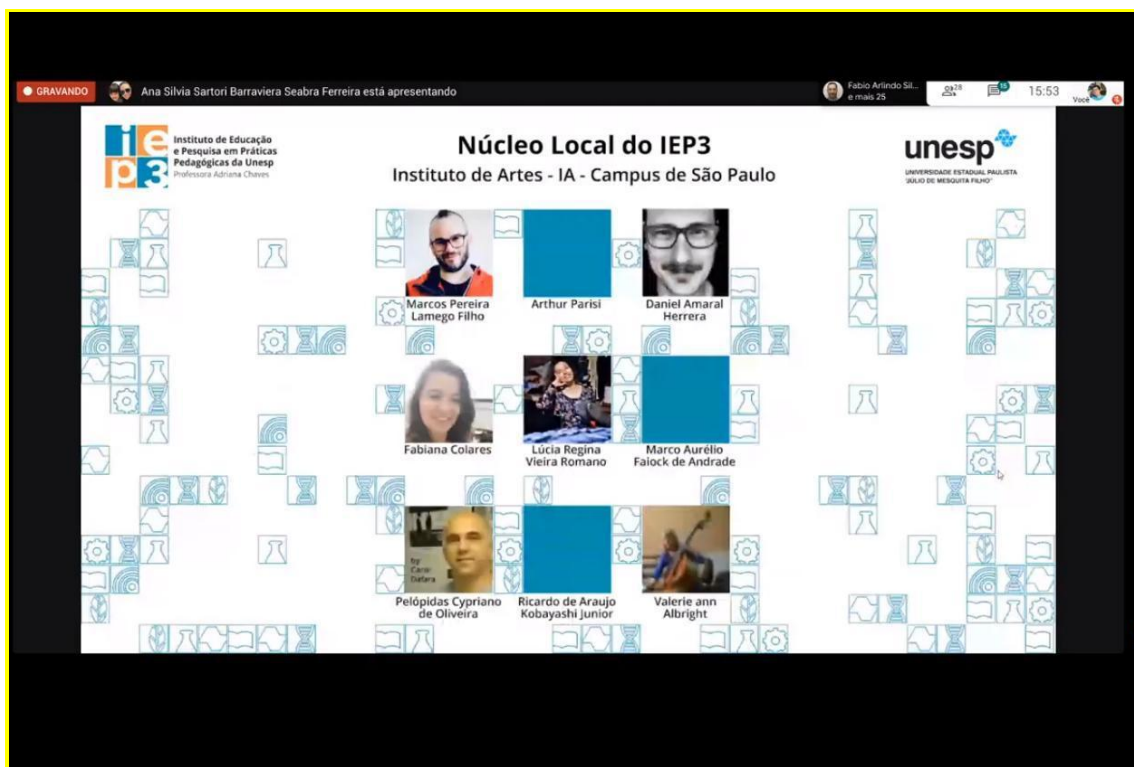
Figura 66 - Registro netnográfico da Aula da graduação, Pel - V.A.P - Artemídia Residente startup do Ateliê-laboratório, realizada em 22/02/2021.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 22/02/2021 pelo autor.

Inclusive participei ativamente das discussões referente ao ensino-aprendizagem da Unesp, através do Grupo de inovações tecnológicas IEP3, como suplente do representante discente do IA.

Figura 67 - Registro netnográfico de reunião via google meet, da nomeação de representantes para o Núcleo local do IEP3, realizada em 11/09/2020.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 11/09/2020 pelo autor.

## 5.2 Regência de docência em Design na UNG.

Atualmente para a regência da Docência em Design na UNG, realizo processos de Startup dentro das ementas de 3 disciplinas que ministro na Universidade Guarulhos, são elas: Criatividade para 1º semestre, os ingressantes na área do design que são ao todo 19 alunos; Projeto de Marcas e Identidade Corporativa para o 3º semestre com 24 alunos; e Web Design para o 5º semestre com 11 alunos. Todas as aulas em sistema Híbrido, com aulas semanais presenciais e ambiente virtual de aprendizagem.

A Startup nada mais é uma empresa emergente que geralmente desenvolve soluções para produtos e serviços novos ou já existentes, onde a maioria dos

designers está hoje encontrando vagas no mercado, seja ele estagiário ou não. Dentro das Startups irá trabalhar em equipes e geralmente aplicará metodologias como as do Design Thinking, UX e UI para a maioria dos casos.

Portanto, na regência dessas disciplinas, trato de demonstrar e experimentar na prática um ambiente com esses alunos de aproximação com as atividades do design do mercado e processos que aqui vou tratar de relatar.

Realizar esse percurso através do entendimento da Arte-Design no mestrado culminou em aprimorar especificamente a regência das disciplinas para o Design, pois desenvolvendo técnicas metodológicas e mercadológicas relevantes, trato de aproximar e melhorar a carreira de modo geral no ramo do Design. Dentre as disciplinas vou detalhar os experimentos em docência como a expectativa sempre de ter esse viés de um professor mentor, que tratando de orientar carreiras do design, a fim de enfrentar as expectativas dos stakeholders do futuro mercado.

Assim como exemplificado na parte de DI, capítulo 3, item 3.4, o primeiro passo é delinear a expectativa dos alunos no enfrentamento dos conteúdos das disciplinas, tratando de aprimorar os ensinamentos relativos a essas expectativas da carreira pessoal desses alunos, futuros designers colocando o aluno em perspectiva.

Os exemplos relativos ao período de estágio em docência em artes foram fundamentais para a condução mais assertiva para essas turmas do design na UNG.

Para o 1º semestre do Design na disciplina de Criatividade, trato de explorar a qualidade do pensamento criativo voltada a inovação no campo do design, relacionando a criatividade como uma vontade que pode ser transformada a partir dessas ideias para soluções criativas e assertivas que correspondam às demandas.

O método para a primeira abordagem sobre o tema foi desenvolver a criatividade pessoal através de simples perguntas, os resultados foram bem interessantes, muitos responderam em resumo que a criatividade é a forma utilizada por eles para encontrar soluções diferenciadas das já existentes. No capítulo 4, item 4.3, relato exatamente essa experiência, a vivência de um Designer Educacional está alinhada

com essa parte em específico da minha regência em sala de aula para essa turma do Design.

Para um resultado nessa disciplina a escolha na técnica do estudo de caso, esse delimitado dentro da expectativa do aluno, pode trazer para a sala de aula, com essa metodologia ativa, resultados muito interessantes no que tange a dinâmica do trabalho em design, e foi uma solução eficaz para o interesse do aluno no ensino-aprendizagem do tema criatividade. Na prática com o estudo de caso, aberto às opiniões dos alunos, a vivência possibilitou que ele pudesse navegar através do seu conhecimento sincrético e a realizar sua primeira avaliação, com resultados bastante satisfatórios, que podem ser utilizados como portfólio já nesta etapa da carreira.

Realizamos em sala então: 1º ESTUDO DE CASO; 2º BRAIMSTORMING; 3º QUADRO DESIGN THINKING (imersão, análise e síntese, ideação, prototipagem e teste), 4º DEMONSTRAÇÃO DA APLICAÇÃO “START UP”.

Para essa turma foi utilizado como ferramenta o apoio do AVA via Microsoft Teams, Plataforma Figma, Plataforma Miro, Planner Trello, além de Mockups em ateliê de desenho e maqueteira. Fiquei muito satisfeito com os resultados, as Cases dos 4 grupos formados foram: 1º Design de Produto – Tema: Cadeira Universitária; 2º Design de Serviço – Tema: Delivery de café; 3º Design Digital - Tema: Aplicativo BiBus; e 4º Design Digital/ Serviço – Tema: Aplicativo Melhorias Spotify.

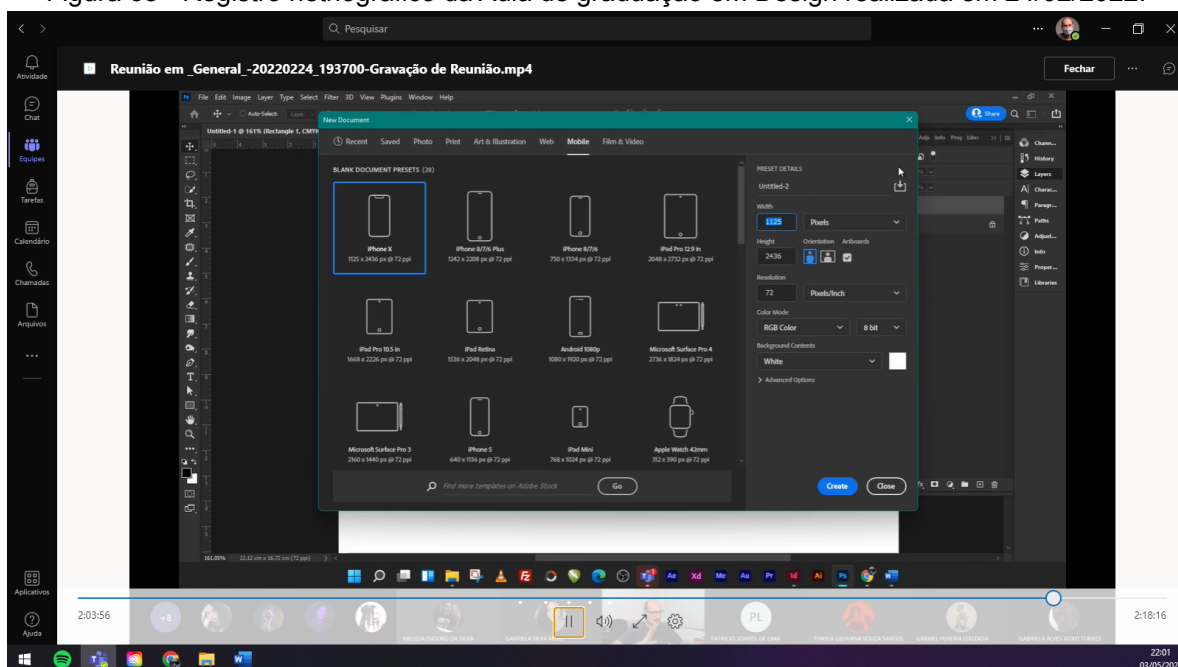
Para o 3º semestre do Design na disciplina de Projetos de Marcas e identidade corporativa trabalhei na concepção criativa entre Fontes, elementos gráficos e cores. Mas antes debatemos quais são as necessidades de marcas e clientes, sobre identidade e preço, buscamos juntos as referências visuais, apresentei alguns livros como Strunk<sup>17</sup> e Dondis, tratando de alinhar as expectativas da turma. Também trabalhamos um processo de estudo do Design Thinking inicialmente com uma imersão e estudo de caso, além de processos de Naming e Persona, todos em AVA através da plataforma Miro e Microsoft Teams.

---

<sup>17</sup> STRUNCK, Gilberto. Identidade Visual A Direção do Olhar. Rio de Janeiro: Europa, 1989.

Após todos participarem dessas ações, escolhemos junto um nome de uma marca fictícia, e trabalhamos o semestre com o mesmo objetivo, aprender e se habilitar no software Adobe Illustrator para entregar um brandboard da marca escolhida. Iniciamos a prática em software, tratei de explorar como funciona o Design system dos softwares Adobe e se todos conheçam os sistemas, isso para também motivar o nivelamento dentro do uso da aplicação, levantei questões como as: se até aquele semestre eles tinham aprendido sobre o que é vetor e raster, resolução, sistema de cores, diagramação, entre outras. Respondendo a todas as dúvidas só após iniciamos o trabalho.

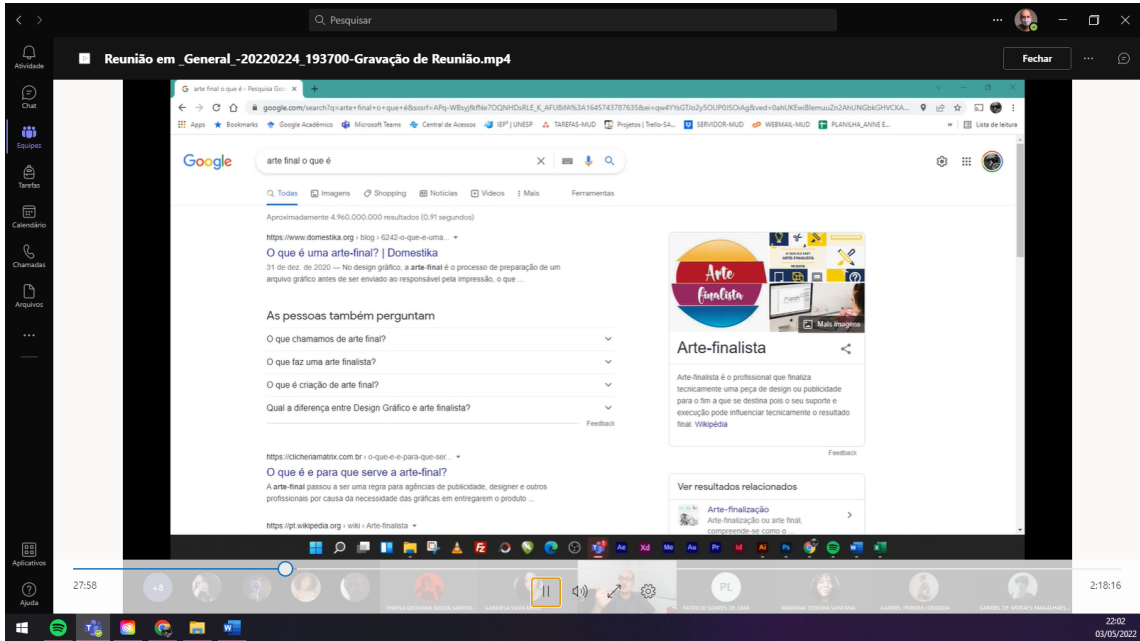
Figura 68 - Registro netnográfico da Aula de graduação em Design realizada em 24/02/2022.



Fonte: Printscreen netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Tratei também em todas as aulas de trazer elementos complementares aos temas da disciplina, provocando os alunos para discussões daquelas que sinto que faltaram em minha graduação, um exemplo é como demonstra a figura 69. O que é arte-finalista? E o que eles achavam dessa expressão?

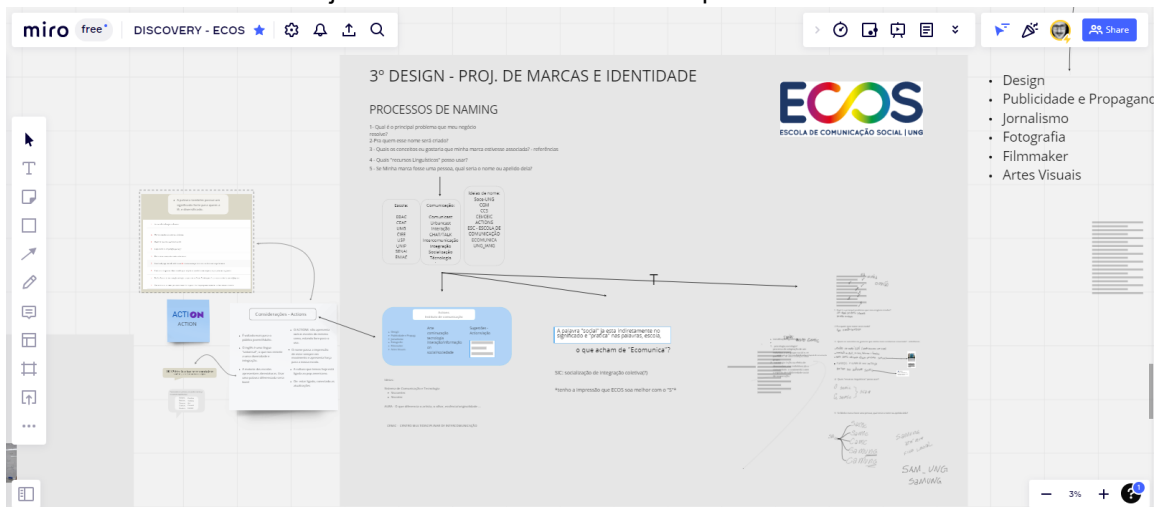
Figura 69 - Registro netnográfico da Aula de graduação em Design realizada em 24/02/2022.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Fico bastante satisfeito em responder algumas das dúvidas e corresponder às expectativas de meus alunos, pois tenho recebido feedbacks positivos por tentar tornar as aulas mais humanas e voltadas ao protagonismo deles. Acredito estar fazendo a diferença no ensino-aprendizagem destes futuros designers.

Figura 70 - Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, plataforma miro da disciplina de Projeto de marcas e identidade corporativa de 2022.



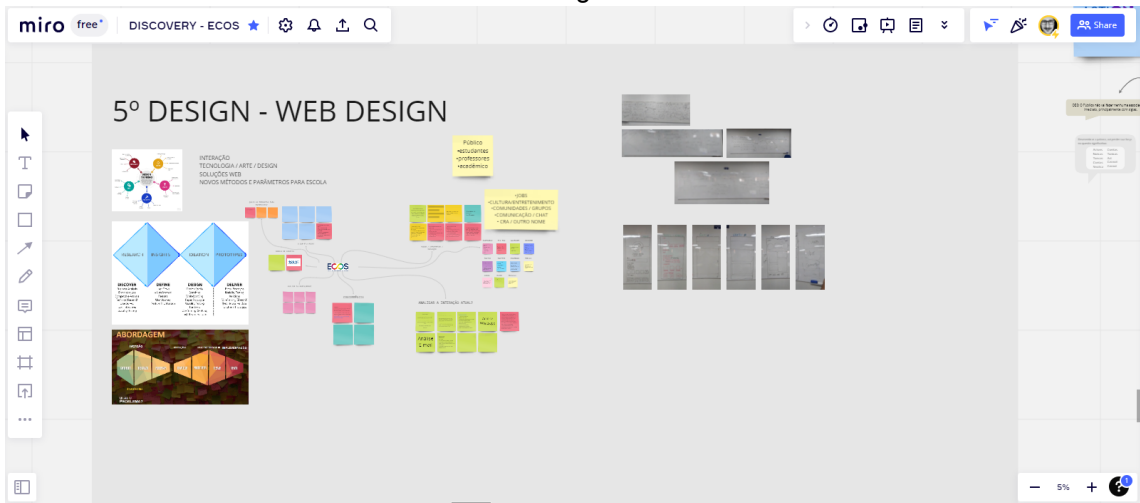
Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Já na outra turma, para o 5º semestre de Design na disciplina de Web Design, estava com sérios problemas referentes ao tema da disciplina, devido a sua ementa desatualizada, inclusive no primeiro dia de aula, fiz um raio-x bastante interessante. Perguntei aos alunos se eles sabiam o que era Web Design, todos os alunos me responderam: Fazer site e programar aplicações para web.

Sim eles estavam certos, constava isso na ementa, aí partimos para um segundo ponto, fomos analisar qual o perfil que pede esse tipo de profissional, através do linkedin, e também em plataformas de emprego, para entender se as vagas tinham uma correspondência um pouco mais atualizada sobre o tema, se o mercado estava levando a sério esse tipo de capacidade do designer que aprende programação.

Na análise inicial demonstrei aos alunos que sim, eles estavam certos, web design era uma área importante no aprendizado do designer, mas já uma coisa muito ultrapassada, que não teria razão alguma em aprender. O que era Web Design, hoje é Design Digital, ou seja, um profissional que trabalha com metodologia de UX e UI e que protótipa aplicações no-code, tradução livre sem código. Portanto, consegui mostrar para essa turma, que na verdade o que é necessário para o entendimento hoje da área web e para qual é o lugar que o Design está indo, já não é o mesmo de quando eles entraram no curso, e começamos a analisar ferramentas complementares ao design thinking como o duplo diamante.

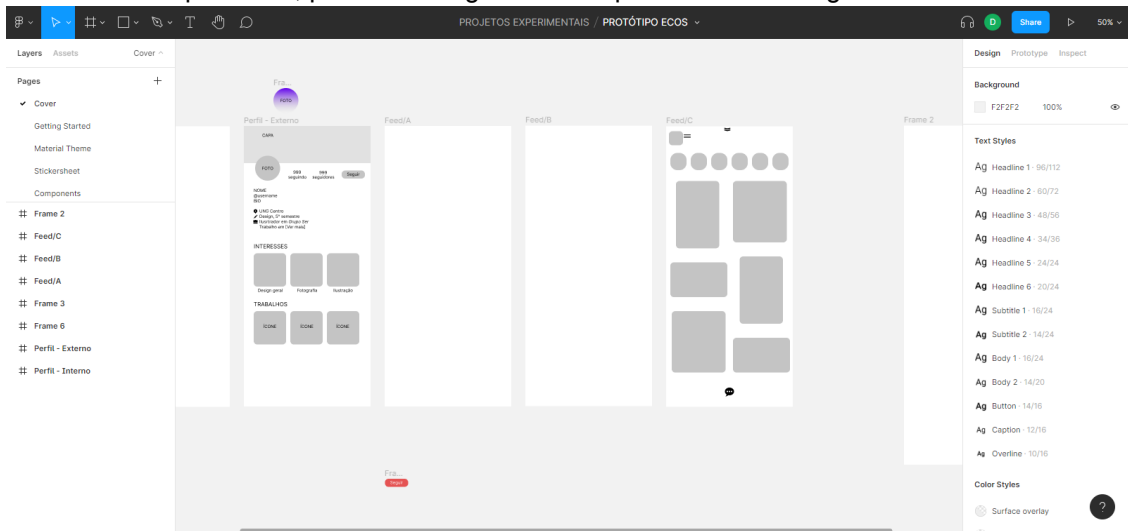
Figura 71 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem, plataforma miro da disciplina de Web design de 2022.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

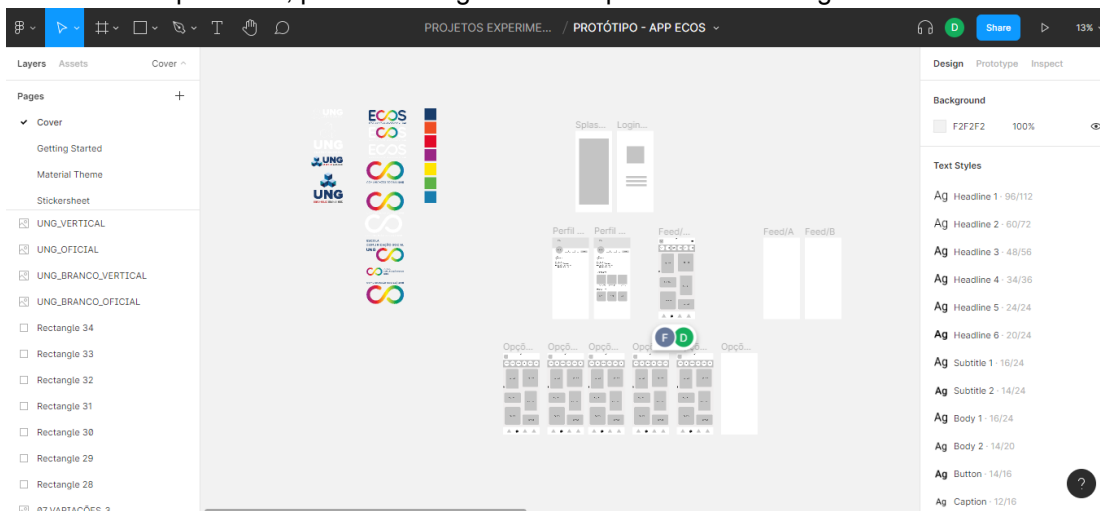
A partir daí ficamos semanas delimitando qual seria a melhor solução em aplicação para um determinado aplicativo e hoje após 3 meses já começamos a terminar as fases do duplo diamante entregando uma case real ao mercado que servirá de portfólio para todos. Utilizamos para isso, AVA via Microsoft teams, Plataforma Miro para mapa mental e Duplo diamante, além de Figma para desenhar a aplicar e trabalhar via sistema remoto, prática de startup.

Figura 72 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem para prototipação de aplicativos, plataforma Figma da disciplina de Web design de 2022.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

Figura 73 – Registro netnográfico do ambiente virtual de aprendizagem para prototipação de aplicativos, plataforma Figma da disciplina de Web design de 2022.



Fonte: Printscreens netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

A regência das disciplinas de Design neste primeiro semestre de 2022 me fizeram renovar e entender como aplicar todos os conhecimentos aprendidos através das delimitações da pesquisa de mestrado entre artemídia, vivências, UX e UI e foram muito transformadoras, atualmente estou conseguindo validar o que tenho feito em relação a estas disciplinas, e espero através desse capítulo eu possa fornecer exemplos para a capacitação de outros futuros professores do Design.

## 6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho equivalente Político de protótipos, foi a ferramenta de pesquisa metodológica necessária para encontrar respostas e começar a enxergar os processos e procedimentos artísticos que eu realizava em meu cotidiano como artista-designer. Através dele pude desenvolver e relacionar o trabalho artístico multidisciplinar, este que sempre existiu em meus afazeres e assuntos, mas que em determinados momentos eu não conseguia explicar como eram realizados. Por isso a importância dessa reflexão através dos processos pessoais, pois constitui uma expansão dos caminhos para futuras discussões das áreas Arte e Design.

O relato sobre o tema “Artemídia Experiente, uma Vivência no A-tele-iê de Arte-Design” foi constituído inicialmente para responder inquietações pessoais, dentre elas, como entender o que era a Arte e o Design em meu trabalho, ou como eu me sentia artista e como eu me sentia designer. Além disso, ao realizar as vivências e experiências através dos protótipos, busco uma reflexão sobre pontos fundamentais da pesquisa Arte-Design, entendendo como são constituídos os modelos e processos que permeiam por esses campos do conhecimento.

Avaliando as etapas desenvolvidas durante o relato, de acordo com os aprendizados, os protótipos, as análises, as reflexões, e o político espero ter demonstrado as possibilidades no reconhecimento dos novos paradigmas do trabalho em Arte-Design, fomentando em diversos níveis análises sobre as delimitações como exemplo, a experiência do UX, e de que maneira o designer e artista da atualidade deverá também estar preocupado com essa relação. Sobre as Interações da experiência em user interface UI e de que maneira podemos gerenciar experimentos que tratam de melhorar a relação humano computador; Do Designer Educacional e como ele se aproxima da problemática atual da sala de aula para o futuro, que é um conhecimento fundamental para novos professores; Do Designer enquanto Aluno e o quanto ele é impactado pelas ações dos professores dentro de uma sala de aula; Do Designer enquanto Professor e de que maneira ele pode traçar uma estratégia assertiva para gerar um impacto positivo e funcional para a carreira de seus alunos; Ao Ser Designer de Ux, que compõe novos pensamentos, na

maneira de abordar design, que tange como perceber e explorar a relação de universo e cultura para novas constituições frente as dificuldades de seus usuários; E além de tantos exemplos, entre as divisões, como é Estar e Ser Artista, que dependerá de algo que vai além do achar, que está em tudo, no processo, relacionado a técnica, relacionado a estesia ser algo puramente estético. Em resumo, atravessar a vivência trouxe diversos elementos de reflexão e respostas.

Elaborar e analisar o relato, agora ao final, é compreender essas próprias vivências e o tempo de vida, de uma maturação que foi árdua em conquistar, e fico feliz em olhar para esse percurso agora realizado e ver que através de diversos registros/log do tempo passado, das vivências no A-Tele-iê, entre prints, experimentos, estudos, fotos, recortes e docência que muita coisa aconteceu e se modificou ao longo desse processo, todo este tempo me ajudou a enxergar as diversas relações que desenvolveram novos pensamentos, estes que vão muito além do que imaginava. As novas perspectivas aqui exploradas transformaram e consolidam o que antes parecia apenas um mundo abstrato.

Para realizar uma progressão pessoal foi importantíssimo me permitir mudar, absorvendo novas informações e entendendo as provocações e discussões enriquecidas pelo orientador, sem elas não encontraria maneiras de abordar as inquietações e chegar a um resultado para este relato.

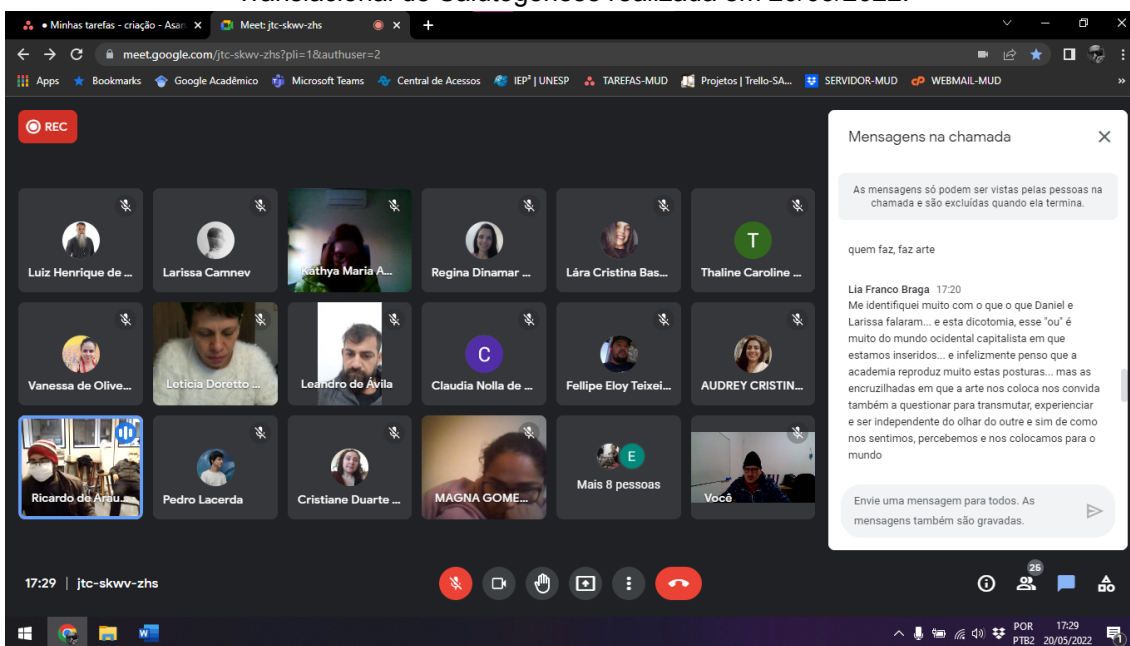
A base da vivência e dos experimentos de Artemídia, como um artista-designer-pesquisador e usuário é o fruto de pontos de vista multidisciplinares que tratei de acolher em minha pesquisa, para entender e até mesmo para transformar o relato em algo útil para quem buscar ler e perceber novos pontos de vista sobre as fronteiras da Arte, do Design e da Comunicação.

É muito interessante rever que o ponto de partida da discussão foi em como entender e criar um canal de artemídia em instagram, mas que a partir desse ponto e através da vivência das disciplinas do programa, do grupo de pesquisa, da encomenda de uma cliente, das provocações corretas do orientador, me fizeram gerar reflexões distintas diante dos experimentos, processos e protótipos. Foi possível através desse ambiente que o Instituto de Artes me proporcionou um

excelente “experimento de vida”, que pode gerar uma efetiva discussão das relações entre Arte e Design e serei sempre grato a todos os envolvidos por isso.

E para fechar essa etapa deixo registrado a participação como ouvinte, mais uma vez em uma outra aula da pós-graduação, agora em meados da entrega deste relato, como na figura 74, que a partir dessa aula, só me fez perceber mais uma vez o quanto é importante o Acolhimento, para o Compartilhar da pesquisa em artes, e desta forma colaborar nas diversas reflexões destas pesquisas, porque elas motivam os pares, além de outros docentes e discentes a realizarem as suas autocríticas na busca para resolverem suas inquietações.

Figura 74 - Registro netnográfico da Aula da pós-graduação, Pel - Tópicos Especiais: A-tele-iê Translacional de Salutogênese realizada em 20/05/2022.



Fonte: Printscren netnográfico coletado em 20/05/2022 pelo autor.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Wilton. **O que é Design**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

Barbosa, S.D.J.; Silva, B.S.; Silveira, M.S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G.D.J. **Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário**. [S.l.]: autopublicação, 2021.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BOLLNOW, Otto F. **O homem e o espaço**. Tradução: Aloísio Leoni Schmid. Curitiba: Editora UFPR, 2019.

CAPRA, Fritjof. **Conexões ocultas, as**. São Paulo: Cultrix, 2002.

COSTELLA, Antônio F. **Para apreciar a arte**: roteiro didático. Campos do Jordão, SP: Mantiqueira, 1997.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FILATO, Andrea. **DI 4.0**: inovação em educação corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente**: Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Infinito, 2008.

FRASCARA, Jorge et al. **User-centred graphic design**: Mass communication and social change. London; Bristol: Taylor&Francis, 1997.

LEGRAND, Louis. **Célestin Freinet**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4664.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2022.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial**: Base para a configuração dos produtos industriais. Rio de Janeiro: Edgar Blücher, 2000.

KOBAYASHI, Alessandra Tami. **Reflexões visuais...** Um portfólio do artista. 2008. 158 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/86992>. Acesso em: 13 jan. 2021.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

OLIVEIRA, Pelópidas Cypriano de; SILVEIRA, Isabel Orestes; DAVINO, Gláucia Eneida. A (trans) formação entre professores e alunos em artes e na educação em tempos de pandemia. *In*: SILVA, Maria Cristina da Rosa Fonseca da; MENDES, Ana Paula Maciel Soukef; AGOSTINHO, Jéssica Natana. **Formação e arte nos processos políticos contemporâneos**. Florianópolis: Editora AAESC, 2021. v. 1, p. 163-181. Disponível em: [https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id\\_cpmenu/10477/VOLUME1\\_1639234952234\\_10477.pdf](https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/10477/VOLUME1_1639234952234_10477.pdf). Acesso em: 25 mai. 2022.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Tradução: Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEREIRA, Andréa Franco. **Madeiras Brasileiras**: Guia de combinação e substituição. Editora Blucher, 2013.

SALLES, Cecília A. **Redes da Criação**: construção da obra de arte. Vinhedo, SP: Horizonte, 2006.

SANTOS, Liliâne Pires dos. **O ambiente do artista**: o ateliê e seus guardados. 2010. 168 f. Dissertação (mestrado em artes visuais) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/86958>. Acesso em: 14 jan. 2021.

SILVA, Andreza Regina Lopes da; DIANA, Juliana Bordinhão. **Guia do Designer Instrucional**. Florianópolis: IFSC, 2015.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TEJO, Cristiana (curadoria e conteúdo). **Guia do artista visual**: inserção e internacionalização. Brasília: Unesco / Ministério da Cultura, 2018. Disponível em: <https://ocupearte.com.br/wp-content/uploads/2020/03/Guia-do-Artista-Visual.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2021.

TRAVISANI, Tatiana Giovannone. **Imagem digital em movimento**. 106 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, 2008. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/86983>. Acesso em: 25 mai. 2022.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados, 2012.

## APÊNDICE

Imagens referente aos slides da apresentação de defesa realizada no dia 20 jun. 2022.



### ARTEMÍDIA EXPERIENTE, UMA VIVÊNCIA DE USER EXPERIENCE (UX) E USER INTERFACE (UI) NO A-TELE-IÊ DE ARTE-DESIGN

Trabalho Equivalente e Relatório Circunstanciado apresentado para obtenção do título de mestre em Artes pela UNESP na área de Artes Visuais, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos.

Orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

DANIELA. HERRERA

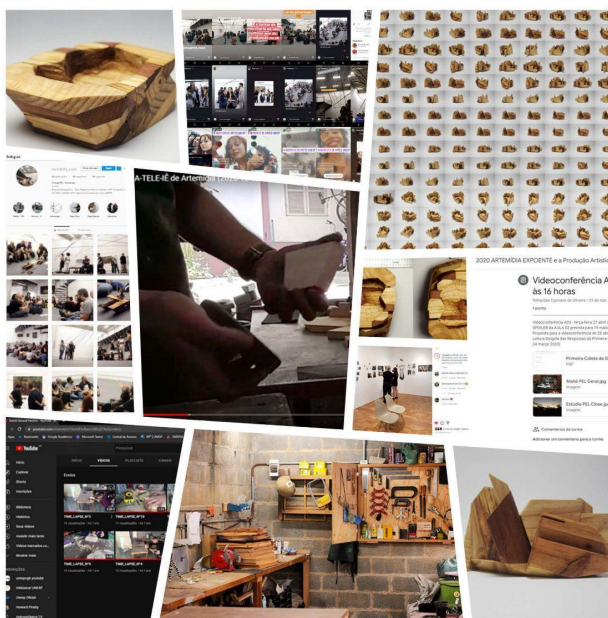
SÃO PAULO

2022

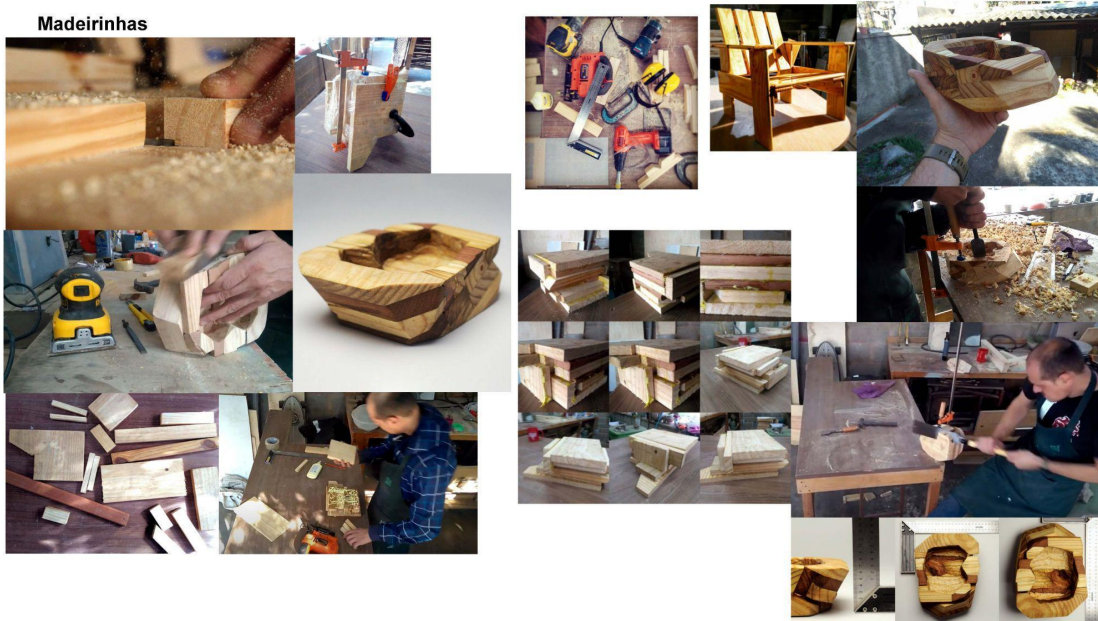
## TRABALHO EQUIVALENTE

“POLÍPTICOS DE PROTÓTIPOS”

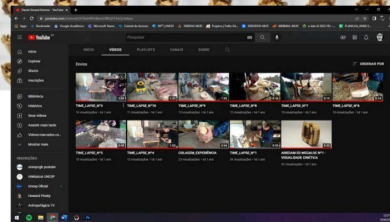
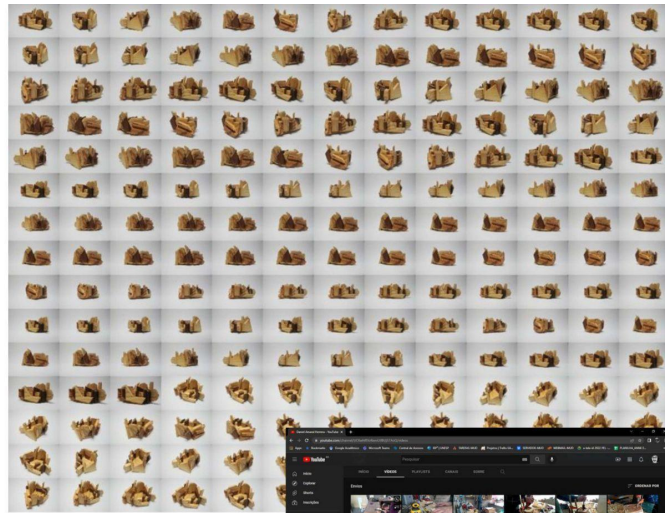
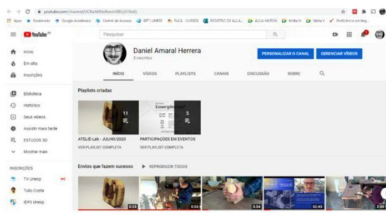
Produção Artística Multimídia.



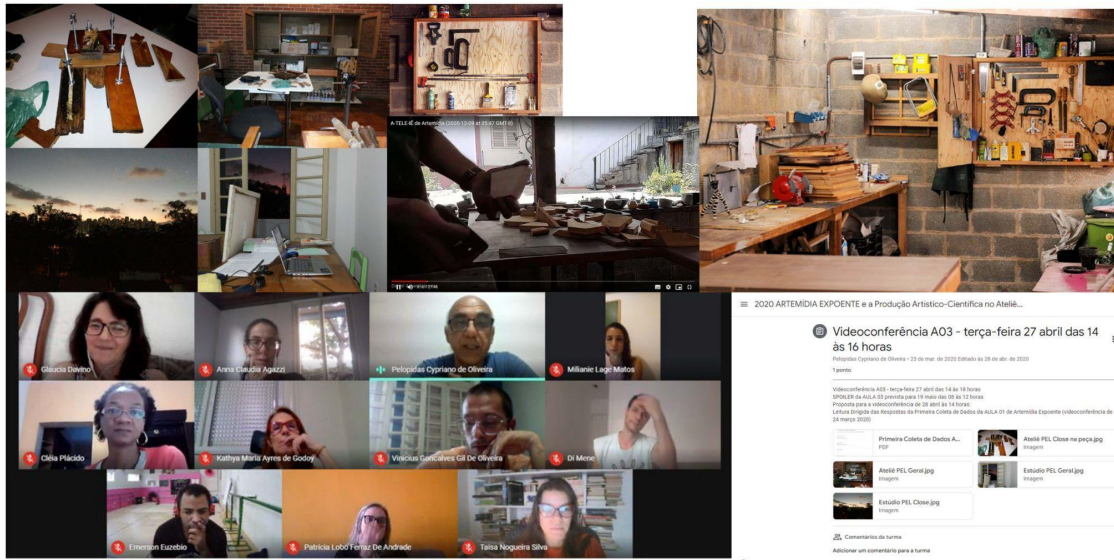
### Madeirasinhas



### Time lapse e as Madeirasinhas



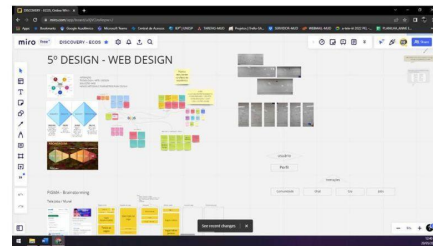
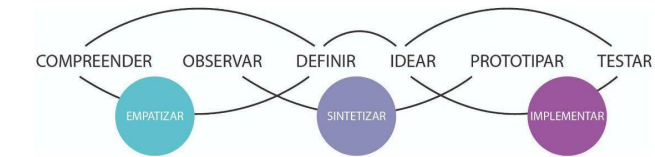
### Visita guiada ao A-Tele-lê



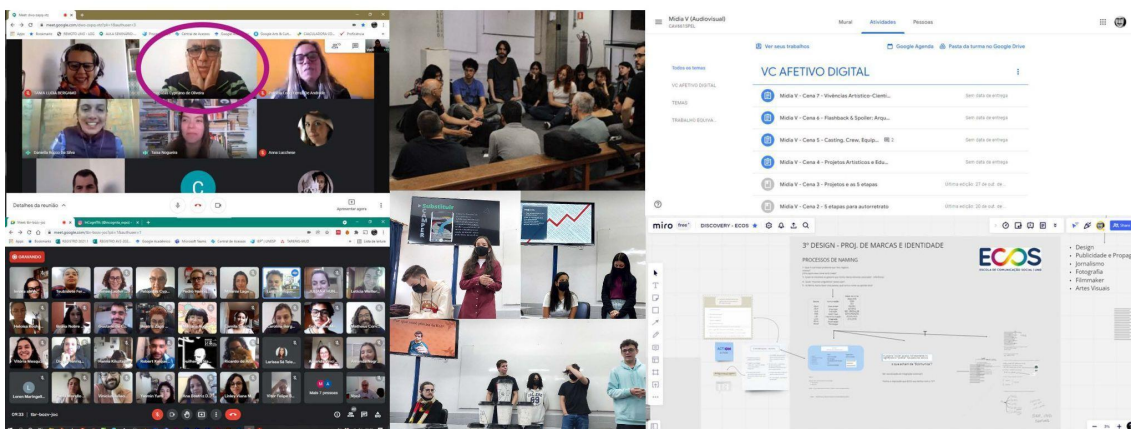
Qual a importância da Artemídia Experiente?

- Conhecimento constituído através das Vivências;
- A reflexão no campo do Design;
- A-tele-iê / Arte-Design.

# UX, UI e Design Thinking



## PRÁTICAS PEDAGÓGICAS



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

**“Ser” ou “Estar” é uma arte!**

**Artista-Designer-Pesquisador**

Encontrar as relações, um processo dinâmico pessoal!

Ao longo de um processo de trabalho criativo, existe uma dinâmica intensa de trocas rápidas entre o intuitivo e o racional: procura-se algo a ter elementos sob forma passível de ser controlada pelo intelecto, os quais são ordenados. Na sequência, surge outro problema, novamente um insight, e assim por diante... Dessa maneira se dá a forma de uma ideia. A criação, na realidade é um ordenamento, é selecionar, relacionar e integrar elementos que a princípio pareciam impossíveis. No início, parece algo que pairava no ar de forma vaga, solta, sem se ter um domínio efetivo do evento; de repente algo aflora, e torna-se mais claro, e quanto mais o cientista ou o artista trabalhar a questão, mais clara elaborada ela se tornará. (Zamboni, 2012, p.29)