

Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Artes

André Martins da Matta

ARTEMÍDIA LEARNING

A-learning e-compartilhamento de conhecimento.

São Paulo
2016

André Martins da Matta

ARTEMÍDIA LEARNING

A-learning e-compartilhamento de conhecimento.

Relatório circunstanciado com trabalho equivalente submetidos à UNESP como requisito exigido pelo Programa de Pós-graduação em Artes, área de concentração em Artes Visuais, linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira e co-orientação do Prof. Dr. Agnaldo Valente, para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

São Paulo

2016

D155a Da Matta, André Martins, 1980-
Artemídia learning: A-learning e-compartilhamento de
conhecimento / André Martins da Matta. - São Paulo, 2016.
111 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Artes.

1. Mídia digital. 2. Design. 3. Artes visuais. 4. Arte e tecnologia. I.
Oliveira, Pelópidas Cypriano. II. Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Artes. III. Título.

CDD 700.105

ANDRÉ MARTINS DA MATTA

ARTEMÍDIA LEARNING:

A-learning e-compartilhamento de conhecimento.

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais no Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – Unesp, com a Área de concentração em Processos e Procedimentos Artísticos, pela seguinte banca examinadora:

**Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira (Pel),
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”**

**Prof.^a. Dra. Anna Claudia Agazzi
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”**

**Prof.^a. Dra. Gláucia Eneida Davino,
Universidade Presbiteriana Mackenzie**

Local e data de aprovação

AGRADECIMENTO

Agradeço a minha filha Bia por me mostrar que o recomeço é uma arte constante;

Ao Prof. Dr. Célio Martins da Matta pelos conselhos a todo instante;

Ao Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira (Pel) pelo ensinamento incessante;

A minha esposa Fabiana por seu apoio impressionante;

Aos meus pais pelo incentivo fascinante.

EPÍGRAFE

Existem três tipos de homens:
Os vivos, os mortos e os que vão para o mar.
(Platão)

RESUMO

Este relatório circunstanciado é o resultado de uma pesquisa acadêmica que estuda os processos e procedimentos artísticos na criação de plataformas intuitivas e as interfaces utilizadas em dispositivos midiáticos. A Plataforma A-learning aborda conceitos de Desenho Técnico, Artes Visuais, Artemídia, Comunicação Cognitiva e as experiências para quem produz e quem interage com a informação. Discute a definição de Arte como um processo criativo completo e não apenas o produto final. Comprova que a Arte já existe no pensamento anteriormente ao primeiro desenho e continua existindo em todo processo, podendo ser registrada em cada procedimento artístico. A mesma Arte continua existindo em suas releituras, intervenções, transformações e colaborações recebidas, tanto em ambientes virtuais como em ambientes presenciais. A possibilidade de gerar histórico e armazenar conteúdo em um repositório acadêmico, favorecem o desenvolvimento de pesquisas em Arte. A Plataforma A-learning sugere a criação de um acervo virtual com a possibilidade de acesso a qualquer tempo ou espaço sem a necessidade de deslocamento físico ou agendamento prévio. Nesse contexto, a Arte proporciona uma viagem no tempo e no espaço, traçando linhas que marcam épocas, momentos, situações, estimulando a manifestação de sentidos e sentimentos, lembranças tanto para quem produz como para quem recebe; uma troca mútua de experiências com a possibilidade constante de se fazer presente a cada mudança do olhar.

Palavras-chaves: Arte, Artemídia, Processos e Procedimentos Artísticos, Plataforma.

ABSTRACT

This detailed report is the result of an academic research that studies the artistic processes and procedures in creating intuitive platforms and interfaces used in media devices. The A-learning Platform consists concepts of Technical Design, Visual Arts, Artemídia, Cognitive Communication and experiences both for those who produce as to who interacts with information. Discusses the art of setting as a complete creative process and not just the final product. Proves that art already exists in thought before the first drawing and continues to exist throughout the process, and may be registered in each artistic procedure. The same art continues to exist in their readings, interventions, transformations and contributions received, both in virtual environments such as in classroom environments. The ability to generate and store historical content in an academic repository, favor the development of research in Art. The A-learning Platform suggests the creation of a virtual library with the possibility of access at any time or space without the need for physical movement or prior appointment. In this context, Art provides a journey through time and space, tracing lines that mark times, moments, situations, stimulating the expression of senses and feelings, memories both for those who produce as to the recipient; a mutual exchange of experiences with the constant possibility of being present at every change of look.

Keywords: Art, Artemídia, Artistic Processes and Procedures, Platform.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Esfera Armilar	20
Figura 2 – Cosmografia, interface entre estudos astronômicos e geográficos.	24
Figura 3 - Força resultante	27
Figura 4 - Registro de informações	28
Figura 5 – Aspirações de navegação	29
Figura 6 - Mapa Mundi estilizado	32
Figura 7 - Quadrante	36
Figura 8 - Detalhes da embarcação	40
Figura 9 - Flutuar é preciso	42
Figura 10 - Aspectos x Expectativas	46
Figura 11 - Balestilha	48
Figura 12 - Nó atado	50
Figura 13 – Corda livre, desatado	50
Figura 14 - Acesso ao programa GIMP	53
Figura 15 - Experiência no laboratório de mídia	55
Figura 16 - Experiência criativa inicial	57
Figura 17 - Carta náutica.....	60
Figura 18 - Acesso seguro	61
Figura 19 - Esqueleto inicial A-learning.....	62
Figura 20 - Esqueleto de cadastro	63
Figura 21 - Esqueleto dos controles.....	65
Figura 22 - Organização de informações	66
Figura 23 - Indexar conteúdos.....	69
Figura 24 - Esqueleto conteúdos.....	69
Figura 25 - Esqueleto vídeos.....	70
Figura 26 - Controles cronológicos.....	71
Figura 27 - Esqueleto arquivos.....	72
Figura 28 - Esqueleto minha conta.....	73
Figura 29 - Escola de Sagres	76
Figura 30 - Construção em equipe	80
Figura 31 - Fluxograma das informações	82
Figura 32 - Protótipo cadastro	83
Figura 33 - Navegação dentro do portal conteúdos	84
Figura 34 - Protótipo conteúdo novo	85
Figura 35 - Protótipo exibição.....	86
Figura 36 - Protótipo conteúdo A.....	86
Figura 37 - Protótipo navegação cibernética	87
Figura 38 - Protótipo navegação estética	88
Figura 39 - Protótipo contatos	89
Figura 40 - Protótipo cadastro preenchido	90
Figura 41 - Protótipo imagem	90
Figura 42 - Múltiplos conhecimentos.....	94
Figura 43 - Página inicial.....	96
Figura 44 - Página de controle de acesso.....	97
Figura 45 - Página de cadastro.....	98
Figura 46 - Cadastro preenchido.....	99

Figura 47 - Página de conteúdos disponíveis.....	100
Figura 48 - Página de conteúdo novo.....	101
Figura 49 - Detalhe do grupo e sub-roteiro.....	102
Figura 50 - Página de texto "A".....	103
Figura 51 - Página de áudio e vídeo "A".....	103
Figura 52 - Página de imagens "A".....	104
Figura 53 - Transição para página de imagens "B".....	105
Figura 54 - Página de texto "B".....	105
Figura 55 - Página de áudio e vídeo "B".....	106
Figura 56 - Detalhe sub-roteiro página de audio e vídeo "B".....	106
Figura 57 - Página de contato.....	107
Figura 58 - A-learning introdução 7 e 8.....	108
Figura 59 - A-learning introdução 5 e 3.....	108
Figura 60 - A-learning navegação e atualização.....	109
Figura 61 - A-learning mapa mundi.	109
Figura 62 - A-learning diário de bordo 6.	110
Figura 63 - A-learning diário de bordo 4 e 3.	110
Figura 64 - A-learning contato.	111

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	20
1 REQUISITOS DO ARMADOR - PROBLEMA.....	24
2 MAPA MUNDI – REFERENCIAL TEÓRICO	32
3 NAVEGAÇÃO - EXPECTATIVAS	42
4 INSTRUMENTOS DE NAVEGAÇÃO - OBSERVAÇÃO.....	48
5 CARTA NAUTICA - PROCESSO DE TRABALHO	60
6 ESCOLA DE SAGRES - RESULTADOS E INTERPRETAÇÃO	76
CONCLUSÃO	92
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	94
APÊNDICE A – TRABALHO EQUIVALENTE.....	96

INTRODUÇÃO

Figura 1 - Esfera Armilar.



Fonte: <http://www.istockphoto.com/es/vector/armilar-gm174479082-8376479>

A Esfera Armilar (Figura 1) é o símbolo de poder e conhecimento marítimo, apresentando a terra centralizada, inclinada em seu eixo polar e projeções dos meridianos como representação e introdução à navegação.

A metáfora da navegação será utilizada no transcorrer da pesquisa realizada e experimentações da plataforma A-learning contextualizando e relacionando a navegação marítima com a navegação na internet.

Nas últimas duas décadas, a utilização de arte nas tecnologias como representação gráfica de ideias tomou grande impulso, em contrapartida verificamos uma preocupação em não deteriorar ou descontinuar processos considerados marcos da evolução humana, como por exemplo, a escrita, a pintura, o desenho, etc.

Este estudo permitirá conhecer os processos e procedimentos atuais e demonstrar a convivência harmoniosa entre ciência e artes visuais.

O hibridismo nas artes trouxe muitas revelações para a humanidade, sua interferência na tecnologia permitiu velocidade nas comunicações, acessibilidade, facilidade, virtualização e criação de ambientes intuitivos.

O que se busca nas artes hoje tanto no desenho como em qualquer outra linguagem artística é o rompimento dos cânones tradicionais, onde a visão deixa de ser a projeção real do mundo, passando a imaginar a nossa projeção do mundo, o que é visto e sentido.

A questão das hibridizações nas artes é muito vasta, interpor os processos artísticos de artes visuais em criação de ícones para comunicação, agregando velocidade e agilidade na comunicação é possível quando os aspectos significativos estão inseridos em três contextos: máquinas e humanos, bem como de máquina para máquinas e também de humano para humano.

O processo evolutivo se torna simbiótico e com objetivo de simplificar a busca ou localização de informações, propiciando a aceleração da velocidade também na troca de conhecimento.

O processamento das informações armazenadas em computadores, celulares e outros dispositivos, atualmente acessados através de ícones, são facilmente memorizados pelo cérebro e permitem encontrar as informações, memorizar e processar com maior rapidez e assertividade. Estabelece uma ligação ao pensamento de COUCHOT no que tange as informações numéricas automatizadas.

Isso ocorre porque as máquinas numéricas são agora dotadas de captadores capazes de registrar outras informações além das provindas do teclado, como, por exemplo, o movimento do corpo ou os comandos vocais. Se grande parte destes gestos é estritamente codificado, outros deixam certa liberdade de expressão (COUCHOT, Edmond 2003:12)

Com a possibilidade de conhecer a origem, metodologia e aplicação de símbolos e pictogramas que tomaram o lugar de palavras, podemos comunicar de forma intuitiva e transmitir sensações simultaneamente. Analisar as artes gráficas e desenhos como meio de comunicação e proporcionar uma viagem no tempo e espaço ao traduzir experiências mútuas de quem produz e quem recebe a informação.

Como relata FLUSSER, somos exigidos a saltar do nível de existência linear para um nível de existência totalmente abstrato, adimensional (para o “nada”). Independentemente de querermos ou não, a nova imaginação entra em cena.

Menciona ser uma ousadia empolgante onde os níveis de exigência que temos que buscar sugere vivências, representações, sentimentos, conceitos, valores e decisões graças a essa nova imaginação, ou seja, coisas que até agora só pudemos sonhar são colocadas em cena estimulando as capacidades que apenas habitavam em nós nesse momento.

Podemos analisar os benefícios da utilização de arte e suas interferências na criação, comunicação, interatividade e suas aplicações em equipamentos multimídia.

Encontramos convergências no uso a arte como “formatividade” em que atenta para o “fazer”, com o aspecto essencial da arte em produzir, realizar e executar, não apenas no ofício, mas no pensamento.

A Artemídia propiciou o fim das fronteiras entre suportes, concedendo a percepção de que todas as formas de arte poderiam se entrecruzar e formar novas representações, com formatos infinitos, experimentações e interferências nos ambientes.

No transcorrer da evolução artística surgem novas mídias, eletrônicas, mecânicas que exploram aspectos auditivos, adicionando movimento e imagens, vídeo e cinética com intuito de atingir sentimentalmente o observador ou usuário dessa nova vertente.

O observador acaba sentindo a necessidade de se tornar híbrido e passa a aceitar e consumir o conceito como uma novidade permissiva para suas novas criações e PAREYSON traça um paralelo sobre o fazer.

(...) a arte não é somente executar, produzir, realizar, e o simples “fazer” não basta para definir sua essência. A arte é também invenção. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um tal fazer que enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer. (PAREYSON, 1997, p. 26).

Com a convergência de mídias distintas como textos, vídeo, áudio, imagens, performances, experimentações e combinações híbridas de processos como fotografia, vídeo, áudio, a invenção da televisão e novas tecnologias, alimentam uma nova vertente conhecida como Hiperídia.

A Artemídia é a organização das informações de várias mídias em uma cujo resultado amplifica o todo. Sugere uma amplitude de formatos e possibilidades de experimentações, permeando entre cenários de todas as áreas do conhecimento humano.

Explorando esse novo universo conseguiremos atingir com maior amplitude o público que outrora se deslocava e apreciava as artes, mas que atualmente utiliza a arte como ferramenta de trabalho, interage com ela e com as tecnologias que a suportam.

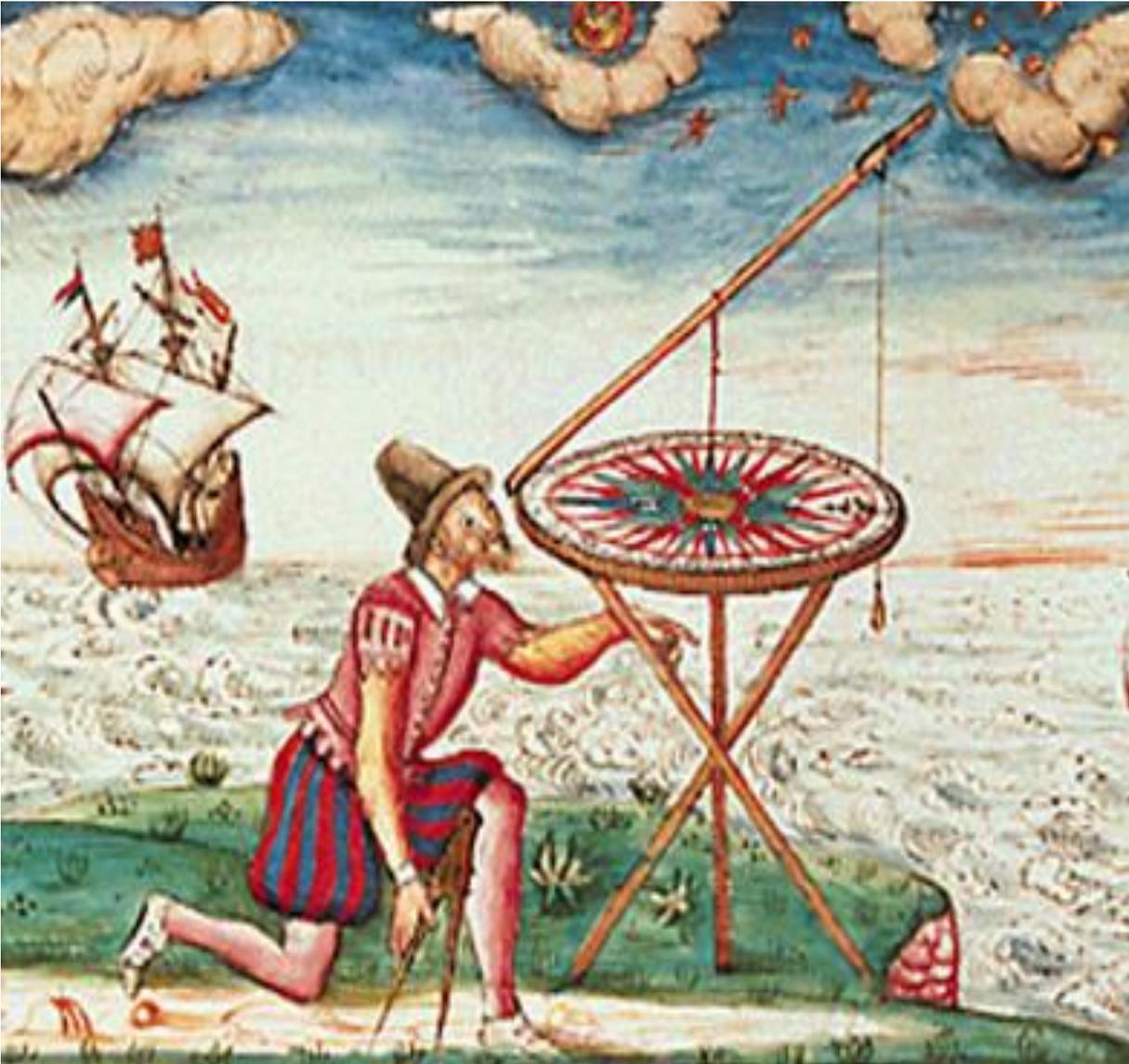
A criação de uma Plataforma A-learning contempla o conceito de arte colaborativa em estrutura midiática com navegação dinâmica. Todas as informações ficam disponíveis em um acervo acadêmico, com sua integridade preservada e podendo ser utilizado para consulta, elaborar artigos, sustentar novas pesquisas.

Toda concepção é sustentada na serendipidade e experimentações durante o processo criativos e execução dos procedimentos artísticos utilizados na comunicação entre obra e observador, entre obra e outras obras, entre observador e outros observadores ou uma infinidade de variáveis possíveis de intercomunicação, divulgação e formalização durante toda cronologia de arte colaborativa.

Será utilizada a metáfora da navegação para o desenvolvimento do texto e conceito de plataforma midiática.

1 REQUISITOS DO ARMADOR - Problema

Figura 2 – Cosmografia, interface entre estudos astronômicos e geográficos.



Fonte: <http://www.museutec.org.br/previewmuseologico/tecnicasdenavegacao.htm>

Diante da carência de tempo, algumas discussões acadêmicas perdem o ritmo e a bússola. A cosmografia (figura 2) faz a ligação de estudos astronômicos e geográficos para solucionar problemas de navegação.

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

Seguindo o estudo de ZAMBONI, a resposta para os problemas será encontrada na comparação entre o que existe e a proposta futura.

Nesse aspecto, o laboratório presencial deve ser permeado de novas leituras e interpretações merecendo outras exploração com acessibilidade atemporal e não seja preterido como uma simples fotografia de uma experiência.

A embarcação segue as correntes marítimas e, mesmo que o barco fique ancorado e parado no tempo, as correntes continuam passando e seguindo adiante.

Para entender a acessibilidade atemporal, precisamos estabelecer que a leitura da arte possui sua própria cronologia e ambiente histórico de concepção.

Isso significa que a arte pode ser datada ou originada em qualquer época, dentro de qualquer universo, por qualquer artista e suportada em qualquer tipo de meio, mas pode e será analisada em períodos e culturas diferentes, aceitando entendimentos dissidentes em determinada época ou releituras contemporâneas.

O bom marujo se baliza pela lua ou pelo sol. As estrelas inundam o céu de informações e a busca pela rota se perde no mar de contemplações.

Embora a arte e suas discussões, interpretações e colaborações permaneçam contidas dentro de seu tempo e espaço, continuam sofrendo interações e mutações por toda sua existência, com ramificações em diversas disciplinas e áreas científicas, passando a adquirir robustez como meio, processo, referencial histórico e pesquisa.

Sendo a arte acessiva, e seus procedimentos interativos, precisamos criar uma fórmula para que a coletividade artística seja promovida. Assim, em qualquer tempo ou espaço propiciar um ambiente para fortalecer os debates perpetuar as essências durante todo o processo artístico.

O tempo tem sua unidade definida em generalidade e automaticamente sua dimensão torna-se indefinida. É importante entender que muitos tempos podem estar contidos dentro de um tempo determinado para conseguir definir o tempo restante.

O tempo é o elemento essencial em todos os meios. (54)

O tempo se revela de duas maneiras cruciais: no desdobramento da forma e na experiência do espectador. O tempo real implica numa estrutura narrativa ou trajetória linear, ainda que abstrata, e comunica informações e experiências em unidades determinadas (cinema, performance e vídeo) Nesses casos, o espectador se torna um receptor passivo. Os meios dependem de gravação, o vídeo, o cinema, os painéis de LED e as simulações de computador, permitem a manipulação do tempo e a criação de ilusões temporais. O tempo é uma dimensão. (WHITE, Kit, 2013, p. 54)

Com base na divisão do tempo em duas partes de WHITE, precisamos entender o significado da formatividade da obra, dialogando sobre a experiência do espectador para conseguirmos encontrar os problemas que serão analisados e suas frações.

A forma implica em tempo e dedicação do artista no planejamento, execução, exposição, reinvenção e aplicações do seu objeto artístico.

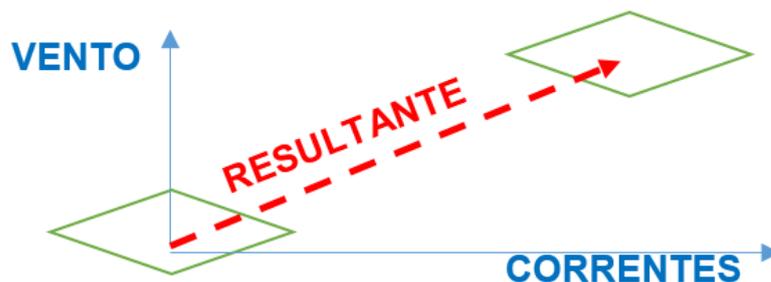
Paralelamente a coletividade artística demanda tempo extra além de todo tempo necessário. Tanto na realização quanto nas interferências, a obra absorve e admite transmutações em seu estágio evolutivo inconclusivo.

Intrinsicamente já observamos o processo de experiência emergindo dos colaboradores da arte que são ou estão em formação. Objetivamente, a arte possui o propósito de expressar experiências e promover o envolvimento do observador chegando ao ponto de torna-lo interlocutor ou parte da obra proposta.

A arte pressupõe um propósito e, ainda que subjetivamente, chegará ao destino transmitindo sua narrativa e receberá as interpretações dos observadores.

Então o barco atracado que recebe os ventos em direções diferentes deve se posicionar lateralmente para que, ao içar a âncora, consiga seguir a rota pela força resultante (Figura 3).

Figura 3 - Força resultante.



Fonte: arquivo do autor.

A sugestão é que o grupo de pesquisa de uma comunidade acadêmica possa interagir com o artista e oferecer novas sínteses e reavaliações para que o âmbito instrucional não se sinta sustentado unicamente pela serendipidade.

Muitas descobertas são inesperadas e o resultado buscado não era procurado inicialmente. Manter a mente aberta propicia descobrir acidentalmente soluções para inúmeros problemas impensados.

Partindo à caminho das Índias, os portugueses chegaram ao Brasil.

Claramente, a percepção, perseverança e inteligência unidas ao senso da observação vão induzir as novas possibilidades. ZAMBONI menciona que um dos fatores que pode garantir o sucesso ou não de uma pesquisa está exatamente na escolha do problema a ser pesquisado e estudado. Afirma que problemas encontrados na pesquisa em arte são mais difíceis de serem formulados, verbalizados e escritos.

A reorganização desta pesquisa sugere uma obra conceitual para ser colocada a frente dos paradigmas: tempo, espaço, conteúdos computacionais, dificuldade de interatividade nas plataformas *learning* e a fusão do ambiente virtual com o laboratório-ateliê presencial.

Algumas definições podem supor que causas e efeitos na utilização de laboratório-ateliê presencial sejam complementados pela plataforma A-learning com seus conteúdos artemidiáticos e possibilidade de participação da coletividade de um grupo de pesquisa estabelecido no desenvolvimento de novas pesquisas.

A inquietude está na busca por processos e procedimentos artísticos que sejam utilizados para o acompanhamento de pesquisas realizadas em que os protagonistas possam deliberar suas propostas e expandir as experiências, aprofundando a discussão e revisando constantemente o trabalho durante a realização.

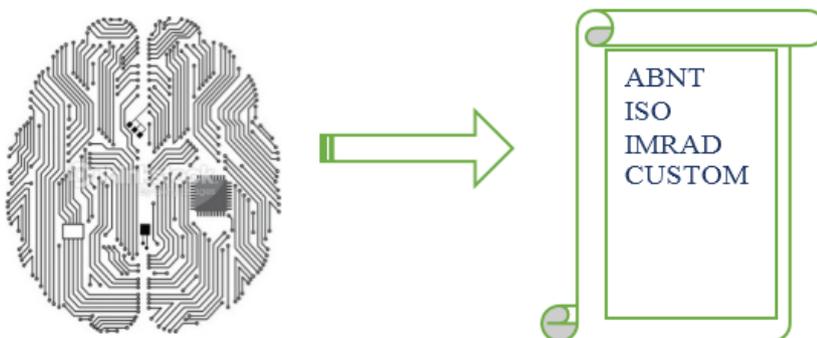
Seria viável criar uma plataforma A-learning para que um grupo de pesquisa definido a utilize como laboratório virtual visando complementar as concepções artísticas oriundas do laboratório-ateliê presencial?

O espaço digital, o espaço analógico e o espaço representado manualmente têm qualidades diferentes. (57)

O espaço digital é uma abstração eletrônica criada a partir de uma amostra de informações visuais traduzidas em linguagem binária. Então é recombinada como pura simulação. Devido a suas cores aditivas, artificiais, a seu grande contraste e às características das telas em que é visto, o espaço digital pode dar certa impressão de achatamento. O espaço representado a mão, em virtude de suas cores subtrativas, de sua tateabilidade e da variabilidade dos seus efeitos, pode ser achatado ou provocar uma ilusão convincente. O espaço analógico, produto do cinema, assume diferentes características devido a distorções das lentes utilizadas. Conheça as características e as qualidades de cada uma delas e use-as de acordo com sua maior eficácia para obter a imagem que você quer. (WHITE, Kit, 2013, p. 54)

Segundo WHITE sim, as informações ficariam registradas em histórico, com cronologia das inteirações, acessos, alterações, arquivos, anexos, mídias e, além da possibilidade de gerar o banco de dados, armazenar todos os inputs, apoiar pesquisas futuras e gerar relatório em formato acadêmico ou artigo para congressos (Figura 4)?

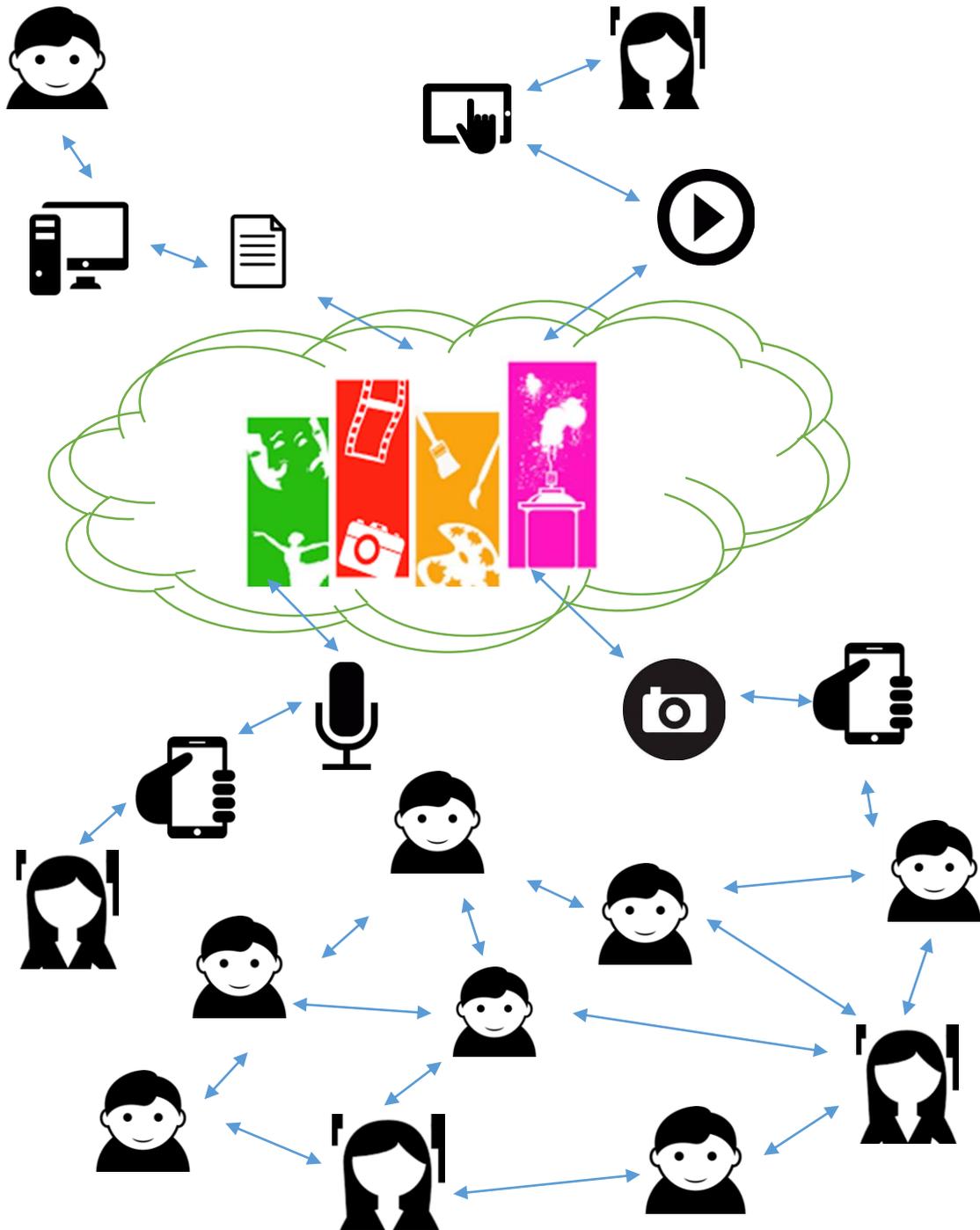
Figura 4 - Registro de informações.



Fonte: arquivo do autor.

Essa plataforma propiciaria a participação dos integrantes do grupo de pesquisa definido a qualquer tempo e espaço sem a necessidade de deslocamento físico (como está representada na Figura 5)?

Figura 5 – Aspirações de navegação.



Fonte: arquivo do autor.

A ilustração das aspirações de navegação foi criada pelo artista para exemplificar a conectividade que a plataforma sugere. Dentro do contexto da pesquisa, será uma obra artística que suportará conteúdos artemidiáticos e que poderá ser acessada por um grupo de pesquisa definido para complementar as experiências adquiridas no laboratório-ateliê.

Obviamente a plataforma não será uma solução para as deficiências da presença física do laboratório-ateliê, mas possibilita a utilização de ferramentas usuais para que cada artista possa manifestar suas experiências, interagir e divulgar trabalhos em um ambiente restrito onde as experimentações são possíveis com argumento de arte colaborativa no laboratório virtual independente de agendamento e comprometimento com deslocamento físico.

A Estesia, portanto Arte, será proporcionada em todo desenvolvimento da plataforma A-learning procurando o vértice nas experiências bilaterais do ambiente físico e do ambiente virtualizado.

Segundo ZAMBONI, os problemas serão descobertos no desenvolvimento da plataforma A-learning e o processo criativo sustentará os procedimentos artísticos até a materialização do objeto em obra de arte.

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

A estrutura da plataforma é híbrida inicialmente. Permite-se customizar para qualquer disciplina de Arte e adequar as funcionalidades controlar prazos para finalizações de processos e iniciar novas experimentações.

A interdependência da obra ficará indexada ao grupo de pesquisa participante, sendo que a exposição e o desenvolvimento interativo deve ser alimentado pelo grupo, mediado pelo orientador e perpetuado para todo conteúdo ou objeto proposto e suas permeabilidades.

A pesquisa é direcionada a apresentação do conceito e não predispõe preocupações na vertente de desenvolvimento sistêmico e concepção funcional, mas não se opõe em testar as possibilidades futuramente e apresentará a virtualização da experiência margeada pela afirmação de ZAMBONI sobre os problemas em pesquisas:

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

A última questão que poderá ocorrer na pesquisa por serendipidade é relacionada ao empreendedorismo e a atitude financeira envolvida na plataforma A-learning devido ao viés organizacional e a possibilidade de sustentar links patrocinados, propagandas interativas, cursos promovidos por entidades e colaboradores ou, em última instância, sua adequação para modernização de entidades de ensino.

2 MAPA MUNDI – Referencial Teórico

Figura 6 - Mapa Mundi estilizado.



Fonte: arquivo do autor.

O Mapa Mundi (figura 6) representa as referências conhecidas de continentes e oceanos. Vivemos uma época em que as culturas se interligam nas mais variadas formas e, mesmo tentando manter seus padrões, sofrem influências e transformações com as novas concepções de processos artísticos.

O que aconteceu há dez ou quinze anos atrás apenas, em um longo período de globalização, parece pertencer a um passado milenar. Os contatos entre países de um mesmo continente tornaram-se tão aquecidos que as ligações culturais passaram a se difundir e a aceitar essa nova supra colonização.

Essa propagação não é imposta por um país a outro ou por uma cultura a outra, mas sim desejada e permissiva com alicerces na procura do conhecimento, desenvolvimento, enriquecimento, poder e conquistas. De acordo com ZAMBONI, o referencial teórico leva o artista ao paradigma de sua pesquisa.

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

Consequentemente, por acaso, as mentes brilhantes navegam em um caminho paralelo afastadas das Capitânicas Hereditárias e da escravidão imposta pelo capitalismo. Não existe missão de colonizar ou administrar território e a exploração dos recursos é mútua. Esse novo trajeto é fascinante, guiado pelas experimentações, provocações, interpolações e a comunicação é fluente mesmo com idiomas diferentes porque o propósito é desenvolver as duas partes.

Enquanto um rema o outro descansa, enquanto um descansa o outro rema.

E entendemos que todos os contatos são majestosas maneiras de promover a proximidade e a troca de experiências. A forma de segurar o remo, posicioná-lo ao vento, depois tocar o limite superficial da água, aprofundar com técnica e força, retirar o remo com habilidade já posicionando para a próxima puxada.

A plataforma A-learning recebe o conteúdo de um pesquisador em artes e os outros membros do grupo de pesquisa colaboram para o desenvolvimento desse conteúdo se apropriando dessa obra e fomentando novas participações e o incremento de novos conteúdos em um processo constante.

A arte é o produto de um processo. (4)

Quer seja conceitual, experimental, emocional ou formal, o processo que desenvolvemos gera a imagem que produzimos. Os materiais que escolhemos, os métodos de produção e as fontes das imagens devem, todos, refletir os interesses que comandam nossa atenção. O processo não para a cada obra terminada. É contínuo. O resultado cumulativo desse processo é um corpus de trabalho. (WHITE, Kit, 2013, p. 4)

Entre a proa e a popa, um navio de experiências. A tripulação reparte o pão e o conhecimento. Em cada porto um novo contato e um aprendizado. O conhecimento é apresentado, os problemas são discutidos, metodologias são criadas e conclusões são deduzidas e o processo é contínuo como menciona WHITE.

A Formatividade do objeto pode provir da imagem produzida, dos processos artísticos e dos interesses na conduta de sua realização. Aceitar uma afirmação tão sintética pressupõe conhecer o ambiente em que tudo acontece.

O cenário brasileiro possui uma vasta exploração de meios artísticos tradicionais como pintura, escultura, fotografia, desenho e utiliza materiais e suportes distintos como tinta, papel, madeira, ferro, argila e suas combinações. Essa riqueza é diariamente produzida e reconhecida pela cultura popular. Suas interações e provocações aos cenários políticos e sociais são reflexo da população dedicada, alegre, lutadora que enfrenta desafios para sobreviver diante de muitas diferenças sociais e culturais encontradas em países continentais.

Por outro lado, o artista brasileiro encontra-se ancorado pelo atraso tecnológico, a falta de incentivo para pesquisas tecnestésica e acredita que essa barreira será rompida naturalmente no futuro. O problema é que o Brasil é o país do futuro que nunca chega. O país possui uma língua que é desrespeitada gramaticalmente e verbalmente pelo povo que tem vergonha de utilizar a língua formal e justifica a dificuldade de ler, escrever e falar por ter nascido em um país com mais de dez dialetos.

Em meados de 2016, a população ainda atribui outras particularidades da formação da identidade social ao clima: no norte a seca e no sul o frio intenso.

Apesar da crise política e escândalos de corrupção em que o país se encontra, o artista brasileiro busca aproximação sociocultural e estimula o rompimento dessa barreira fortalecida pelo desvio de verbas destinadas a educação e abandono dos incentivos a cultura.

O artista contemporâneo brasileiro aprende com as dificuldades e desenvolve a capacidade de encontrar soluções e aprimorar suas metodologias. O processo criativo aceita imposições de novos paradigmas que serão desafiados com a criação de novos procedimentos como a metodologia *WIP (work in progress)* dessa pesquisa.

Quando o artista trabalha em determinado paradigma, está sujeito a conjuntos de *leis*, normas ou teorias mais ou menos formalizadas, sendo que o grau de consciência dessa teoria, ou conjunto de *teoria* em que se enquadra seu trabalho, é fundamental para a pesquisa em artes. (ZAMBONI, 2001, p. 52)

Segundo ZAMBONI, as experiências trocadas criam novas tendências, novos problemas e novas descobertas. Observamos uma vertente da tradução de arte para o mundo acadêmico e, portanto, científico.

Temos velas novas e os ventos não sopram. Temos a tripulação saudável e poucos são os remos. Temos os quadrantes e o céu está nublado. Estamos ancorados mas a natureza de um navio é desbravar. Se por um lado a segurança da corrente da âncora subtrai o propósito da navegação, por outro a prazerosa jornada pelas correntes marítimas é incerta.

O intercâmbio cultural possibilita a abertura de canais de comunicação e discussão de propostas em todas as linhas de pesquisas. Em busca de objetivos comuns ou diferentes, as soluções saltam aos olhos nos debates são promovidos em grupos de pesquisas que possuam especialidades distintas. Esse caminho tortuoso e frutífero presenteia as mentes abertas e promulga a interdisciplinaridade na prospecção de novas experiências.

É muito importante observar o processo para encontrar novas soluções e transpor as situações dos modelos pré-existentes, gerando avanço acadêmico, artístico e tecnológico.

O quadrante (figura 7) é uma ferramenta de navegação ultrapassada que possibilitou o avanço tecnológico até a chegada da navegação eletrônica via satélite.

Figura 7 – Quadrante.



Fonte: http://www.esaas.com/grupos/matematica/estagios/Paginas/pedro_nunes.htm

Para os navegantes que não conhecem outros mares ou outras terras, a navegação na *internet* possibilitou conhecer novas culturas e, também, se apropriar de predicados e experimentos já realizados para compará-los aos seus processos.

Essa visão é muitas vezes afrontada quando não é percebida a subjetividade durante todo processo. A relação é tênue e simbiótica entre as áreas que evoluem concomitantemente, desde que, aceitem e se permitam interagir com objetivos no progresso cultural e relações de influências nas culturas mundiais.

O uso geral da internet teve um crescimento exponencial nas últimas décadas. Desde os primórdios no ano 2000 até o final de 2009, o número de usuários navegando da rede mundial subiu de 394 milhões para 1,858 bilhão.

Segundo a *International Telecommunications Union* (ITU), atualmente cerca de 40% da população mundial possui acesso à internet. Isso significa que 3,2 bilhões de pessoas conseguem se conectar a qualquer conteúdo disponibilizado por outra pessoa de qualquer parte do mundo através de alguns cliques.

A rede de computadores com menos da metade da população da terra realiza diariamente mais de 1 bilhão de buscas no *Google*, assiste 2 bilhões de vídeos no *YouTube* e aproximadamente 400 milhões de usuários de internet lendo e interagindo em outros conteúdos. A princípio parece um grande avanço, mas o que esses números indicam é que ainda existe uma grande diferença tecnológica entre os países desenvolvidos e outros em desenvolvimento.

Não se trata de calcular quantas pessoas estão impedidas de consultar todas as informações da rede, mas sim, quanta informação ainda pode ser colocada na rede por essa parcela da população e o potencial de novas descobertas que a rede pode propiciar. Este é um bom argumento para considerar a internet como infraestrutura básica para o progresso das nações. Países como a Finlândia e a Estônia já instituíram que o acesso à internet é um direito humano para os seus cidadãos.

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

As definições de ZAMBONI estão alinhadas e sintetizam o reconhecimento das dificuldades para encontrar conteúdos artísticos com embasamento acadêmico, científico e multidisciplinar produzidos por artistas e profissionais brasileiros que possam contribuir para o desenvolvimento da área e que possibilite discussões progressivas.

Não existe um espaço segregado e preparado para o desenvolvimento de novas teorias, quebra de paradigmas, apresentação de conceitos e obras de arte. Não há tempo sobrando, não é possível aguardar pelo incentivo financeiro de um governo que naufraga no mar de corrupções e prejudica o desenvolvimento do seu povo cometendo desvios de verbas destinadas a educação.

A impossibilidade de conseguir incentivo financeiro interfere em outro elemento que é imensurável mesmo dentro de suas medidas: o Tempo.

Um bom exemplo da interferência que a falta de recursos financeiros provoca no tempo do artista e pesquisador é o fato de obrigar o mesmo a realizar atividades paralelas para sustentar sua existência, que por sua vez, explora sua essência e o conduz por caminhos variados e obstantes as leituras direcionadas a linha orientada.

Condicionado a enfrentar dificuldades como não receber verbas, auxílio financeiro, fracionar o tempo para escrever artigos, realizar as atividades e testar as experiências, encontra na internet uma possibilidade de caminhar paralelamente e otimizar o tempo, realizar experiências em grupo, inserir atividades que possam embasar artigos compreensíveis com é sugerido por WHITE.

A arte não é a expressão do eu. (10)

É o eu expressando todos os elementos da cultura que o moldou. Filtramos as informações do ambiente que nos cerca - da nossa família, das nossas comunidades, das informações que nos bombardeiam todos os dias, vindas de milhares de fontes. Não criamos essas informações; elas ajudam a nos criar. Por outro lado, começamos a interpretá-las e a descrevê-las para nós mesmos e para os outros a fim de compreendê-las. Esse é o impulso artístico. Até obras de pura imaginação têm suas fontes fora de nós. Conheça as suas próprias fontes. (WHITE, Kit, 2013, p. 10)

Utilizar a plataforma A-learning via internet seria a solução para o problema? Não totalmente, mas é um novo suporte para a criação e pesquisa em arte. A possibilidade de armazenar desenhos, fotografias, vídeos e qualquer tipo de arte em um ambiente que pode ser acessado por qualquer pessoas em qualquer tempo e espaço traduz possibilidades e novas experimentações instantâneas.

A calma pressupõe um ensinamento, estar pronto para mares revoltos e tempestades. Se a “Linha d’agua” aumenta o “Costado” brilha; apoiado na “Carena” que protege as “Obras vivas” formadas por alhetas, bojos e quilhas. Em tempos difíceis buscamos facilidades, mas nas facilidades precisamos exercitar a superação das adversidades vindouras. O “Talha mar” está pronto e enfrentará qualquer gota antes de atingir o “Gurupé”.

O que existe de congruência no desenvolvimento do acesso ao conhecimento utilizando a internet, os processos de navegação ordenados e a possibilidade de unificar os controles em uma plataforma A-learning?

O fato de vivenciar um período de pouca exploração de recursos internéticos pressupõe experimentações e o desenvolvimento de uma pesquisa em busca de soluções colaborativas para promover e complementar as atividades artísticas dos laboratórios-ateliês que requerem a presença física dos artistas.

Seria conveniente criar um ambiente interativo como um laboratório virtual para que um grupo de pesquisa pudesse avaliar e registrar os processos artísticos, as discussões estabelecidas utilizando conteúdos artemidiáticos, facilidades de utilizar ferramentas em ambientes distintos acessando as informações por intermédio de qualquer dispositivo conectado à internet, de forma intuitiva e simplificada, cronológica, atemporal e alimentada por conhecimentos distintos.

A possibilidade de experimentação do conceito A-learning na própria pesquisa desenvolvida apontará para as soluções de necessidades atuais conclusivas ou hipotéticas. Poderá levar a novos destinos ou interligar caminhos na rota percorrida.

E como sugere ZAMBONI, iniciar um trabalho sem necessidade de atuar como pesquisador, formalizando tudo que lê, estuda, pensa, porque é importante é ter consciência de que o processo é muito mais do que sua formalização.

O desenvolvimento de uma plataforma A-learning é um processo artístico onde a resultante é, não mais, que uma parte do processo circular de acesso e fomentação de pensamentos que são alimentados pelos colaboradores, suas intervenções artísticas e participações.

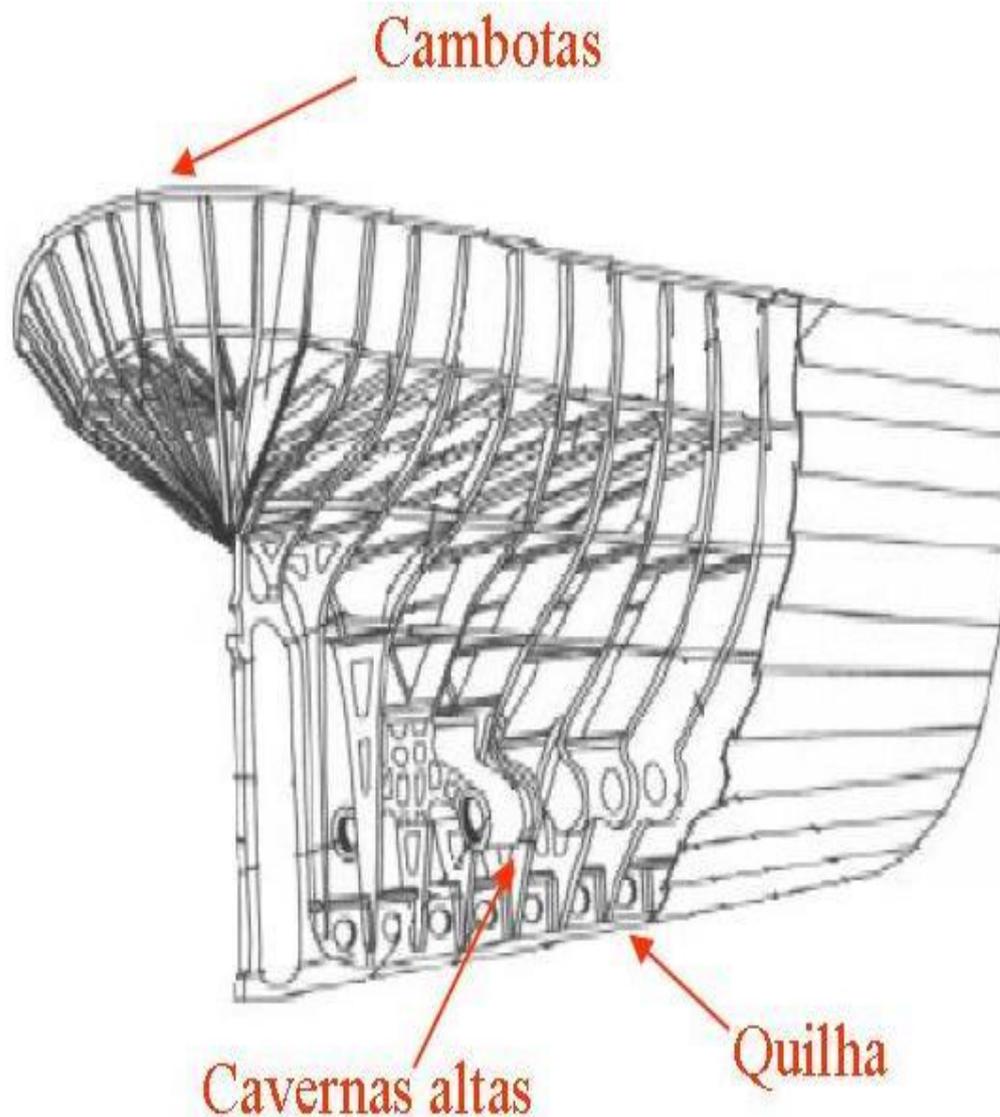
A plataforma A-learning é colaborativa em vários aspectos. O primeiro relacionado as extremidades da presença física e virtualização. O entendimento que apresenta é de agregar mais possibilidades de explorações para somar os pensamentos, as descobertas e o aprendizado adquirido no laboratório-ateliê presencial que transpõe suas dificuldades para utilizar ferramentas específicas e implementar acompanhamento bilateral dos trabalhos em desenvolvimento.

É colaborativa também no sentido de aceitar, permitir, conduzir e se alimentar das interferências de outros artistas, pesquisadores, grupo de pesquisa e agrupar informações na mesma proporção em que é utilizada.

Ainda permite customizar para cada assunto e para um universo limitado de usuários, ou seja, restringe o material a ser acessado para o grupo de interesse garantindo a integridade, disponibilidade e confidencialidade das informações acadêmicas experimentais.

A construção de uma embarcação (Figura 8) é similar a customização de uma plataforma A-learning. Cada etapa requer um conhecimento e habilidades específicas para que cada processo preceda a junção dos conhecimentos e materializar a obra final.

Figura 8 - Detalhes da embarcação.



No transcorrer da pesquisa não foi possível identificar nenhuma plataforma com essas singularidades e, tampouco, voltada para a pesquisa em arte e elevação de possibilidades para o mundo acadêmico e se alinha a sugestão de ZAMBONI.

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

Será a experimentação do desenvolvimento e utilização de uma plataforma com abordagem hermenêutica contemporânea, que engloba não somente textos escritos, mas também tudo que há no processo interpretativo. Isso inclui formas verbais e não verbais de comunicação, aspectos que afetam a comunicação como proposições, pressupostos, significado, filosofia da linguagem, semiótica e hibridismo.

O que é significativo e valioso na arte pode ser justamente o que não é articulável, como por exemplo, a facilidade de interação e troca de informações de maneira clara, padronizada, rápida e comum para todos os usuários. O tocante em uma obra é aquilo que não se coloca em palavras.

Toda obra de arte precisa resolver uma dualidade entre sua execução e seu propósito e, forma-se então, um conjunto complexo de conhecimento artístico-científico criado e utilizado pelos colaboradores.

3 NAVEGAÇÃO - Expectativas

Figura 9 - Flutuar é preciso.



Fonte: arquivo do autor.

A expectativa é determinada por um momento. Este momento é baseado e delimitado pela possibilidade ou ocorrência de algo que desejamos. É o desejo de chegar ao resultado de uma experiência seja ele qual for. O resultado pode ser alcançado em conformidade com as intenções predefinidas ou, majestosamente, adverso ao esperado inicialmente. O barco tem que flutuar (Figura 9).

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

Em arte, como menciona ZAMBONI, cada resultado gera uma nova expectativa e transcende a concepção da obra. Isso significa que todo o processo criativo é arte. Cada etapa concluída sugere uma expectativa alcançada ou a geração de novas intervenções e novas expectativas. Um processo cíclico e contínuo de aperfeiçoamento, não apenas da obra, mas também do artista e do público.

O simples fato do objeto artístico pertencer a vários períodos, proporciona variações de expectativas em períodos, observações e interações variadas.

A analogia a construção de um navio, que após muito estudo e processos para sua construção está pronto. A primeira expectativa é que ele flutue e, para tanto, será colocado a prova, sendo levado ao mar e observado por um período para certificar sua qualidade. Posteriormente a expectativa é que o navio suporte uma tripulação e conduzida mar a dentro, encontre em sua existência novos desafios, propostas e novas expectativas, e que, a cada porto receba e proporcione novas expectativas em um processo contínuo.

A formulação de hipóteses garantem que o processo criativo não se torne obsoleto antes de sua conclusão. Nesse sentido, cada hipótese lançada gera novas expectativas, que sugerem outras hipóteses e o ciclo se mantém vivo.

Ao pensar em desenvolver uma plataforma A-learning colaborativa especula-se como sua existência virtual possibilitaria acelerar o processo de discussões acadêmicas preservando todas as identidades e abordagens no período de materialização dos pensamentos e a planificação das experiências trocadas.

A busca pela conectividade não substitui a reunião presencial e o contato físico das estruturas modulares presenciais, mas impõe uma condição de não permitir o distanciamento do grupo e sintetização da discussão.

A navegação permitirá encontrar soluções para o grupo de pesquisa trabalhar e trocar informações concatenadas mesmo que os membros do grupo não tenham disponibilidade de comparecer ao espaço físico disponibilizado.

Nesse ambiente virtualizado, os artistas terão acesso e poderão utilizar as ferramentas que já estão familiarizados para a solução de problemas e para o desenvolvimento de novas técnicas. As soluções propostas por cada membro sugere a criação de sub roteiros e explicar como chegar aos resultados, ao ponto e transpor novas técnicas.

Em vários aspectos da pesquisa em artes, ZAMBONI menciona que as hipóteses somente poderão ser lançadas à medida que o objeto de pesquisa for definido e inserido dentro de um referencial teórico.

Um músico que propõe um arranjo com sete oitavas precisa demonstrar a diferença de sonoridade atingida para o restante do grupo e não conseguirá realizar o experimento em um ambiente presencial sem que transporte o instrumento até o local onde estarão reunidos. Existe, então, a possibilidade de gravar os sons em seu estúdio, tocando com seu afinado instrumento musical e disponibilizar na plataforma para que todos consigam ouvir e discutir as relevâncias.

Pode ser realizada uma reunião com obrigatoriedade de comparecer ao ambiente físico, mas o artista independerá de carregar seu piano nas costas ou o violoncelo na motocicleta. Concomitantemente, o grupo de artistas cadastrado acessará o conteúdo, ouvirá os sons e poderá colaborar instantaneamente.

Uma ideia só é boa na medida da sua execução. (28)

É importante que você domine sua técnica. Uma obra mal executada ou arruína uma boa ideia ou faz da própria execução lamentável o seu tema. Uma técnica excessivamente refinada pode mascarar a falta de conteúdo ou ocultar uma imagem. Por outro lado, a rusticidade e a imprecisão têm seu lugar na representação. Só se pode julgar a necessidade de dispensar a técnica depois de adquirir seu domínio. (WHITE, Kit, 2013, p. 28)

A consideração de WHITE sustenta que a execução alinhada a solução de dificuldades do grupo de pesquisa poderá comprovar a versatilidade da plataforma.

Navegar conduzido pelos astros é uma técnica, mas sem conhecer as constelações pode deixar o navio à deriva. É preciso conhecer as correntes marítimas e, ainda que o vento não sopra, será possível seguir a rota.

A plataforma é uma ligação entre as possibilidades tangíveis e a descoberta de novas relações e interatividades. O aprendizado proposto pelas dificuldades poderá ser aprimorado e correlacionado com as expectativas das propostas apresentadas.

Essencialmente, será criada uma terceira camada de experiência e não apenas um elo entre os ambientes presenciais e virtuais. Concentrada e hospedada na tríade experimental de discussões em ambientes presenciais, descobertas individuais no ambiente virtual e a junção em um ambiente colaborativo controlado e seguro.

Uma vastidão de expectativas surgem como ondas incessantes e precedem a experiência da dúvida transformada em conhecimento e sua auto avaliação para gerar mais conhecimento.

Para garantir que as informações não serão acessadas por terceiros, deletadas pelos participantes ou manipuladas de forma obtusa, sugere que as recomendações de segurança das informações sejam aplicadas para garantir a confidencialidade, integridade e disponibilidade dos conteúdos. Simplificar e desenvolver o conceito da navegação dinâmica em condições ideais para que o ambiente seja seguro e restrito ao grupo de pesquisa poderá analisar e participar de forma colaborativa para fundamentar as pesquisas contidas na plataforma.

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

Na pesquisa em artes, segundo ZAMBONI, a hipótese não possui o mesmo grau de vínculo à teoria que as pesquisas científicas por partir da consciência do pesquisador sobre o processo investigativo na realização do processo.

Para relacionar todas as expectativas que formam a estrutura da plataforma foi elaborada uma comparação entre os aspectos sugeridos e suas expectativas, de forma ordenada, formalizando as pretensões durante o seu desenvolvimento.

Figura 10 - Aspectos x Expectativas.

Aspectos	Expectativas
Acesso restrito.	Apenas o grupo de pesquisa terá acesso ao conteúdo.
Usuário e senha individualizados.	Acesso individual, pessoal e intransferível, sendo responsável pelas interações realizadas com seu perfil.
Desenvolver um ambiente artístico agradável, dinâmico e intuitivo.	Facilitar a utilização e favorecer as experiências dos usuários.
Iniciar colaborações e discussões.	Inserir conteúdo e convidar integrantes para interação.
Parametrizar a cronologia e indexar informações.	Manter controle das informações e dos prazos previamente definidos.
Gerar histórico das interações.	Permitir gerar documentos acadêmicos em formatos de artigos.
Customizar Plataforma.	Alterar aspectos visuais para adequar ao dispositivo utilizado.
Empreendedorismo.	Implementar a inclusão de links patrocinados, parcerias, convênios e subsídios institucionais.

Fonte: arquivo do autor.

O ponto de partida será assumir que a expectativa é, em toda sua complexidade, encontrar um recurso que fortaleça e alimente as discussões disponibilizando conteúdos heterogêneos para que as experiências e troca de conhecimento passem a ser exponenciais (Figura 10).

Alguns testes serão realizados em ambientes presenciais para compreender se a potencialidade pode ser ampliada com a utilização de recursos virtuais.

Ao presenciar o rompimento de grandes expectativas é possível entender os impactos que as hipóteses sofre com o passar do tempo e outras dificuldades que fracionam o conteúdo que não é registrado até o seu total esquecimento.

A experiência da maioria das coisas é mediada. (21)

A maioria das informações que chegam a nós foi moldada, editada e distorcida pela política, por interesses comerciais, pelos costumes e pela forma como é veiculada. Muitas vezes, a experiência primordial fica em segundo plano com relação a múltiplos níveis de intervenção. Analisar essas influências é um desafio crucial para a observação. A arte é, em si mesma, uma forma de mediação. (WHITE, Kit, 2013, p. 21)

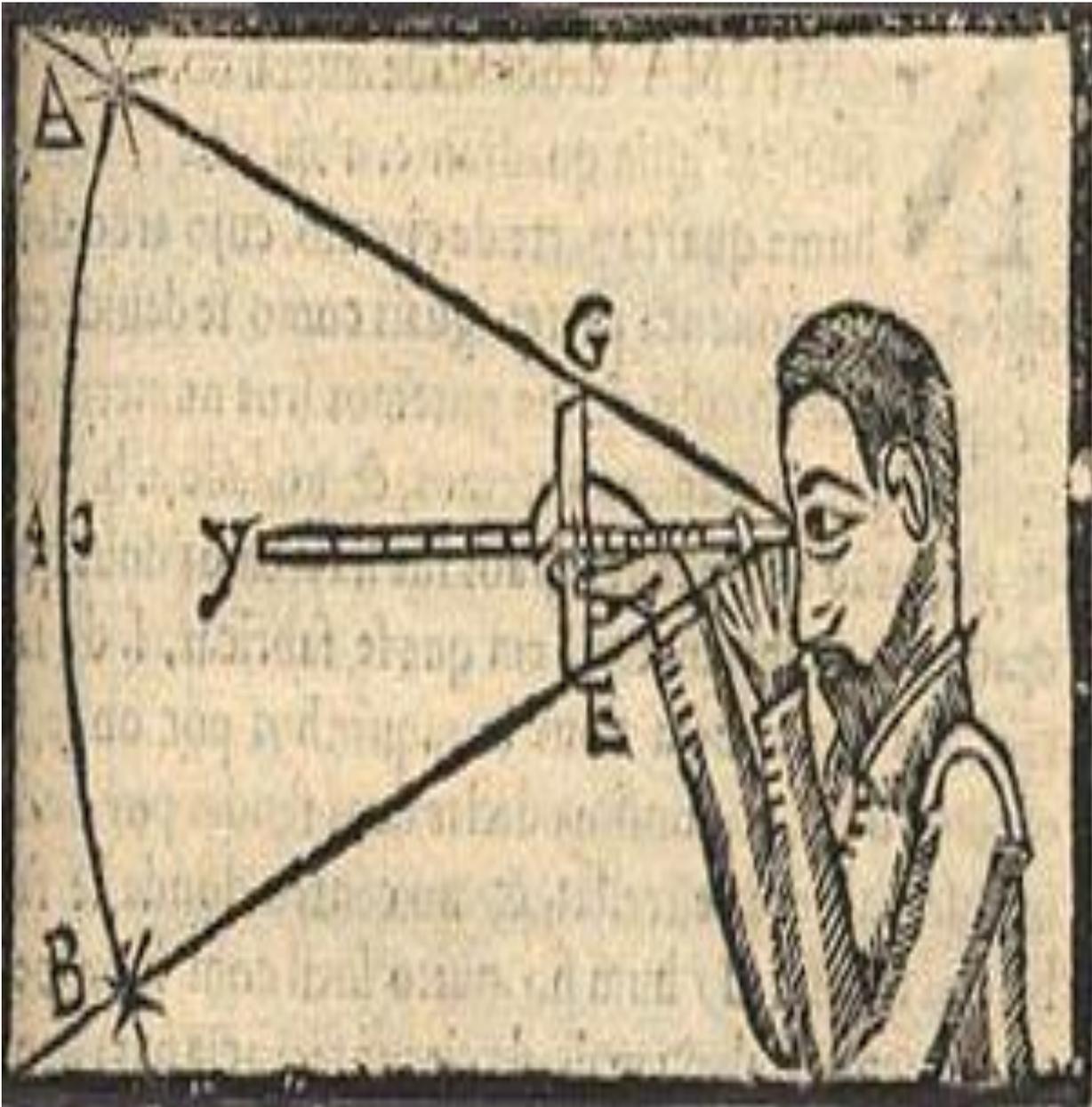
A analogia que encontrada na afirmação de WHITE seria a expectativa do pescador cujo objetivo final é pegar um peixe. Mesmo com o resultado final materializado em seu pensamento, ele não sabe qual será o tipo fígado e existe uma série de fatores que modificam sua realização pela forma do “fazer”. O processo de preparação, as ferramentas utilizadas, o tipo de isca, de vara, de linha, se está no píer ou no barco, são possibilidades que traduzem a singularidade em sua execução, sua vivência e sua experiência, mesmo sabendo ou não, que poderá não fígado um peixe.

Com a abertura de muitas possibilidades, deve-se concentrar o trabalho realizado na hipótese de agregar valor ao conhecimento levantado em debates, registrando as opiniões do grupo de pesquisa, promover novas realizações e aceitar que uma enciclopédia acadêmica possa ser originada em ambientes virtuais ou presenciais de forma organizada e armazenar o conteúdo em um ambiente seguro. O conceito funcional da plataforma A-learning será discutido e irá propor alterações no transcorrer de sua formatação como relata ZAMBONI.

Em ciência, ao término do trabalho, pode-se aceitar ou rejeitar as hipóteses, ou mesmo aceitá-las ou rejeitá-las somente em parte. As expectativas em artes não assumem exatamente o mesmo caráter, porque estão mais relacionadas com o processo de trabalho do que com a teoria que fundamenta a obra do artista. (ZAMBONI, 2001, p. 54)

4 INSTRUMENTOS DE NAVEGAÇÃO - Observação

Figura 11 – Balestilha.



Fonte: <http://salvador-nautico.blogspot.com.br/2010/08/balestilha.html>

A Balestilha (Figura 11) é um instrumento de observação que mede a altura dos astros e define a posição da embarcação no oceano sua imagem representa as observações realizadas no desenvolvimento da plataforma A-learning.

O ditado popular: “o pior cego é o que não quer ver”, reflete uma situação que não é apresentada no início do trabalho: “o maior paradigma é o que está dentro do artista”. Toda pesquisa sugere a transposição de paradigmas, mas não demonstra claramente que a introspecção pode interferir na relação de soluções e dialéticas provenientes dos conceitos ou preconceitos do pesquisador evidenciadas nas propostas. O conceito é evidenciado por ZAMBONI e apresentado no texto.

Por assim dizer, “enquanto o artista navega o cientista está ancorado em si mesmo”, e não há como ficar obstatente a essa realidade sem solucionar essa dualidade. A maneira de ver e perceber o objeto está relacionada ao paradigma que o indivíduo se propõe a vivenciar. O processo de percepção e comunicação do cientista é diferente do artista; a diferença não está, obviamente, no fato de ambos possuírem individualidades características de cada ser humano, mas sim nos diferentes paradigmas que *instruem* o olhar do artista e do cientista. (ZAMBONI, 2001, p. 54)

As contrapartes se modificam, se aproximam e se tornam contrapartidas e assumem a coexistência como processo existencial justificado com a mediana calculada pelos valores unitários de oportunidades que cada campo apresenta na busca de novas amplitudes e em novas interações.

A afirmação do poeta Fernando Pessoa: "Navegar é preciso, viver não é preciso"; descreve a dificuldade de emancipar o diálogo univitelino do artista e do pesquisador, estabelece uma ligação verbal com sentido de precisão, exatidão e não de precisar, necessitar. Então a navegação é controlada e a vida não deve ser controlada. Mas há vida acontecendo na navegação e, por assim ser, existem descontroles em várias formas de controle ao mesmo tempo em que há controles em todas as variações de descontroles produzidos ou por ocasião.

A corda trançada possui maior resistência mas, proporcionalmente, sua flexibilidade é reduzida.

Figura 12 - Nó atado.



Fonte: arquivo do autor.

A observação dos processos permite encontrar dificuldades e transpô-las sem criar novas dificuldades. O “ato” de desatar os nós proporciona duas experiências instantâneas: solucionar problemas e aprender com os problemas (Figuras 12 e 13).

Figura 13 – Corda livre, desatado.



Fonte: arquivo do autor.

Para cada ação existirá uma reação que gera um ciclo interminável de novas descobertas. Esse ciclo é formado de etapas e cada etapa possui um roteiro que pode ser ou não interrompido, com ou sem intensão, para promover uma ideia nova ou indeferir com o avanço ou a continuidade do processo e de futura apresentação da novidade.

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

Em artes, segundo ZAMBONI, o paradigma da utilização de imagens computadorizadas e vetorizadas foi, e ainda é, um instrumento de comparação e de estudo. Alguns passos à frente encontramos uma outra barreira que, embora relacionada com tecnologia, é muito mais humana do que tecnológica: O desenvolvimento do conceito de uma plataforma A-learning.

Entender que conhecer previamente as dificuldades encontradas na realização de atividades em laboratórios presenciais seria imprescindível para encontrar os argumentos iniciais. Essa condição conduziu a exploração do ambiente presencial e as dispositivos disponíveis, promoveu com a participação em aulas de mídia e discussões sobre utilização de ferramentas, formatações, impressões, troca de conhecimento e controles de atividades dentro da disciplina.

A experiência foi potencializada pelo rompimento dos procedimentos acadêmicos, estabelecendo a interação diretamente com estudantes e realizando os testes de produção e criação artística dentro do laboratório de mídia.

Respeitando a cronologia dos fatos, após a apresentação e comunicação da presença de um especialista, os estudantes mostraram-se entusiasmados com a possibilidade de encontrar respostas para diversas questões relacionadas à suas atividades diárias.

A energia da sala se elevou e os mais curiosos fizeram questionamentos baseados em suas dificuldades, em busca de soluções simplificadas e automáticas para superar suas tentativas angustiantes e assim surgiu a primeira barreira:

Transmitir conhecimento sem precisar manipular as ferramentas e conseguir colaborar para que o trabalho fosse realizado pelo estudante.

Para estabelecer uma comunicação direta com os estudantes foi aplicada a *Cibernética Pedagógica Freineitiana*, onde todos foram tratados como artistas que são e profissionais que almejam se tornar. Da mesma forma, estabeleceu uma relação de proximidade quando aceitaram que o especialista seria parte integrante da turma, propiciando um diálogo simplificado, interessante e desafiador como sugerido por WHITE.

“A concepção não pode preceder a execução.” (29)

- Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*

A arte é um processo de descoberta por meio da execução, e em geral nossa capacidade de descobrir é maior que nossa capacidade de inventar. Pense no seu processo de trabalho como uma espécie de viagem. Vá em busca das coisas que você não sabe, das coisas que são reveladas ou inadvertidamente descobertas. É mais fácil encontrar um mundo do que fazer um mundo. (WHITE, Kit, 2013, p. 29)

O Laboratório de informática presencial recebe e acolhe pessoas com níveis de conhecimento, condições sociais, comportamentos, atitudes e linguagens diferentes. Na mesma proporção estão as dúvidas conceituais, de processos, na escolha do melhor software e até na utilização das ferramentas.

A observação não teve como objetivo detalhar *hardware* e as configurações das máquinas como velocidade de processamento, capacidade de armazenamento na raiz e na rede, sendo direcionada e balizada em alguns parâmetros para conseguir atender as expectativas da proposta de trabalho utilizando simplesmente o sistema operacional windows e o *software* de edição de imagens *GIMP*.

O *GIMP* é um *software* de licença livre, utilizado para edição de imagens e está disponível para sistemas operacionais diversos. Por ser um produto *Open Surce* é possível alterar o seu código-fonte e distribuir as suas alterações. Muito utilizado por profissionais como designer gráfico, fotógrafo, ilustrador e cientista, fornecendo

ferramentas sofisticadas para realizar o trabalho. Possui muitas opções de personalização e instalação de *plugins 3rd party*.

A escolha do software foi ocasional, no momento da intervenção estava sendo utilizado por uma pessoa do grupo e foi um desafio para os todos que nunca utilizaram o *GIMP* (Figura 14) ou utilizam outros programas licenciados.

Figura 14 - Acesso ao programa *GIMP*.



Fonte: arquivo do autor.

Como o grupo possui universos de idades, gêneros, classes sociais muito distintas, a melhor forma de sintetizar a experiência foi direcionar o grupo para uma qualidade que todos possuem, com o recurso que todos podem utilizar, desenvolvendo uma atividade comum a todos: Estudantes de arte, utilizando o software *GIMP* na edição de imagens e criação de um cartaz para uma exposição que aconteceria dentro da instituição de ensino.

O espaço tem dimensões sociais e culturais. (82)

O espaço, seja público ou privado, é entremeado de significadores de uso e serve de recipiente tanto para discursos sociais quanto para associações particulares. As instalações, habitando o espaço de maneira dirigida, alteram e chamam a atenção para como o espaço recebe significado e o transmite aos que entram nele. (WHITE, Kit, 2013, p. 82)

Sustentada na afirmação de WHITE, foi iniciada a discussão sobre o formato, tamanho, posição de objetos e fatores externos permitiram entender que as dificuldades colaboram para encontrar novas soluções. Porém, quando cada integrante do grupo de pesquisa pensa de um jeito, aceitar opiniões e permitir as contaminações de ideias não acontece com naturalidade. É preciso manter uma imagem central individual e propor alterações nas arestas que ainda incomodam o grupo e para que seja experimentada a possibilidade apenas nas partes onde o autor ou artista permite a colaboração.

Ficou claro que os componentes desse grupo de pesquisa não estavam suscetíveis às mudanças radicais porque entendiam que sua essência estava sendo atacada por muitas contraposições da ideia central.

A forma como as primeiras abordagens foram realizadas não representaram sugestões e não foram aceitas como tal. O primeiro objetivo foi dissociar o caráter corretivo das sugestões em propostas sugestionáveis onde os testes trariam mais conhecimento do que a aplicação de uma técnica ou outra.

Mesmo que uma estivesse correta e outra não, ou as duas estivessem corretas, ou ainda, se as duas estivessem erradas, a experiência durante processo foi o grande aprendizado.

A ciência representa a realidade e descreve apenas algumas de suas características (químicas, físicas, etc.), restringindo, dessa forma, o conjunto total de possibilidades de percepção de um objeto. Seus paradigmas e suas leis não permitem que extrapole o contexto do exato e do preciso, regulados pelo racionalismo e linguagem lógica.

A experiência no laboratório (Figura 15) foi protagonizada com base no PLANO DE ENSINO da disciplina Mídia I (Computação 2D) – AULA 04.

Figura 15 - Experiência no laboratório de mídia.



Fonte: arquivo do autor.

Todas as vezes que existem duas leituras e duas verdades, segundo a lógica científica, uma deve estar errada e, neste caso, cabe às academias julgarem a questão. Continuando a reflexão de ZAMBONI, apesar da precisão e exatidão pretendida pelos cientistas, a realidade mudou o processo e fez com que eles passassem a trabalhar cada vez mais dentro de parâmetros de alta abstração, observado que eles não trabalham a realidade, mas recriam-na, observam-na e a enquadram em alguns modelos aproximados da realidade.

Inicialmente foi preciso revalidar a apresentação dos temas, realizar ajustes básicos de formatação, escolher e tratar as imagens, efetuar a leitura visual do software, localizar as ferramentas, testar as camadas e possibilidades de edição, separar as dificuldades individuais para que todos pudessem equalizar o nível de experimentações e proporcionar formas diferentes de atingir os objetivos.

Algumas propostas aceitaram prontamente as colaborações por suas características experimentais. Outras precisaram utilizar outros softwares e, conseqüentemente, não foram finalizadas no laboratório de mídia.

Um objeto observado pelo olho pode remeter a outras imagens formadas a partir do olhar, o qual não é limitação da percepção do objeto em suas características físicas imediatas, o olhar é ir além, é captar estruturas, é interpretar o que foi observado. (ZAMBONI, 2001, p. 56)

As observações e interpretações sugeridas por ZAMBONI, proporcionaram possibilidades para a solução das dificuldades encontradas. Desde a instalação de softwares licenciados de mercado até a utilização da máquina pessoal em casa ou estúdio e, nesse contexto, encontramos oportunidade para debater sobre a possibilidade da criação e utilização de uma plataforma A-learning.

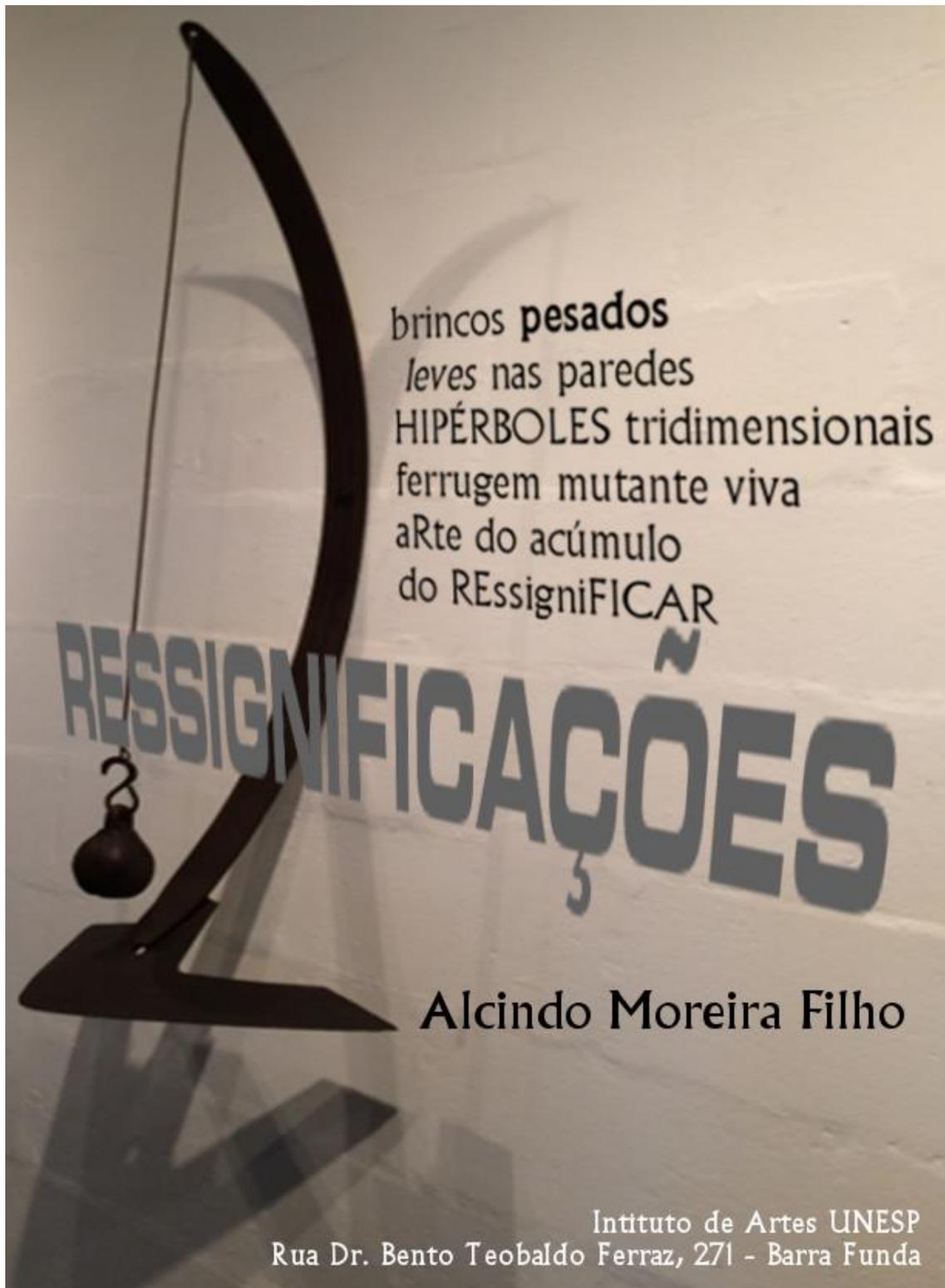
O resultado da proposta inicial foi alcançado com a verificação “in loco” das dificuldades para execução de trabalhos acadêmicos, suplementada pelo debate sobre a plataforma A-learning como o objeto de pesquisa e sua usabilidade, colaborações para aprimorar o estudo e registro de informações acadêmicas que foram evidenciadas no processo de trabalho e a busca pelos resultados esperados.

A configuração do ateliê-laboratório virtual precisa encontrar uma característica atemporal e extra espacial, com a possibilidade de acesso as propostas acadêmicas, interações, discussões, controle, registro e formatação destinada ao mundo acadêmico.

As produções podem colaborar para o desenvolvimento de novas propostas, novas pesquisas e fortalecer a interdisciplinaridade, serendipidade, universalidade e versatilidade na utilização de ferramentas sistêmicas, instrumentos musicais, fotografias, vídeos e entrecruzar os elementos gerando conteúdos artemidiáticos.

Podemos reconhecer a iniciativa experimental do processo apreciando uma obra (Figura 16) realizada no laboratório com as ferramentas disponíveis no momento.

Figura 16 - Experiência criativa inicial.



Fonte: arquivo do autor.

PLANO DE ENSINO da disciplina Mídia I (Computação 2D) – AULA 04.

ESPAÇO DA PRODUÇÃO ARTÍSTICO-CIENTÍFICA

Serendipidade <https://pt.wikipedia.org/wiki/Serendipidade>

Estética Baumgarten https://pt.wikipedia.org/wiki/Alexander_Gottlieb_Baumgarten

PLANO DE ENSINO da disciplina Mídia I (Computação 2D) Edição 2016

ROBERTS, Royston. *Descobertas acidentais em ciências*. Campinas, SP: Papirus, 1993. p.11.

O que o Velcro, a penicilina, os raios X, o Teflon, a dinamite e os pergaminhos do Mar Morto têm em comum? Serendipidade! Essas coisas tão diversas foram descobertas por acidente, como o foram centenas de outras que fazem do cotidiano algo mais conveniente, agradável, saudável ou interessante. Todas vieram até nós como resultado da serendipidade a dádiva de encontrar coisas valiosas ou aprazíveis, que não procurávamos, ou “a faculdade de realizar descobertas afortunadas e inesperadas por acaso” (definições de dicionário).

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

40. Fazer arte é um ato de descoberta. Se você só está lidando com o que conhece, pode ser que não esteja cumprindo sua tarefa. Quando descobre alguma coisa nova ou se surpreende, você está se empenhando no processo de descoberta.

LEGRAND, Louis. Célestin Freinet. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. p. 25-26.

A transformação do contexto institucional Pôr em prática essas técnicas requer, sem dúvida, uma transformação profunda do contexto da atividade. Começando pelo *aspecto material*. Freinet construiu sua escola em Vence para realizar sua pedagogia e especificou o que era conveniente fazer, fosse edificar tudo do chão ao teto, fosse aproveitar a estrutura já existente (Freinet, 1957). O plano de construção por ele proposto, é simples, podendo ser criativamente interpretado pelos arquitetos. E igualmente um plano inspirador no caso de locais que devam sofrer algum tipo de adaptação. O local ideal comporta um espaço central semelhante à sala de aula tradicional. Mas ao redor dessa sala há sete oficinas nas quais se realizam, em grupo, determinadas atividades. Freinet detalhou os equipamentos necessários para as oficinas dedicadas ao trabalho manual (forja e marcenaria), às atividades domésticas, às atividades “comerciais” da cooperativa, à documentação, às experiências, à reprodução (imprensa,

datilografia etc.) e à criação artística. Essas oficinas têm seu próprio jardim escolar e espaço para a criação de animais.

Nesses novos locais, o trabalho escolar propriamente dito se organiza de modo diferente do adotado no ensino tradicional.

Nos métodos clássicos, o tempo é dividido conforme os programas, as disciplinas, as temáticas oficiais, impondo-se a repartição mensal do tempo e um repetitivo quadro de horários para todos os dias da semana.

Já para Freinet, a importância do imprevisível, em sintonia com os acontecimentos cotidianos, e seu interesse pelo desenvolvimento da autonomia dos alunos levam-no a conceber o uso do tempo de modo mais flexível. Há períodos maiores de tempo para as atividades da classe como um todo e “planos de trabalho” *individuais*, elaborados pelo aluno no início de cada semana. Tais planos são vistos como compromissos assumidos, contratos pessoais de trabalho. Nesse quadro geral, eventuais agrupamentos coletivos podem ser criados.

A avaliação, sempre necessária, assume nesse contexto outras características. Em lugar das provas coletivas, aplicadas de tempos em tempos, à medida que o programa vai sendo ministrado, há técnicas de auto avaliação com as quais os próprios alunos se dão conta das novas competências adquiridas. O programa clássico de disciplinas impostas - cálculo, ortografia, gramática - apresenta-se aqui na forma de competências mais específicas, e é em vista dessas competências que os alunos se auto avaliam desde que recebam um “brevê”.

Nesse processo, foram criadas as “fichas de autocorreção”, utilizadas pelos alunos espontaneamente ou sob a orientação de um professor, para corrigir as dificuldades constatadas.

Com esses métodos radicalmente novos, Freinet pretendia capacitar seus alunos a adquirirem as competências exigidas pelo sistema francês de ensino. Esses alunos obtinham nos exames oficiais resultados iguais ou melhores do que os alunos de outras escolas, com uma vantagem, que parecia a Freinet fundamental, conquistavam uma autonomia e um senso do social totalmente ausentes entre os alunos da escola tradicional. Todas essas atividades e o próprio cotidiano de sua escola foram retratados num filme que se tornou célebre, *L'école buissonnière* (“A escola campestre”), de 1949, com roteiro de Elise Freinet.

QUESTÃO:

Como configurar o Ateliê-Laboratório de Mídia I (Computação 2D) enquanto espaço da (produção artístico-científica (ensino-pesquisa-extensão)?

5 CARTA NAUTICA - Processo de Trabalho

Figura 17 - Carta náutica.



Fonte: http://www.allposters.com.br/-sp/Carta-nautica-do-oceano-Atlantico-1544-posters_i5144088_.htm

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

O processo de trabalho é representado pela carta náutica (Figura 17) onde as informações são registradas definindo os passos seguintes e a linearidade proposta por ZAMBONI.

Vejamos o que este mar pode nos oferecer e até onde poderemos navegar. Na tormenta ou calmaria a superfície é a barreira entre dois mundos: o conhecido e o desconhecido; o seco e o molhado, o real e o sonho, o que temos e o que queremos. Mergulharemos na imensidão de um oceano em busca de poucas respostas e muitas novas perguntas que ainda não foram trazidas à tona.

Partindo de um porto seguro, onde a informação está protegida e pode ser discutida preservando todos os direitos autorais, tanto dos artistas quanto dos acadêmicos participantes, a cronologia do processo artístico colabora e dá amplitude para preservar as pesquisas em artes desenvolvidas em instituições ou grupos de pesquisa. Manter a linearidade na criação seria como roteirizar as ações a serem tomadas desde os pensamentos projetados, apresentação de ideias, inserção de dinâmicas e aperfeiçoamento das obras em todos os sentidos de sua criação.

A plataforma A-learning utilizará protocolo seguro HTTPS, sigla em inglês para Hyper Text Transfer Protocol *Secure*, que em português significa “Protocolo de Transferência de Hipertexto Seguro”. Em sites com endereço HTTPS (Figura 18), a comunicação é criptografada, aumentando significativamente a segurança dos dados e, grosso modo, seria como se usuário e servidor conversassem em uma língua que só os dois entendessem para dificultar a interceptação das informações.

Figura 18 - Acesso seguro.



Fonte: arquivo do autor.

Para manter o acesso restrito os usuários deverão preencher um formulário inicial, informando os dados para o registro, por exemplo: Nome, CPF, RG, Nome da Instituição, Número de Matrícula, Formação, Resumo das Atividades, e-mail e Telefone (Figura 19).

Ao digitar o endereço seguro da plataforma A-learning, os usuários serão direcionados para a página inicial que poderá ser apenas institucional ou dispor de informações sobre atualidades, links patrocinados oferecendo cursos, congressos, palestras e exposições contemporâneas.

Figura 19 - Esqueleto inicial A-learning.

O diagrama ilustra a estrutura de uma página de login e registro. No topo, há uma barra de navegação com seis retângulos vazios. Abaixo, à esquerda, há uma barra lateral com seis retângulos vazios. O conteúdo principal é um formulário centralizado com o título "Bem vindo a PLATAFORMA A-LEARNING". O formulário contém os seguintes elementos:

- Campos de entrada para "CPF/e-mail" e "Senha".
- Um link ou opção "Esqueceu o login ou a senha".
- Um campo de entrada para "Novo Cadastro".
- Uma barra decorativa horizontal na base do formulário.

Fonte: arquivo do autor.

O usuário que possui cadastro se identifica inserindo o CPF ou e-mail e senha previamente cadastrados. As senhas constituem a primeira linha de defesa contra o acesso não autorizado ao computador. A senha exigirá complexidade algorítmica e deverá ser composta por no mínimo oito caracteres e obrigatoriamente deverá ser formada por letras maiúsculas, letras minúsculas, números e símbolos.

Um exemplo de senha forte seria **UN3sp.Art1**, lembrando que é apenas uma sugestão e que os usuários são responsáveis por manter essa informação sob sigilo

e não devem compartilhar para evitar que o acesso a informações seja facilitado e ainda sofrer medidas legais.

O usuário tem opção de recuperar a senha ou login cadastrados. Basta responder as perguntas previamente cadastradas e receber um link ou SMS com a informação solicitada. Se for um novo membro do grupo de pesquisa ou da comunidade acadêmica que será colaborador, deverá realizar um novo cadastro (Figura 20).

Figura 20 - Esqueleto de cadastro.

Preencha os campos abaixo e acesse a PLATAFORMA A-LEARNING

Nome	<input type="text"/>	Senha	<input type="text"/>
CPF	<input type="text"/>	RG	<input type="text"/>
Telefone	<input type="text"/>	e-mail	<input type="text"/>
Intuição	<input type="text"/>		
Matricula	<input type="text"/>	Titulo	<input type="text"/>
Resumo	<input type="text"/>		

Fonte: arquivo do autor.

Os processos e procedimentos artísticos utilizados no desenvolvimento de plataformas sistêmicas está em constante adaptação. Uma vez que seu roteiro de execução é independente e sua construção seja atemporal se faz necessário utilizar todos os recursos de função e navegabilidade para que a formatividade e o aspecto visual seja um produto da criação.

Mesmo a arte estando presente no imaginário do artista ou na obra realizada, não é possível desvincular um ponto de outro porque existe uma interação realizada

pelo usuário que embasa a execução em conluio com as experiências durante todo o processo criativo.

Isso significa que as experimentações não devem ser conflitantes, portanto inicialmente as realizações cibernéticas serão conduzidas para alcançar o propósito e a essência do funcionamento de uma plataforma sistêmica, carregando em sua sombra as conseqüentes colaborações estéticas já orquestradas em pensamento durante o projeto e que darão um parecer final, mesmo que, ainda não estejam claramente traduzidas visualmente.

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

Admitindo ZAMBONI, o procedimento artístico será diretamente ligado ao ambiente intuitivo e interativo que será navegado. A clareza nas informações e facilidade de localizar as ferramentas é o maior desafio e inclui muitas variáveis como equipamento que será utilizado para o acesso e a capacidade de processamento.

Os ensaios realizados no laboratório de mídia mostraram que quando a interface dos softwares é similar à de outros pode simplificar a utilização e ajuda a encontrar os objetos ou ações por similaridade tornando a experiência positiva.

De acordo com a afirmação de WHITE, o discurso entre forma e função será aberto. A busca pela simplicidade sempre será o maior desafio da humanidade.

A forma não tem limites. (39)

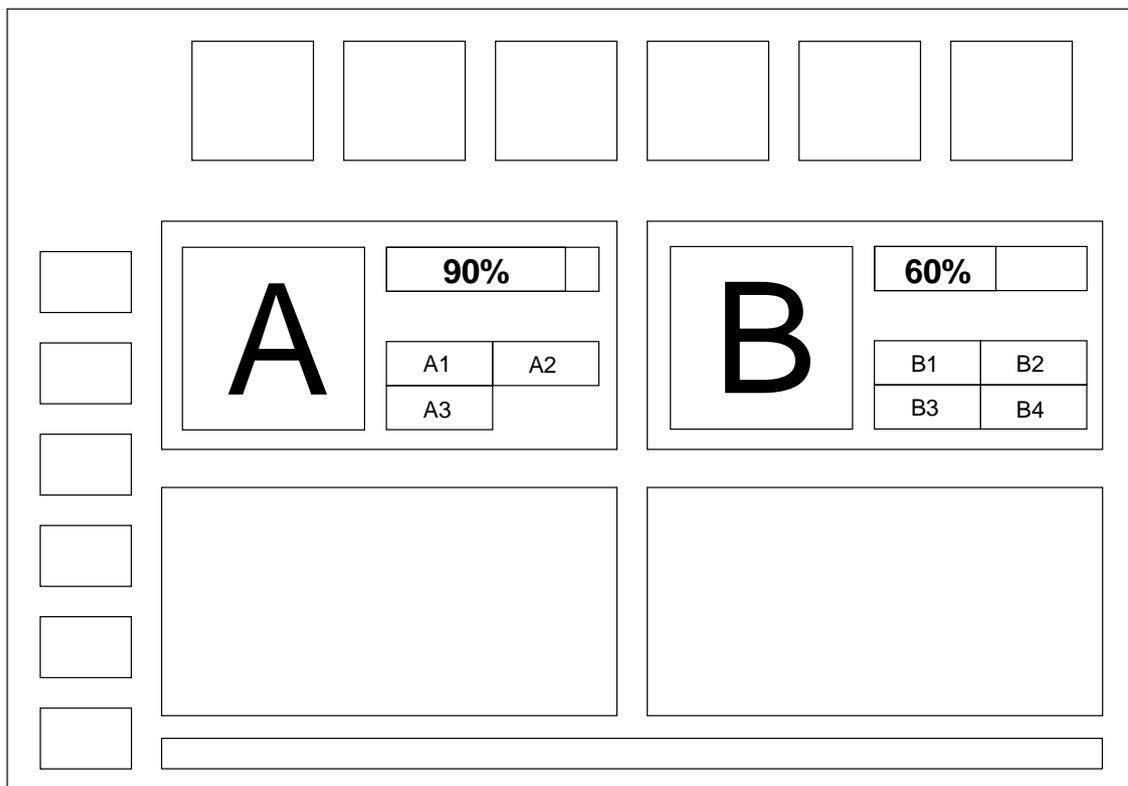
Até ser definida, eia é um estado de pura possibilidade. A forma existe numa relação de oposição com a ausência de forma. A dissolução da forma é um poderoso expediente de composição, além de ser metaforicamente potente. A forma comporta uma necessidade de dar corpo a uma ideia ou a uma percepção. A ausência de forma contesta essa própria necessidade e questiona nosso senso da imutabilidade das coisas tais como as conhecemos. A forma é um recipiente que pode estar aberto ou fechado. (WHITE, Kit, 2013, p. 39)

Algumas frases geram muita discussão na sala de aula como a afirmação: “Se tivesse mais tempo, teria escrito uma carta mais curta”. Encontrar soluções aplicando novos recursos é a maneira comum de atingir os objetivos da criação, mas quando a criação exige minimizar os recursos para maximizar a navegação, precisamos de muita dedicação, empenho e algumas vezes não será possível arredondar todas as arestas.

Figurativamente, para navegar precisamos apenas de uma jangada e remos, mas analiticamente, antes de molhar os pés o pensamento liga o entusiasmo à razão e intuitivamente começa a procura para identificar a corrente, os ventos, as ondas, o clima e adequamos instintivamente a embarcação aos intemperes.

Sabendo que a objetividade é, em grande medida, uma ilusão; o desenvolvimento deve ser subjetivo e aceitar intervenções a qualquer momento. As reflexões inserem e retiram objetos em cada contexto. Sob essa perspectiva a estrutura inicial pode trazer informações de chamadas para os assuntos que serão acessados, alguns detalhes sobre o andamento do processo e controles do que já foi realizado ou prazo final para contribuições (Figura 21).

Figura 21 - Esqueleto dos controles.

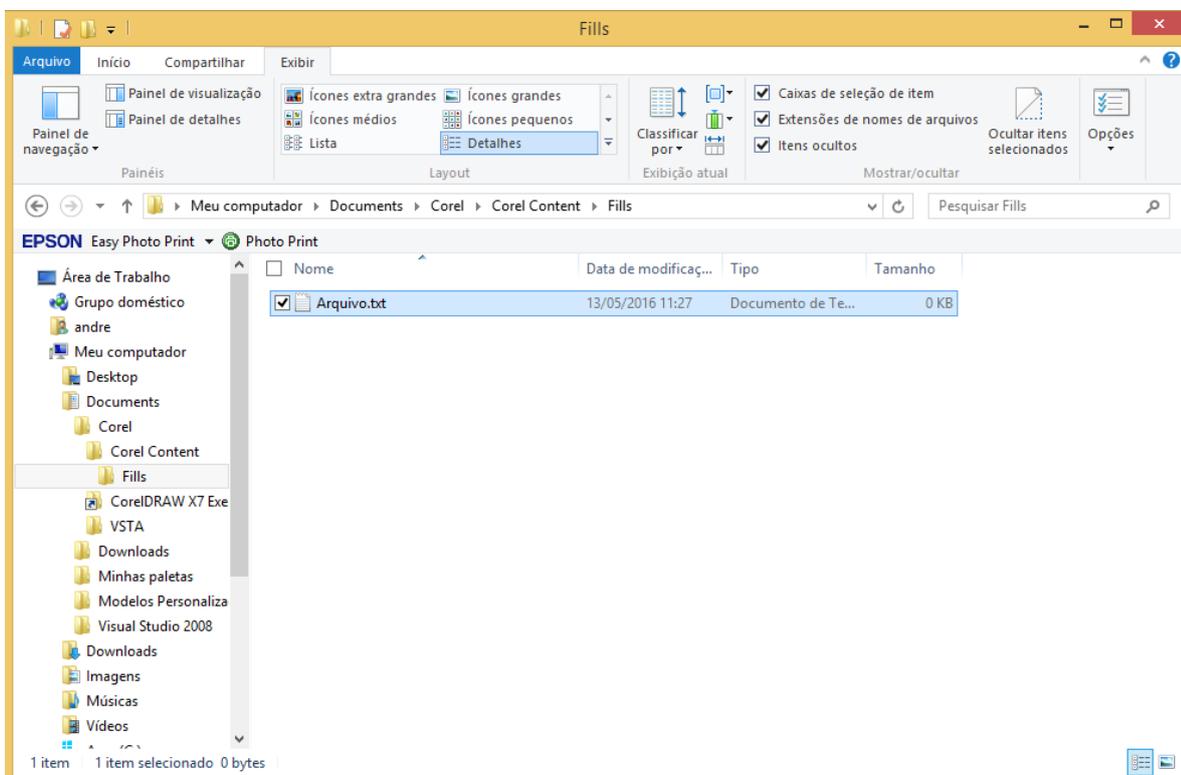


Fonte: arquivo do autor.

Essa disposição de informações funciona como o endereçamento utilizado pelos correios. Quando informamos o País, Estado, Cidade, Bairro, Rua, Número da Residência e Complemento, estamos orientando o funcionário da empresa para que a correspondência chegue até o destino correto.

O raciocínio é o mesmo utilizado para localizar arquivos em um computador onde você possui partições de um disco rígido ou outros discos inseridos na máquina e navega em camadas de informações até encontrar o arquivo procurado (Figura 22).

Figura 22 - Organização de informações.



Fonte: arquivo do autor.

Os computadores e softwares são desenvolvidos com a mesma propriedade, segmentando as informações para que o usuário não procure imagens na pasta de arquivos de áudio, ou áudio na pasta de arquivos de documentos. O exemplo apresenta uma representação artística e intuitiva para um caminho sistêmico onde encontra o documento de texto requisitado.

Quando não há a interface, ou ela não é intuitiva, o usuário precisa exercitar e requisitar sua memória humana para conseguir recordar o caminho de acesso para

encontrar um documento e decorar todos os endereços para cada busca realizada, exemplo: **C:\Users\andre\Documents\Core\Core Content\Fills**.

Seria humanamente impossível registrar na memória os endereços de todas as nossas criações armazenadas em nossos computadores. Alguns computadores ficam obsoletos devido infinita quantidade de informações transitadas e arquivadas em memórias eletrônicas. Mesmo quando as informações são armazenadas na nuvem, ou seja, em arquivos virtuais, é importante lembrar que essa disponibilidade é franqueada por um servidor físico gigante que acumula milhares de outras informações.

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

ZAMBONI definiu que a definição da estrutura é muito similar a roteirização. O livro possui título, subtítulo, nome do autor, informa a editora, depois um resumo e um sumário para ordenar e controlar o impulso do leitor. Essa é a garantia de quem está à procura de informações de funções derivadas em matemática não acabe procurando indevidamente por essa disciplina em livros de história ou geografia.

A cibernética provém os controles adequados para uma experiência gratificante onde busca e resultados estão contidos na mesma equação. Suas definições permitem que a estética amplie o dinamismo e facilite a construção de ambientes intuitivos. A congruência das duas partes é definida pela posição do artista que busca em sua pesquisa elementos para que a utilização do recurso seja intuitiva e colaborativa.

Seguindo a linearidade de procura e participação em cada assunto disponibilizado, a ação sequencial partiria do interesse casual do usuário participante ou do convite do autor para aprofundar as discussões realizadas em ambientes físicos.

As duas situações podem ser programadas e controladas nos parâmetros definidos pelo artista acadêmico quando insere um novo assunto, podendo convidar

participantes com linhas de pesquisa aderentes ao seu projeto ou deixa-lo aberto para que todos os membros do grupo de pesquisa possam colaborar.

As definições são controladas pelo líder de cada assunto e, cabe ao líder, dar o aceite as participações, positivar ou negar as contribuições, criar sub discussões em argumentações e definir o acordo do nível de serviço (*SLA*) para que todas as contribuições sigam a cronologia e respeitem o prazo estipulado para a conclusão.

Na embarcação, cada tripulante deve exercer sua função. O comandante que define a rota, o ritmo, as paradas e, ao mesmo tempo, atribui as posições e tarefas que serão realizadas pela tripulação, o tempo para execução, a escala de trabalho, a troca de plantão e o descanso (se houver).

Será Iniciada a navegação assumindo hipoteticamente que o assunto “A” foi inserido na plataforma pelo artista DA MATTA e que esse assunto surgiu de uma discussão no laboratório presencial. Potencialmente o conteúdo será utilizado na elaboração de um artigo que será submetido em um congresso. O prazo máximo estipulado para finalizar as colaborações científicas foi de trinta dias.

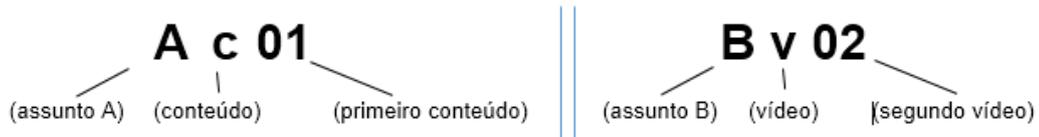
O artista solicita a colaboração de três membros do grupo de pesquisa, restringindo o conteúdo para os membros do grupo que foram selecionados. Sugere o período em que a colaboração permanecerá disponível e aguarda a manifestação dos colegas que podem acessar as informações em qualquer dispositivo conectado à internet e inserir seus comentários efetivando a participação.

Clicando no referido assunto, os colaboradores serão direcionados para a próxima etapa, onde a navegação é organizada, dinâmica e intuitiva. O conteúdo textual fica depositado em um ficheiro específico, os vídeos e áudios em outro ficheiro, arquivos submetidos são indexados em um repositório virtual e ficam disponíveis para *download*.

Outros ficheiros podem ser inseridos para facilitar a organização das informações e gerar um histórico linear. Essa base de dados funciona como uma biblioteca permanente para consultas e poderá fornecer as informações para gerar o relatório final em formato de artigo acadêmico ou dentro das normas requisitadas no momento de sua compilação.

Todas as informações recebem indexação na nomenclatura (Figura 23), a primeira letra maiúscula identifica o assunto, a segunda letra minúscula direciona se é um conteúdo em texto, vídeo, teste e a numeração é ordinal quantitativa, como por exemplo: Ac01, Av03, Bc01, Bv02.

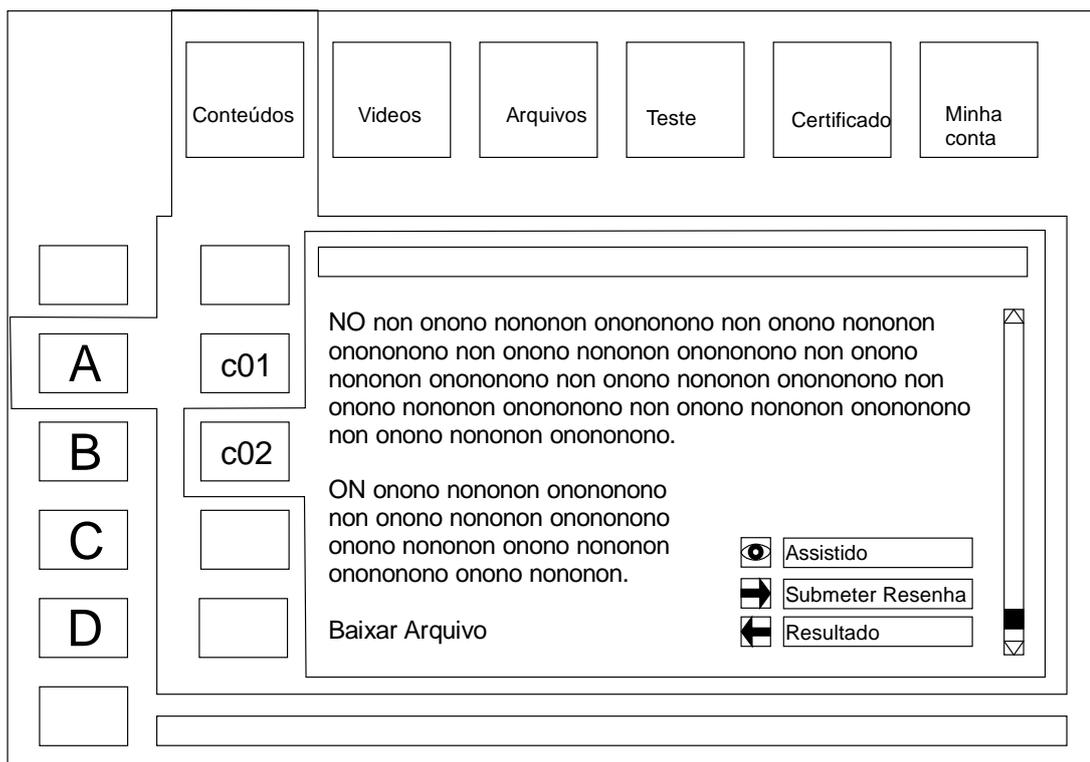
Figura 23 - Indexar conteúdos.



Fonte: arquivo do autor.

O funcionamento dos ficheiros dinâmicos sugerem a possibilidade de visualizar todo endereçamento da atividade que está sendo realizada, principalmente para ajudar na organização dos colaboradores que acessam a plataforma por dispositivos sensíveis ao toque e requerem simplicidade e sofisticação na manipulação das páginas.

Figura 24 - Esqueleto conteúdos



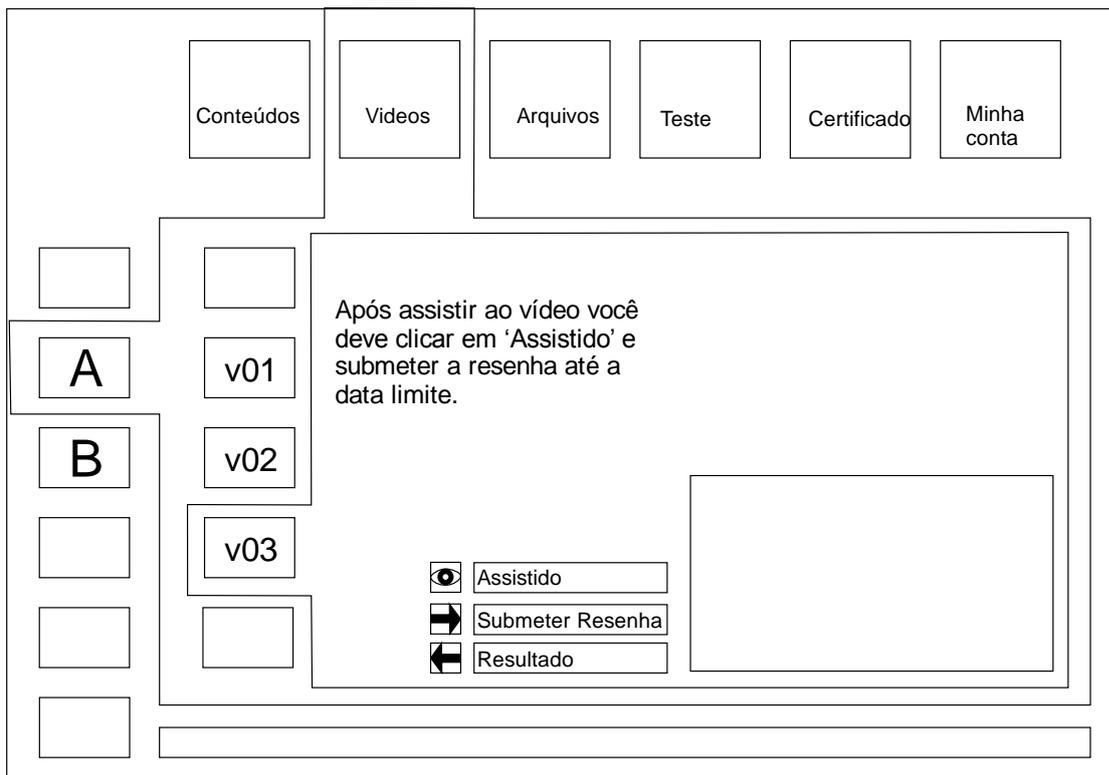
Fonte: arquivo do autor.

A cada atividade participativa, o colaborador pode inserir seus comentários, enviar novos textos, arquivos midiáticos e realizar experimentações utilizando seu laboratório pessoal e anexando os resultados no ficheiro Teste (Figura 24). Todas as

ações realizadas e finalizadas pelo colaborador serão avaliadas pelo autor que poderá encerrar a discussão ou abrir uma sub discussão em cima da participação do colaborador.

Como o autor é o dono do seu conteúdo, ele pode controlar as alterações, direcionar a sub discussão a terceiros ou mantê-la apenas para o grupo.

Figura 25 - Esqueleto vídeos.



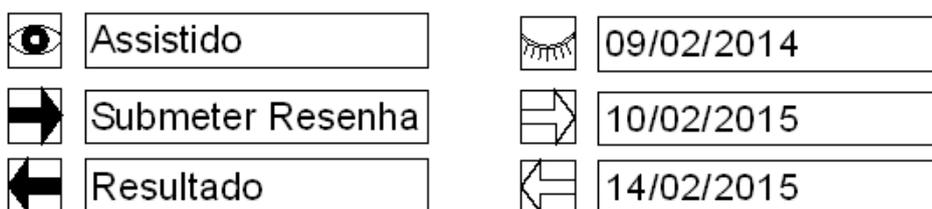
Fonte: arquivo do autor.

Todas as participações devem respeitar o período de execução para garantir que o processo seja finalizado dentro do prazo inicial (Figura 25). Da mesma forma que o colaborador deve manter-se dentro do SLA, o autor também é cobrado pela avaliação da informação recebida e delibera a respeito de sua inclusão ou não no processo.

Essa cronologia fica registrada nos campos de solução da atividade. Dessa forma, os alarmes de atividades não realizadas ou com status aberto serão gradativamente baixados do sistema e excluídas da conta do usuário colaborador participante.

Um objeto auxiliar para a mensuração e auditoria de que as informações estão sendo inseridas uniformemente seria elaborar as caixas de status das atividades. Sua dupla serventia é de aviso alarmado para identificar que uma atividade ainda não foi realizada e de cobrança sem precisar acessar a conta individual ou receber novos alertas (Figura 26).

Figura 26 - Controles cronológicos.



Fonte: arquivo do autor.

Quando um vídeo ainda não foi assistido o status permanece aberto, quando foi assistido é alterado automaticamente para fechado e a data fica registrada. O mesmo acontece para os outros campos como submeter resenha e o resultado com avaliação do autor, que por sua vez irá confirmar a execução de todo o processo e permitir que um novo ciclo seja iniciado, conforme ZAMBONI descreve.

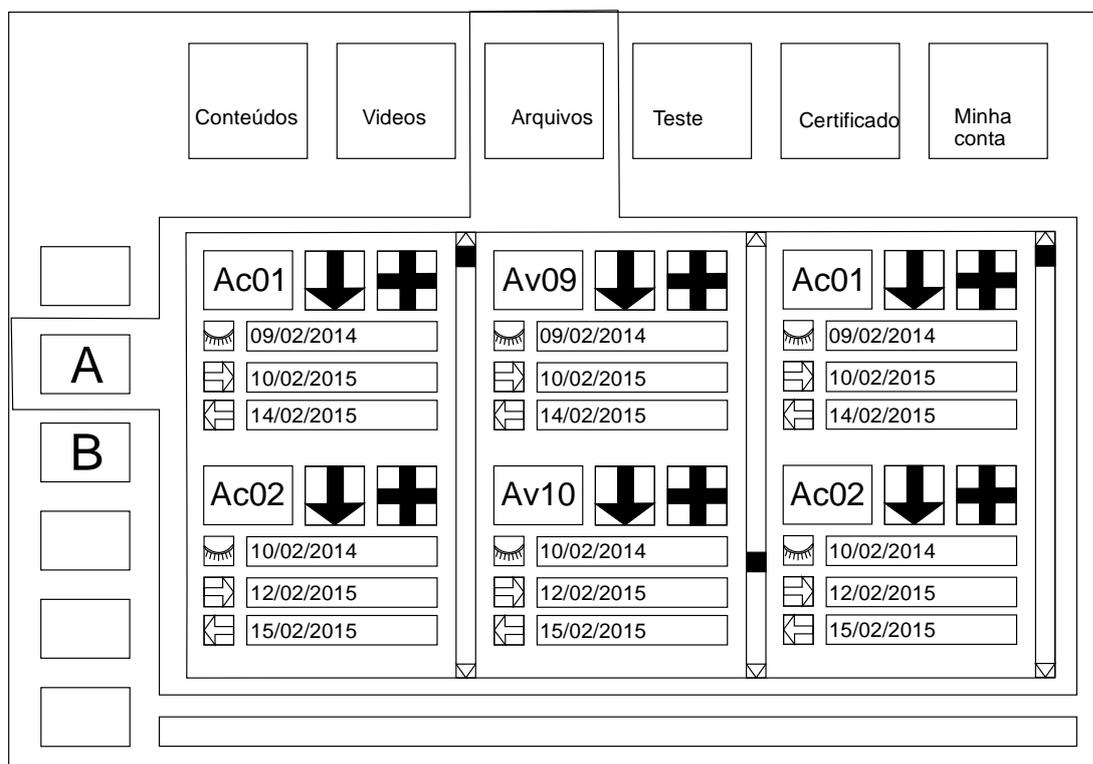
O processo de trabalho, principalmente em arte, não é algo linear, é um processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de uma realidade. É uma etapa eminentemente criativa, e que dá forma material e organizada a uma série de ideias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

No transcorrer da pesquisa algumas sugestões foram verificadas, como a inserção de um *chat* para bate-papo *online*, mas ficou comprovado que não agregaria nenhuma solução já que a plataforma é um espaço atemporal e perderia uma de suas características. Outro ponto negativo seria iniciar conversas alheias ao trabalho que poderiam se estender por muitos minutos desviando novamente o propósito inicial.

A solução para realização de *chat online* já existe. Basta que todos os membros do grupo de pesquisa tenham acesso à internet e um e-mail, ou utilizar smartphones com aplicativos de *chat*. Seria criado um ambiente virtualizado para discussões com a mesma dificuldade encontrada no presencial que talvez seja a maior de todas: conflito de disponibilidade de horário e garantia de respostas dentro do *SLA* definido.

Ou premissa para utilização da plataforma A-learning é a oportunidade de automatizar a extração de relatórios dentro dos padrões acadêmicos, com preenchimento automático do resumo dos autores e coautores, instituições participantes e patrocinadoras e conceber uma fonte legítima e científica para citações e publicações (Figura 27).

Figura 27 - Esqueleto arquivos.



Fonte: arquivo do autor.

Os autores, coautores e colaboradores terão acesso completo aos documentos armazenados na plataforma. Poderão baixar arquivos para futuras utilizações. Dentro do ficheiro “Minha Conta”, o usuário poderá atualizar os dados cadastrais, optar pelas formas de alertas disponíveis, modificar seu resumo profissional, inserir imagem ou

fotografia recente, alterar sua senha pessoal e acessar todo o histórico de autorias e colaborações realizadas na plataforma A-learning (Figura 28).

Figura 28 - Esqueleto minha conta.

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Conteúdos Vídeos Arquivos Teste Certificado Minha conta </div>						
<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 30px; border: 1px solid black;"></div> </div>	Nome		Alterar senha		Incluir Foto	
	CPF		Página web			
	RG		Lattes			
	Telefone		<input type="checkbox"/> SMS <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M		Definir Alertas	
	e-mail		<input type="checkbox"/> e-mail			
	Intuição					Autorias
	Matricula		Titulo			
	Resumo					
					Colaboração	

Fonte: arquivo do autor.

Também é possível customizar as informações por cronologia, atividades não realizadas, favoritos e criar ícones de atalho para os assuntos pertinentes ao momento de cada usuário. Então a escolha da apresentação dos assuntos está sob comando de quem utiliza a ferramenta. Essa obra, por si, permite a interação e alteração dos padrões de apresentação, cores e indicadores para favorecer todo o grupo e tornar a participação agradável.

Como ZAMBONI descreve, o processo de trabalho em arte não é linear, permite idas e vindas com a interpolação de intuição e racionalidade, dando forma material e organizada a uma série de fatos e ideias coletadas no decorrer da pesquisa. O grau de sofisticação ou desenvolvimento de determinada tecnologia não interfere na autenticidade da pesquisa em arte e concluímos que os resultados são multinterpretativos.

O *processo de trabalho* não é exclusivo da ação da pesquisa em artes, pois tanto o artista pesquisador como o artista basicamente intuitivo executam o trabalho segundo certa ordem. A diferença é de método e de concepções artísticas diversas, não está no processo de trabalho em si, mas principalmente nas fases anteriores que orientam o processo de trabalho dentro de sua plena realização. (ZAMBONI, 2001, p. 57)

Em concordância com a afirmação de ZAMBONI, o atendimento de todas as expectativas e observações realizadas no decorrer da pesquisa, bem como, o conceito da plataforma A-learning corresponde positivamente a proposta inicial de arte inserida gradualmente na ciência tecnológica propiciando novas experimentações.

Para que o resultado seja o mais próximo possível das expectativas e justificado pelas observações, existe a possibilidade de criar um fluxograma funcional da plataforma A-learning ou um esquema de pastas de arquivo padrão que possibilite entender como as informações ficarão organizadas refletindo a importância da arte na utilização de recursos computacionais e tecnologias midiáticas.

Discussões sobre empreendedorismo com a Implementação de políticas para a inclusão de links patrocinados, parcerias entre instituições, convênios governamentais, subsídios institucionais e incentivo financeiro a pesquisa poderão ser objeto de estudo futuro ou, em sua não linearidade, agregar novas expectativas e possibilidades de direcionamento da pesquisa.

6 ESCOLA DE SAGRES - Resultados e Interpretação

Figura 29 - Escola de Sagres.



Fonte: <http://hid0141.blogspot.com.br/2012/04/escola-de-sagres-realmente-existiu.html>

A Escola de Sagres não foi uma instituição, mas sim um local utilizado para reunião dos cientistas, marinheiros e mareantes desenvolviam métodos para navegar, adaptavam navios e desenhavam as cartas náuticas (Figura 29). O mesmo acontece no ambiente virtual proposto pela plataforma A-learning.

Em arte, a conclusão de uma pesquisa assume feição diferente. A apresentação dos resultados não é verbalizada, mas faz parte da própria obra de arte realizada. As conclusões da pesquisa, portanto, não podem ser apresentadas pelo autor como fato único, quase imposto aos espectadores; a conclusão definitiva deverá ser tirada pelos interlocutores da obra de arte, que interpretam e interagem com a obra. (ZAMBONI, 2001, p. 58-59)

Interpolando o raciocínio de ZAMBONI, a criação de uma plataforma que atenda às necessidades da comunidade científica é permeada de intervenções e adequações às necessidades dos usuários. Esse processo é contínuo e coexiste durante e após o desenvolvimento e publicação. A aplicação de conceitos de segurança das informações garante a disponibilidade, integridade e confidencialidade das informações.

De forma clara, a contemplação da obra sugere que a participação do público seja a continuidade de sua concepção. A arte colaborativa acontece em várias direções com a inserção de conteúdo, debates e discussões em disciplinas variadas, adaptações para simplificar o acesso, organização dos materiais e a possibilidade de ligação com laboratórios-ateliês de artistas distintos conjugados à plataforma possibilitam experimentações pelos sentidos de todos os participantes.

Essa biblioteca eletrônica com arquivos artemidiáticos possibilita testar, assimilar e interpretar sons, vídeos, textos, pinturas, coreografias e hibridações artísticas levando a pesquisa ao mais alto nível de possibilidades.

A facilidade de acessar o conteúdo de qualquer computador conectado à internet, de qualquer lugar do mundo, em qualquer horário, mantendo os registros e cronologia torna o ambiente favorável e proporciona maior mobilidade e velocidade nas discussões dos grupos de pesquisa.

Obviamente, a plataforma A-learning não possui intenção de substituir os encontros presenciais e, claramente, torna-se uma ferramenta usual para ampliar os horizontes em busca de conhecimento e troca de informações.

Fazer arte é um ato de descoberta. Quando se lida apenas com o que conhece não está cumprindo a sua tarefa porque nada te surpreende e não fará nenhuma descoberta. O trabalho inventivo e espontâneo desinibe a cognição cultural natural e permite o rompimento de barreiras impostas pelo conhecimento já vivenciado.

Tenha sempre com você um diário ou um caderno de esboços. (73)

As ideias e imagens às vezes são fugazes. É importante captá-las quando elas ocorrem. Nunca acredite que a grande revelação permanecerá em sua mente. Registre-a no momento em que a encontrar. (WHITE, Kit, 2013, p. 73)

WHITE afirma que o registro das ideias e dos processos criativos são a essência da obra que se materializa. Quanto mais anotações e observações se acumulam, o propósito se torna cada vez mais claro.

Em conformidade com a afirmação, ao utilizar a Plataforma A-learning percebemos que também se comporta como um registro cronológico das atividades realizadas durante o período colaborativo. Nesse percurso, a criação artística recebe informações e influências que aparam as arestas e aprimoram sua Formatividade.

A plataforma desenvolvida é um objeto virtual e bidimensional que depende da ilusão para justificar sua realidade. Ao mesmo tempo, imaginar que as informações são como pinceladas para criar uma imagem maior, as informações disponibilizadas na plataforma não seriam apenas dados percíveis, mas sim descrições datadas que podem concretizar metáforas e construir novas obras sendo ponto de partida e de chegada dentro de seu conteúdo.

Desenvolvida com propósito de coexistir com cada interlocutor e transferir todas as experimentações para outros artistas com conhecimentos distintos e ambíguos atribui significado abrangente e indeterminado a obra que recebe outras obras e se fortalece a medida que mais obras se relacionam e são inseridas, transferidas, perpetuadas na plataforma e acessadas como acervo científico.

A interpretação dos resultados da pesquisa em arte não converge para a univocidade, mas para a multivocidade, uma vez que cada interlocutor deverá fazer a sua interpretação pessoal e proceder uma leitura subjetiva para analisar o resultado da pesquisa contido na própria obra de arte. Diferentemente da ciência, a arte tem um caráter pessoal de interpretação, garantido pela plurissignificação da linguagem artística. (ZAMBONI, 2001, p. 59)

ZAMBONI destaca que aproximando os resultados e interpretações ao problema estudado, é possível considerar que as expectativas foram alcançadas. O conceito da plataforma A-learning foi desenvolvido para que um grupo de pesquisa definido possa utilizar como laboratório virtual recebendo e registrando as colaborações complementando as concepções artísticas encontradas no laboratório-ateliê presencial.

As informações serão registradas formando um histórico cronológico das interações, acessos, alterações, arquivos anexados, mídias e mantém o banco de dados para apoiar pesquisas futuras. Para gerar relatórios e artigos será necessário escolher o formato e adequar as colaborações reestruturando em grupos de informações.

Essa plataforma propicia a participação dos integrantes do grupo de pesquisa a qualquer tempo e espaço sem a necessidade de deslocamento físico, mas não subtrai do processo as discussões presenciais e possibilidades de convidar os participantes para participar de experimentos físicos, táteis e outras ações de sentidos conjugados onde a presença é indispensável.

A embarcação segue para o seu destino registrando suas experiências e novos conhecimentos. Observar e aprender com as dificuldades, promover o conhecimento, passando informações para a tripulação e controladores. A plataforma A-learning permite que os registros sejam consultados pelo capitão, pela tripulação que se aprimora com novos conhecimentos e amplia as possibilidades para outras embarcações serem construídas em equipe (Figura 30).

Figura 30 - Construção em equipe.



Fonte: <http://historiollando.blogspot.com.br/2013/08/a-expansao-ultramarina-portuguesa.html>

Durante o desenvolvimento as dificuldades vieram à tona. A dificuldade de conseguir investimento para automatização da plataforma, compra de *hardware*, hospedagem, gerenciamento de programações específicas impossibilitaram que algumas funcionalidades fossem testadas.

Aprenda com seus colegas. (74)

As pessoas entram na escola de artes com talentos diversos. Uma vez que a Observação é o âmago da prática artística, observe seus colegas. O que você precisa descrever é o mundo e os interesses que vocês têm em comum. Seus colegas são um recurso de valor inestimável. Imite as coisas que eles fazem bem e aprenda com os erros e acertos deles. Essa lição está no cerne da crítica. Todos os artistas se beneficiam das descobertas e fracassos uns dos outros. (WHITE, Kit, 2013, p. 74)

WHITE ressalta que os interesses em comum promovem a materialização da obra. A apresentação dos processos e procedimentos artísticos no desenvolvimento da plataforma justificam e demonstram que os problemas iniciais foram resolvidos no decorrer da pesquisa culminando no trabalho equivalente anexo.

A explanação do processo criativo consiste na demonstração de uma navegação simplificada, intuitiva e acessível. Baseada na solução da dualidade entre a execução e o propósito a plataforma proporciona uma viagem no tempo e no espaço, estimulando a manifestação dos sentidos e sentimentos, tanto para quem produz quanto para quem recebe e se faz presente a cada mudança de olhar com uma troca mútua de experiências.

A construção da plataforma sofre interferências e adequações a cada momento e, da mesma forma, o desenvolvimento também não é linear. Mesmo com a definição do universo e possibilidades de controlar os usuários, de fluxo e estrutura de navegação, correlação e complementação de informações, essa obra será aprimorada constantemente com a inserção de outras obras individuais que aceitando a colaboração de outros acadêmicos.

Toda obra de arte precisa conter o que é necessário para atingir seu objetivo descritivo. As partes que sobressalentes foram removidas favorecendo a composição.

A plataforma (ponte) é a ligação entre arte (estética) e controle (cibernética), onde o artista transita compartilhando conhecimentos, realizando experimentações, praticando habilidades e customizando todos os "deltas" de acordo com suas percepções. Pode interagir e criar "sub roteiros" que serão avaliados pelo artista criador da atividade e posteriormente utilizados para consulta e elaboração de artigos e relatórios acadêmicos.

Pressupondo que os resultados foram positivos com a concepção do conceito da plataforma, partiremos para a apresentação das definições com o processo e ilustrações que autenticam e corroboram para a apresentação dos resultados e às soluções encontradas com abertura para novas que poderão ser somadas ao processo.

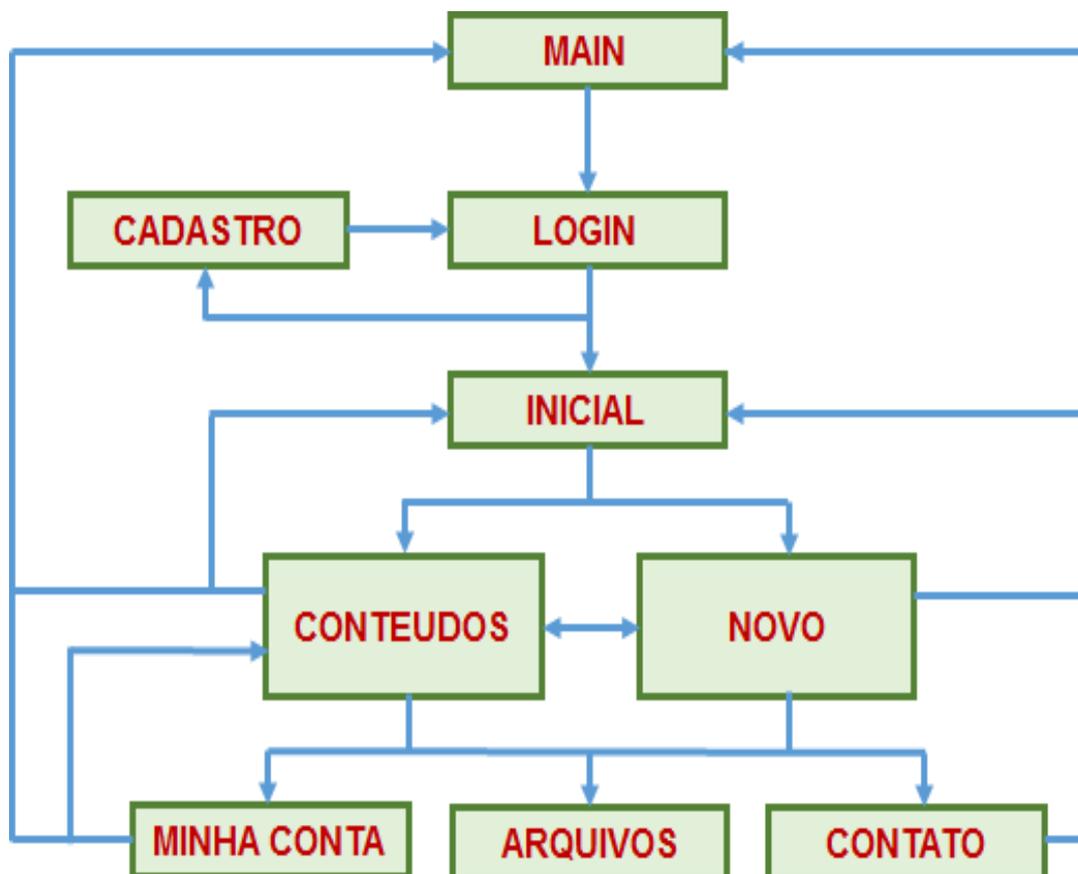
Qual o significado dessa obra? Alinhado com o pensamento de KIT WHITE, o significado não existe no singular. É uma transição entre duas ou mais mentes conscientes. A sua obra é uma tentativa de fazer uma ponte entre você e os outros. O significado deriva da comunicação.

Os processos e procedimentos artísticos foram colocados em prática antes mesmo de serem colocados no papel. Quando da utilização de outros suportes como telas na pintura, madeira e pedra na escultura, produtos químicos na fotografia ou efeitos em computadores, a arte final está formada no pensamento e chegará a sua forma imaginada mesmo que mude a construção no decorrer do processo.

A narrativa do acesso é construída como um roteiro de acesso onde o usuário possui autonomia para acessar as informações desejadas e colaborar com as diversas mídias alocadas no sistema.

A tela inicial é o convite e traz algumas informações a respeito do trabalho, instituição, artista pesquisador e convida a conhecer as possibilidades oferecidas. O link encaminha para a página de serviços onde serão solicitadas as credenciais de acesso e a senha.

Figura 31 - Fluxograma das informações.



Fonte: arquivo do autor.

O fluxograma de navegação (Figura 31) foi simplificado facilitando o entendimento do funcionamento dinâmico da plataforma. Apenas o acesso segue a ordem linear para que o banco de dados possa receber as informações dos usuários e numerizar as informações.

Caso o colaborador não esteja devidamente cadastrado, neste momento existe a possibilidade de realizar o cadastro e configurar os dados em conformidades com as requisições. É importante preencher todos os campos porque os dados fornecidos serão utilizados para identificar os autores e coautores de todos os processos realizados de forma colaborativa. Inserir o resumo profissional é obrigatório, uma vez que, essa informação será utilizada automaticamente nas informações de rodapé dos artigos acadêmicos (Figura 32).

Figura 32 - Protótipo cadastro.

unesp  @-Learning

O cadastro é rápido e fácil!

Preencha todas as informações corretamente. Mantenha seus dados atualizados, eles serão utilizados na emissão de relatórios e artigos.

Nome	Senha de acesso	Autorias @Learning
CPF	Página WEB	
RG	Lattes	Colaborações @Learning
Telefone Móvel	Formas de alerta	
e-mail	<input type="radio"/> SMS	
Instituição	<input type="radio"/> WHATS APP	
Matrícula	<input type="radio"/> e-mail	
Resumo Profissional	Título acadêmico	Concluído

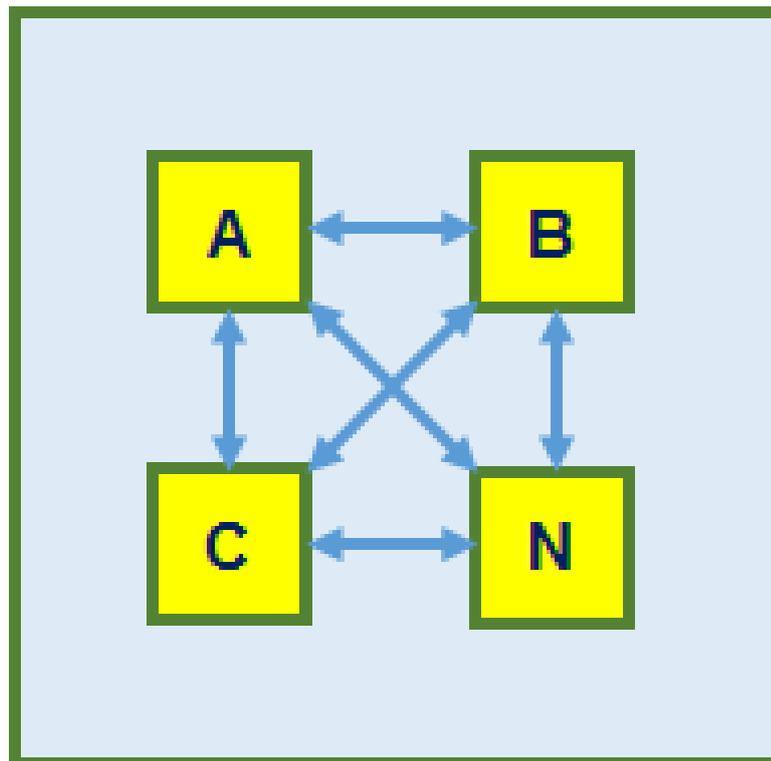
Aqui as pesquisas no campo da arte são registradas, discutidas e recebem a colaboração da comunidade científica. Convide seu grupo de pesquisa!

Fonte: arquivo do autor.

Após realizar o cadastro, o usuário é direcionado para a página inicial onde uma infinidade de conteúdos permanecem à disposição e aguardam as colaborações.

É importante mencionar que nesse momento a navegação torna-se dinâmica e permite transitar entre os conteúdos diretamente, ou seja, não precisa voltar telas ou seguir adiante para mudar de conteúdo/controlar ou de mídia/arte (Figura 33). As informações ficam disponíveis e podem ser consultadas por membros do grupo de pesquisa cadastrado por intermédio de equipamentos conectados à internet.

Figura 33 - Navegação dentro do portal conteúdos.



Fonte: arquivo do autor.

Antes de aprofundar o discurso a respeito dos conteúdos e da navegabilidade é importante entender o funcionamento da inserção de novos conteúdos porque é nesse momento onde serão definidos os parâmetros do conteúdo como data de início e fim da atividade, título e breve relato, inserção do conteúdo, seleção dos membros do grupo que irão participar em cada etapa com a definição de data limite para colaborações e permissão ou não de sub roteiros.

Figura 34 - Protótipo conteúdo novo.

Início em: 05/01/2016
Fecha em: 06/02/2016

A
Início em: 05/01/2016
Fecha em: 06/02/2016

B
Início em: 10/01/2016
Fecha em: 20/02/2016

C
Início em: 07/03/2016
Fecha em: 02/05/2016

André

Artemídia: A-Learning e-Plataforma Delta.

Conceitos de artes visuais e transmidiáticas e arte colaborativa para grupo de pesquisa.

Introdução

A plataforma (ponte) é a ligação entre arte (estética) e controle (cibernética), onde o artista transita adquirindo conhecimentos, realizando experimentações, praticando habilidades e customizando todos os "deltas" (Δ s) de acordo com suas percepções de forma interdisciplinar. Encontrar a estesia na jornada é a proposta apresentada pela plataforma.

Selecionar colaborador	Resumo Profissional	Prazo maximo:
<input checked="" type="radio"/> Anna	Pianista, doutora em Artes pela Unesp e mestre pelo programa "Master of Music in Performance" da Manhattan School of	10/01/2016
<input type="radio"/> Célio	Célio Martins da Matta é Professor Doutor do Instituto Presbiteriano Mackenzie. Área: FAU (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo) - Curso de	xx/xx/xxxx
<input checked="" type="radio"/> Kathya	Bailarina e coreógrafa formada pela Escola Municipal de Bailados e Royal Academy of London, atuou no Corpo de Baile do Teatro Municipal de São	20/01/2016

Fonte: arquivo do autor.

Na página inicial as informações ficam dispostas no formato de cartões de visita virtuais, com informações básicas para não comprometer a navegação e proporcionar velocidade no acesso do conteúdo (Figura 34). O formato icônico é dinâmico e tem sido utilizado amplamente para interfaces de sistemas operacionais.

Com todos os parâmetros organizados, o conteúdo fica disponível em formato icônico na página inicial, preservando assim a linguagem cognitiva intuitiva facilitando o acesso e otimizando a navegação (Figura 35).

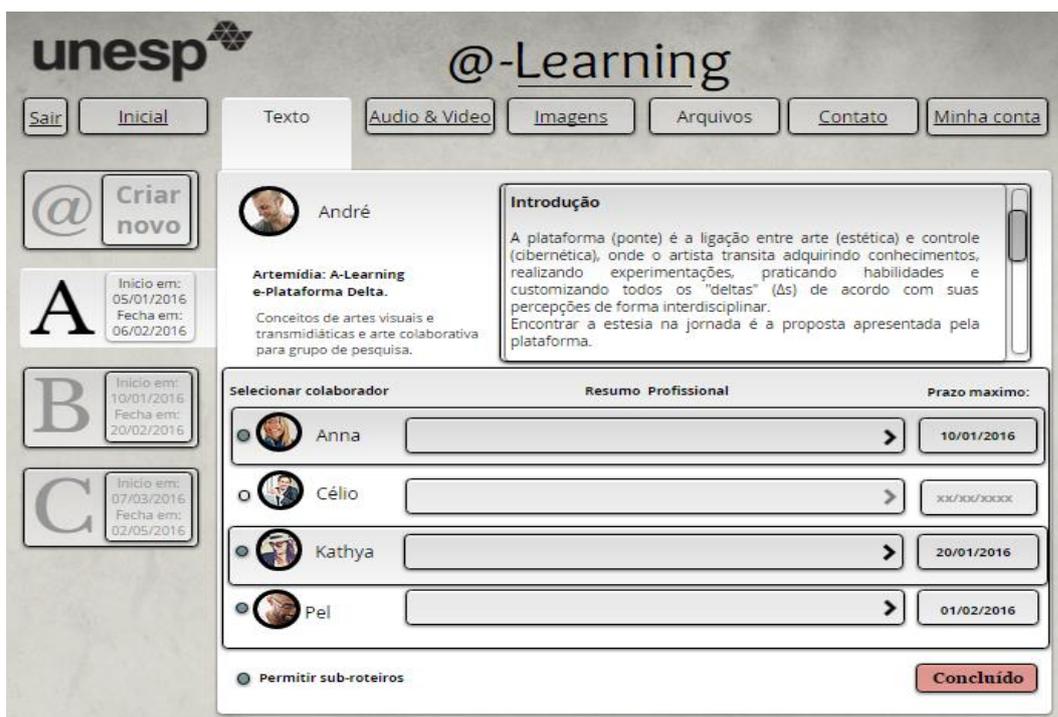
Figura 35 - Protótipo exibição.



Fonte: arquivo do autor.

O usuário pode localizar com maior facilidade os assuntos de seu interesse e programar a execução mediante as informações básicas indexadas nas imagens.

Figura 36 - Protótipo conteúdo A.



Fonte: arquivo do autor.

Ao navegar pelos conteúdos, o usuário estabelece uma ligação entre cibernética e estética, analisando e colaborando com os processos criativos registrando a estesia encontrada todas as vezes que participa (Figura 36).

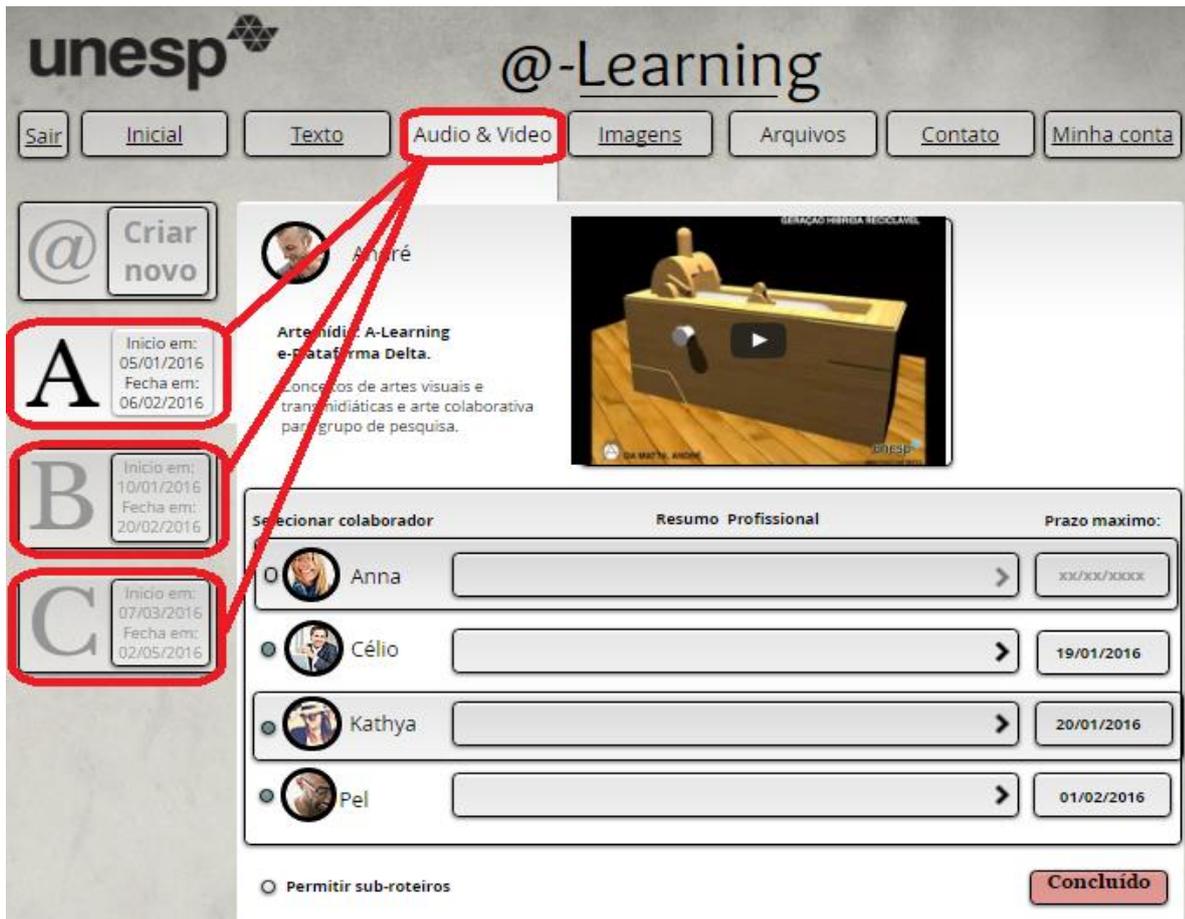
A construção em formato de ficheiro duplo possibilita a navegação em todas as mídias de um controle ou todos os controles de uma mídia. Isso significa que quando selecionado o controle “A”, pode navegar livremente entre as artes disponíveis. Do mesmo modo, ao navegar por uma arte no formato de “Áudio & Vídeo”, pode alternar entre os controles para comparar os conteúdos (Figuras 37 e 38).

Figura 37 - Protótipo navegação cibernética.



Fonte: arquivo do autor.

Figura 38 - Protótipo navegação estética.



Fonte: arquivo do autor.

Esse conceito será utilizado em todos os *links* e em todas as comunicações de todos os botões.

Havendo necessidade de entrar em contato para sanar uma dúvida, registrar uma reclamação, sugerir melhorias, alugar o espaço publicitário ou qualquer ação que não esteja disponível na plataforma, os usuários poderão acessar a página de “CONTATOS” e encaminhar um e-mail deixando seus dados para retorno (Figura 39).

Figura 39 - Protótipo contatos.

O protótipo apresenta o logo 'unesp' no canto superior esquerdo e '@-Learning' no canto superior direito. Abaixo do logo, há dois botões: 'Sair' e 'Inicial'. O título centralizado é 'Encaminhe sua mensagem.'. Abaixo dele, há um formulário com os seguintes campos: 'Nome', 'Email', 'Telefone' e 'Assunto' em uma coluna à esquerda, e 'Mensagem' em uma coluna à direita. Um botão 'Enviar' em verde está localizado no canto inferior direito do formulário.

Fonte: arquivo do autor.

Os campos devem ser preenchidos com dados válidos e, posteriormente, o colaborador será direcionado para página inicial ou poderá sair do sistema.

A questão do preenchimento dos dados de forma correta e manutenção constante de atualização são muito importantes também no cadastro. Acessando o menu “MINHA CONTA”, é possível acrescentar informações de dados pessoais, e outros muito relevantes como resumo profissional, Currículo Lattes, titulação do colaborador, e-mail e telefone para poder optar pela forma de alerta mais conveniente e não perder os prazos das atividades para qual foi convidado.

Ainda nesse menu, o colaborador consegue controlar todas as atividades de sua autoria, todas as participações e colaborações são listadas em formato icônico intuitivo, promovendo maior facilidade na organização e localização dos conteúdos.

A indicação da página do profissional e do Currículo Lattes poderá ser utilizada nas notas de rodapé quando utilizado o recurso do menu “ARQUIVOS”, nos formatos disponíveis ou para formatação condicional de acordo com as necessidades do colaborador (Figura 40).

Figura 40 - Protótipo cadastro preenchido.

unesp @-Learning

O cadastro é rápido e fácil!

Preencha todas as informações corretamente. Mantenha seus dados atualizados, eles serão utilizados na emissão de relatórios e artigos.

André Martins da Matta
 123.456.789-00
 12.345.678-9
 55+11+98787-8787
 andredamatta@aleraning.com
 UNESP
 123.456

Alterar senha
 http://meuandre.wix.com/alearning
 http://lattes.cnpq.br/5432188473564087

Formas de alerta
 SMS
 WHATS APP
 e-mail

Mestre

Autorias @Learning
 Início em: 05/01/2016
 Fecha em: 06/02/2016

Colaborações @Learning

Concluído Salvar

Mestrando em Artes Visuais e Pesquisador pela UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Pós Graduação com MBA em Auditoria pela Universidade Nove de Julho (2007-2008) e Graduado na Universidade Presbiteriana Mackenzie (2000-2004) com título de BACHAREL EM DESENHO INDUSTRIAL, especialização em PROGRAMAÇÃO VISUAL.

Aqui as pesquisas no campo da arte são registradas, discutidas e recebem a colaboração da comunidade científica. Convide seu grupo de pesquisa!

Fonte: arquivo do autor.

A plataforma se torna um repositório de obras acadêmicas no campo da Arte e pode ser utilizada como arquivo virtual para consulta, promovendo uma fonte confiável de citações e bibliografias (Figura 41).

Figura 41 - Protótipo imagem.

unesp @-Learning

Sair Inicial Texto Audio & Video Imagens Arquivos Contato Minha conta

@ Criar novo

A Início em: 05/01/2016
 Fecha em: 06/02/2016

B Início em: 24/06/2016
 Fecha em: 08/07/2016

C Início em: 07/03/2016
 Fecha em: 02/05/2016

Kathya
 UNESP/UNATI realiza exposição de trabalhos de grupo no IA
 A exposição, Relíquias: nós artistas, acontece no período de 24/06 a 08/07

Relíquias: nós artistas
 De 24/06 a 08/07
 Trabalhos realizados pelos alunos da UNATI - 1º semestre de 2016
 Rua Dr. Bento Teobaldo Ferraz, 271, Barra Funda - São Paulo
 Hall do primeiro andar do Instituto de Artes da UNESP

Selecionar colaborador Resumo Profissional Prazo máximo:

Kathya 25/06/2016 - 17:00 - Anexei a imagem para balisar o objetivo. 07/07/2016

Fonte: arquivo do autor.

Este aspecto é revolucionário porque possibilita realizar anotações diretamente na plataforma e não há perda de material, ideias, tempo e de oportunidades.

A possibilidade de reunir materiais para alimentar novas pesquisas sugere uma fábrica de ideias onde os produtos são constantemente aprimorados e fortalecem o desenvolvimento de novos produtos.

Sua manutenção e desenvolvimento contínuo permitirá inserir ferramentas na plataforma A-learning e as experiências poderão acontecer sem necessidade de adquirir licenças e instalar *softwares* na raiz dos dispositivos.

O Trabalho Equivalente apresentado é resultante da pesquisa baseada proposição conceitual de uma plataforma A-learning elaborada seguindo os processos e procedimentos artístico. Sua característica sugere o suporte em meios eletrônicos, disponibilizado na *internet* e pode ser acessado por intermédio de computadores conectados à rede pelo endereço eletrônico:

<http://meuandre.wix.com/alearning>

CONCLUSÃO

A pesquisa teve seu início em um estudo direcionado à utilização de ícones intuitivos e aplicação de linguagem cognitiva nas interfaces de dispositivos midiáticos e sofreu alterações significativas em suas definições e experimentações realizadas.

Durante o desenvolvimento recebeu colaborações do grupo de pesquisa promovendo a aderência a linha de pesquisa que favoreceu a conceituação do processo criativo dentro de sua contemporaneidade e acumulou subsídios que justificaram as orientações, alterações e confirmou a existência da interdependência entre ciência e artes visuais.

A busca por informações em livros, congressos, revistas, palestras e observação do ambiente acadêmico proporcionou novos desafios, objetivos e a promoção da arte colaborativa. A busca por metodologias progressistas direcionadas para o desenvolvimento artístico adicionou um lastro acima do esperado foi essencial para a nova formatação e apresentação de um novo conceito metodológico para o desenvolvimento de futuras pesquisas.

Os estudos dos processos e procedimentos artísticos foram aprofundados e confirmaram a intensa ligação entre humanidade e tecnologias com objetivos construtivos e fortalecedores. Os debates abstratos sobre a navegação, viagem no tempo e espaço, prazos determinados, burocracias, ausência de controles e indefinições de participações elevaram as reuniões do grupo de pesquisa para níveis adimensionais.

Interferências ambientais e culturais transmutaram o significado de arte para todos os artistas, os observadores, os consumidores e os colaboradores. Essa interligação de percepções foi muito valiosa para ser desprezada das futuras criações artísticas.

A plataforma A-learning proporcionou a ligação entre a produção artística e a científica. Agregou o conceito de arte colaborativa e traduziu a arte do “fazer” discutida constantemente nos encontros presenciais na afirmação: O importante não é apenas o que se fez, mas sim, o que se faz com o que se fez.

Revelou possuir as características básicas para um ambiente virtual eficaz, com inferência para complementação das concepções realizadas no laboratório-ateliê presencial. As colaborações que foram inseridas ficaram armazenadas e disponíveis para futuras consultas, revisões, participações e geração de relatórios.

Possibilitou entender que gerar um histórico cronológico possibilita a elaboração de artigos e textos acadêmicos em conformidade com sua customização, portanto, essa obra de arte recebe e acumula outras obras de arte em um processo contínuo.

A utilização do conceito de ficheiro duplo facilitou o entendimento e a navegação ficou dinâmica, livre e assertiva. Não há necessidade de voltar ao início para acessar outro conteúdo, sendo que, o usuário pode transitar livremente pelos menus de controles verticais, menus de estéticas horizontais ou entre eles com agilidade, simplicidade e velocidade.

Manteve a essência estrutural de um repositório vivo, onde as informações são continuamente inseridas, alteradas, disponibilizadas, evidenciando a característica singular da plataforma que pode ser aprimorada e interligada em servidores com banco de dados e pode alcançar utilização com amplitude exponencial.

A funcionalidade foi confirmada em experimento realizado com a participação do grupo de pesquisa que atuou na revisão de elementos da pesquisa em andamento.

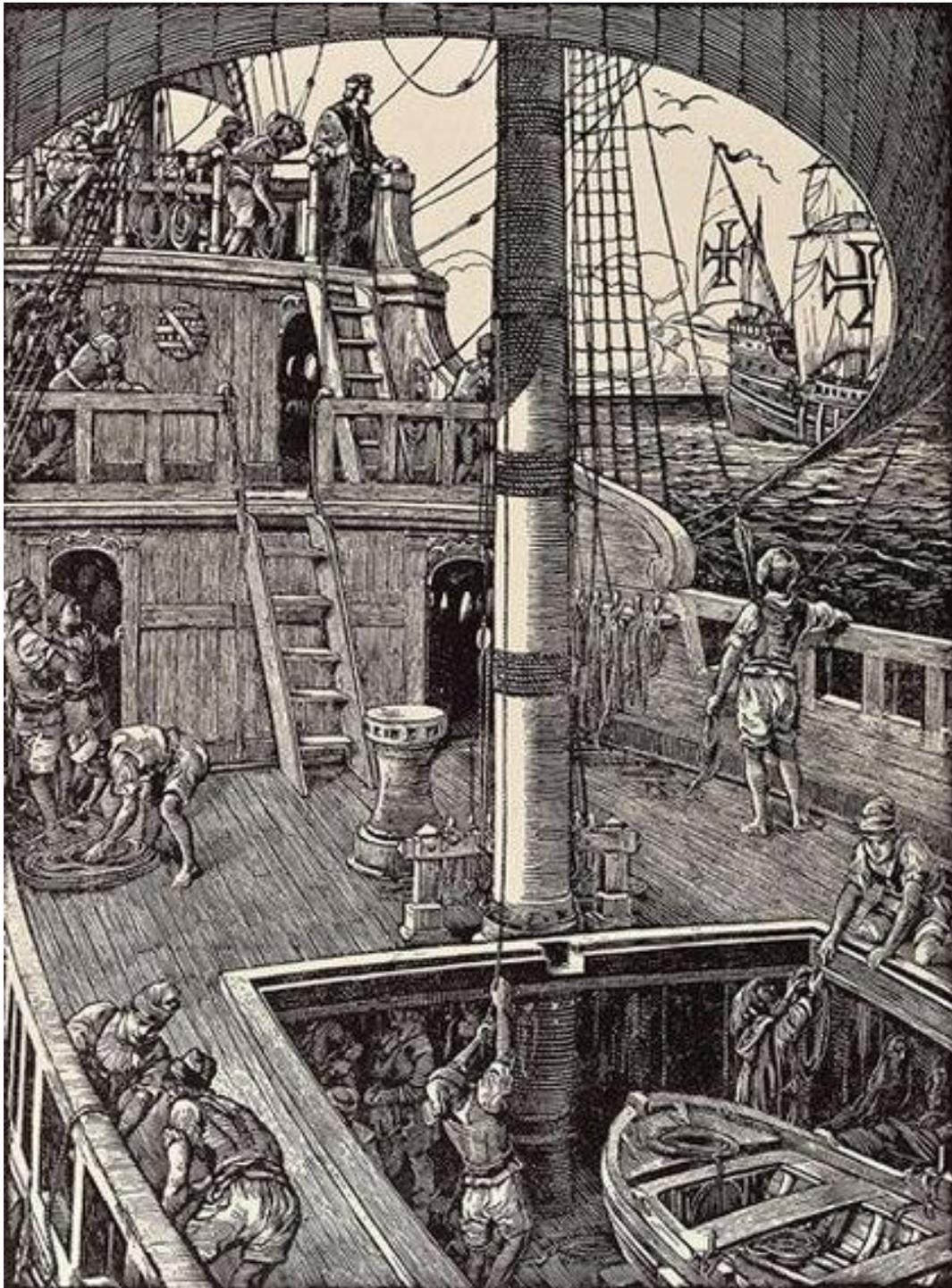
O professor orientador gerou a mediação da revisão de capítulos e utilizou a estrutura da plataforma A-learning empregando o conceito de diário de bordo em formato *WIP (work in progress)* que proporcionou colaborações e atualizações relevantes no período de formatação da obra.

O processos e procedimentos da revisão na Plataforma A-learning foram desenvolvido utilizando a ferramenta WIX e podem ser acompanhados através do endereço eletrônico:

<http://pel333.wixsite.com/A-learning>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Figura 42 - Múltiplos conhecimentos.



Fonte: <http://marinhadeguerraportuguesa.blogspot.com.br/2013/11/a-armada-da-india-1412-1657.html>

- ARCHER Michael. **Arte contemporânea** – Uma história concisa, Tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira – São Paulo – Martins Fontes, 2001.
- ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e intelecto na arte**, São Paulo – Martins Fontes, 1989.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. (Trad. Sandra Rey).
- DANTO, Arthur C. – **Após o fim da arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História**; tradução Saulo Krieger. São Paulo: Odysseus editora, 2006.
- DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo, Fundação Editora da UNESP, 1997.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Rafael Cardoso(org). Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FREINET, Célestin - **Pedagogia do bom senso**. Célestin Freinet; tradução J. Baptista. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**. Lisboa: Edições 70, 1996.
- MATTA, Célio Martins da. **Artemídia: Processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta**. 2011. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2011.
- MATTA, Célio Martins da. **Artemídia influente: Ateliê-laboratório nas interfaces Arte, Ciência e Tecnologia**. 2016. 73 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2016.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Tradução Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2002.
- WHITE, Kit. **101 lições a serem aprendidas na escola de artes**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- WILSON, Stephen. **Information arts: Intersections of Art, Science, and Technology**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002.
- ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre a arte e a ciência**. São Paulo: Editores Associados, 2001.

APÊNDICE A – TRABALHO EQUIVALENTE

A navegação comentada apresenta o conceito da Plataforma A-learning e registra o acesso ao Trabalho Equivalente.

A página inicial traz informações a respeito da instituição, programa de pós graduação, título da pesquisa e nome do autor.

Possui um botão de acesso “ENTRAR” que conduz o visitante ao controle de acesso (Figura 43).

Figura 43 - Página inicial.

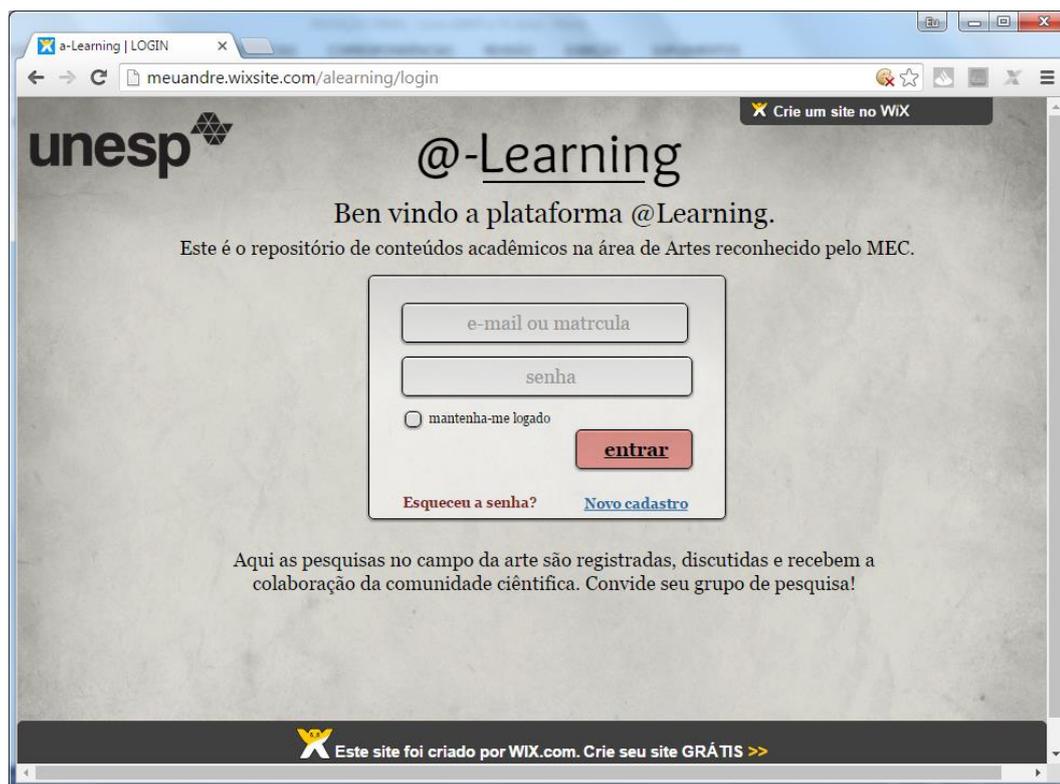


Fonte: arquivo do autor.

A próxima etapa abriga uma ação condicional onde o usuário cadastrado realiza o acesso inserindo sua senha pessoal ou solicita o cadastramento dos dados pessoais para poder obter uma senha e participar ativamente das experimentações e realizar suas colaborações.

A página de controle acesso possui atribuição de apresentação do conceito da plataforma e solicitação da chave de acesso para que todas as informações inseridas possuam rastreabilidade e direito de propriedade estabelecidos entre as partes (Figura 44).

Figura 44 - Página de controle de acesso.



Fonte: arquivo do autor.

Partindo do princípio que todo usuário precisará efetuar o cadastro, a condução será sequencial dentro do fluxo de troca de informações entre a plataforma e o usuário.

Utilizando o link "Novo cadastro" ocorre o direcionamento para a página de cadastro. Na página de cadastro todas as informações do participante devem ser preenchidas em acordo com os campos sugeridos.

É muito importante informar a forma de alerta para receber as solicitações de colaborações. Existem três possibilidades de recebimento podendo selecionar uma ou quantas opções quiser para facilitar o diálogo e acessibilidade efetiva.

Figura 45 - Página de cadastro.

unesp @-Learning

O cadastro é rápido e fácil!

Preencha todas as informações corretamente. Mantenha seus dados atualizados, eles serão utilizados na emissão de relatórios e artigos.

Nome Senha de acesso

CPF Página WEB

RG Lattes

Telefone Móvel

e-mail

Instituição

Matricula

Título acadêmico

Resumo Profissional

Formas de alerta

SMS

WHATS APP

e-mail

Autorias @Learning

Colaborações @Learning

Concluido

Aqui as pesquisas no campo da arte são registradas, discutidas e recebem a colaboração da comunidade científica. Convide seu grupo de pesquisa!

Este site foi criado por WIX.com. Crie seu site GRÁTIS >>

Fonte: arquivo do autor.

O campo de resumo profissional será utilizado nas informações de autoria e coautoria de forma automatizada para não precisar solicitar aos participantes toda vez que uma nova atividade for iniciada (Figura 45).

A possibilidade de inserir uma imagem fotográfica do participante promove a proximidade entre os membros do grupo e novos componentes que ainda estão se entrosando e começando a desenvolver pesquisas e debates nos campos das artes.

Depois de preenchida a página de cadastro será espelho para o menu "Minha Conta" onde todas as informações ficam registradas e existe a possibilidade de consultar todas as publicações e colaborações efetuadas dentro da plataforma.

Com o cadastro realizado corretamente, o participante receberá um e-mail confirmando sua inscrição e estará disponível para o acesso.

Figura 46 - Cadastro preenchido.

unesp @-Learning

O cadastro é rápido e fácil!

Preencha todas as informações corretamente. Mantenha seus dados atualizados, eles serão utilizados na emissão de relatórios e artigos.

André Martins da Matta

123.456.789-00

12.345.678-9

55+11+98787-8787

andredamatta@aleraning.com

UNESP

123.456

Alterar senha

http://meuandre.wix.com/alearning

http://lattes.cnpq.br/5432288473564087

Formas de alerta

SMS

WHATS APP

e-mail

Mestre

Autorias @Learning

Início em: 05/01/2016

Fecha em: 06/02/2016

Colaborações @Learning

Concluído

Salvar

Mestrando em Artes Visuais e Pesquisador pela UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Pós Graduado com MBA em Auditoria pela Universidade Nove de Julho (2007-2008) e Graduado na Universidade Presbiteriana Mackenzie (2000-2004) com título de BACHAREL EM DESENHO INDUSTRIAL, especialização em PROGRAMAÇÃO VISUAL

Aqui as pesquisas no campo da arte são registradas, discutidas e recebem a colaboração da comunidade científica. Convide seu grupo de pesquisa!

Este site foi criado por WIX.com. Crie seu site GRÁTIS >>

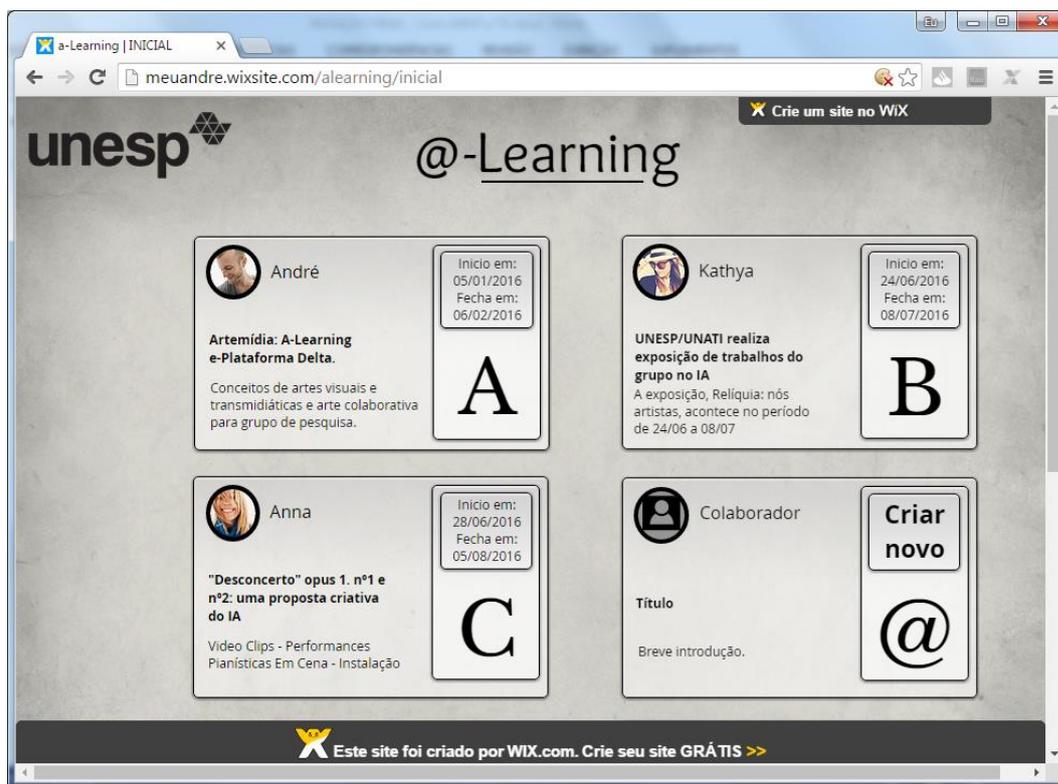
Fonte: arquivo do autor.

As informações serão salvas e o novo participante será direcionado para a página "Conteúdos", onde encontrará um ambiente simplificado e sintetizado com informações sobre o autor, título do trabalho, breve resumo e datas de controle das atividades (Figura 46).

O formato icônico é muito utilizado em interfaces cognitivas e permite uma visão geral dos trabalhos contidos na plataforma. Assim o colaborador consegue encontrar o assunto relevante, verifica se está dentro do prazo para aceitar colaborações e identifica o autor e outros colaboradores que irão inserir suas considerações.

Cabe ao autor principal conceder acesso aos participantes, permitir participações advindas de qualquer membro do grupo de pesquisa específico ou ainda selecionar quais participações serão aproveitadas na conclusão do trabalho iniciado e lançado na plataforma A-learning.

Figura 47 - Página de conteúdos disponíveis.



Fonte: arquivo do autor.

O autor principal deve conceder o acesso ao seu conteúdo para receber as colaborações dos participantes, sendo que, pode permitir participações advindas de qualquer membro do grupo de pesquisa ou apenas alguns que serão selecionados especificamente (Figura 47).

As participações poderão ser aproveitadas na conclusão do trabalho proposto, com os apontamentos que foram realizados dentro do período definido na plataforma A-learning e os coautores receberão os créditos devidamente outorgados com menção de seu histórico profissional preenchido automaticamente.

Acessando o ícone "Criar novo" é possível submeter um novo trabalho, pesquisa e obras de arte de qualquer vertente. Para habilitar esse novo conteúdo o usuário terá que definir a data de início e fechamento das possibilidades de participação do grupo de pesquisa.

Figura 48 - Página de conteúdo novo.



Fonte: arquivo do autor.

Posteriormente, o autor deverá preencher o título do conteúdo, inserir um breve resumo e adicionar o objeto ou objetivo que receberá as colaborações (texto, imagem, vídeo, som, partituras, coreografias e qualquer prospecção artística).

O próximo passo será selecionar os participantes ou todo o grupo de pesquisa, permitindo ou controlando as discussões e sub discussões que irão alimentar o processo de desenvolvimento da sua obra (Figura 48).

Esse processo é o divisor de águas para o conteúdo que pode manter a linha de desenvolvimento dentro da área de experiência desejada ou permitir que participantes de formações e fundamentações adversas possam submeter suas considerações e colaborações durante o processo criativo.

Essa é uma característica amplamente discutida pela plataforma A-learning, incorre no aspecto de promover a arte colaborativa e a discussão em arte durante os processos e procedimentos artísticos durante a realização e formalização da obra.

"Permitir sub roteiros" é uma opção que foi padronizada originalmente como selecionada e o autor só deverá remover a marcação quando a participação for restrita (Figura 49).

Figura 49 - Detalhe do grupo e sub roteiro.

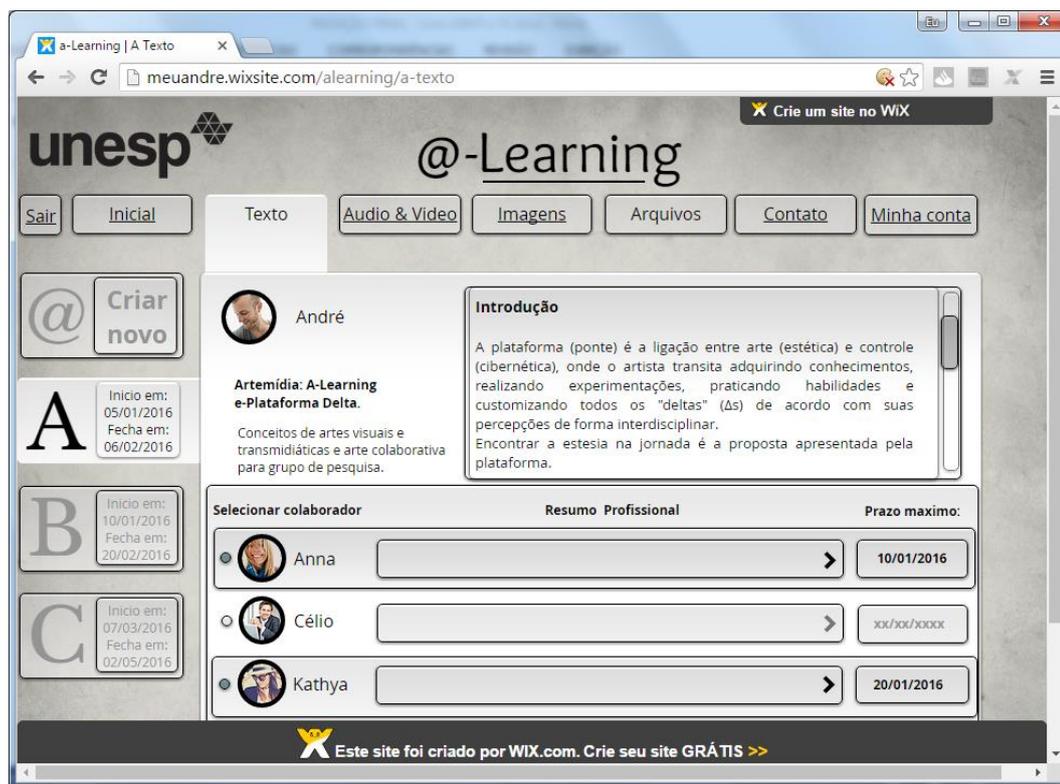


Fonte: arquivo do autor.

A arte acontece no encontro das experiências realizadas no decorrer dos processos e procedimentos artísticos, posteriormente registradas na plataforma A-learning e constantemente discutida e revisada no transcorrer de sua concepção, execução, produção e finalização. A navegação é dinâmica e pode acontecer no menu de controles vertical, no menu de estéticas horizontal e entre os dois menus sem a necessidade de voltar para a página inicial.

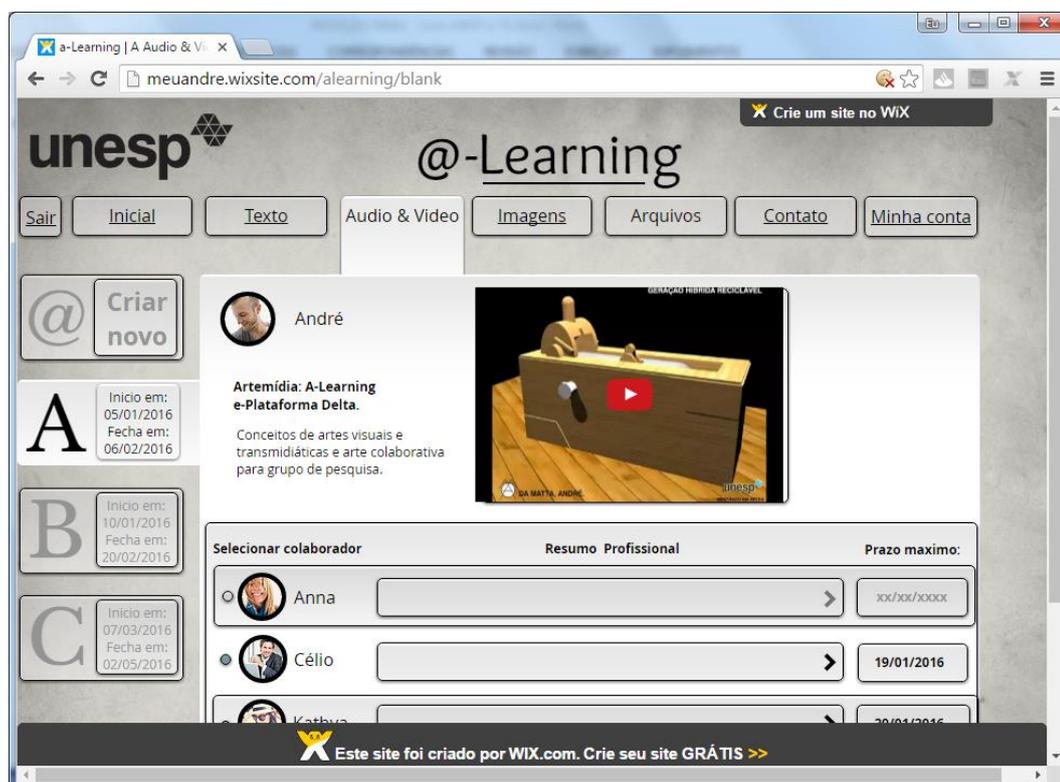
As três imagens seguintes (Figuras 50, 51 e 52) apresentam a navegação dentro do conteúdo "A", alternada apenas pelo menu horizontal entre "Texto", "Áudio & Vídeo" e "Imagens".

Figura 50 - Página de texto "A".



Fonte: arquivo do autor.

Figura 51 - Página de áudio e vídeo "A".



Fonte: arquivo do autor.

É possível verificar quais são os membros do grupo poderão colaborar com suas discussões para cada tema proposto. Quando chegar no menu "Imagens" ocorrerá a alternância de conteúdo comprovando a facilidade de encontrar o material disponível e realizar interagir com o grupo de pesquisa.

Figura 52 - Página de imagens "A".



Fonte: arquivo do autor.

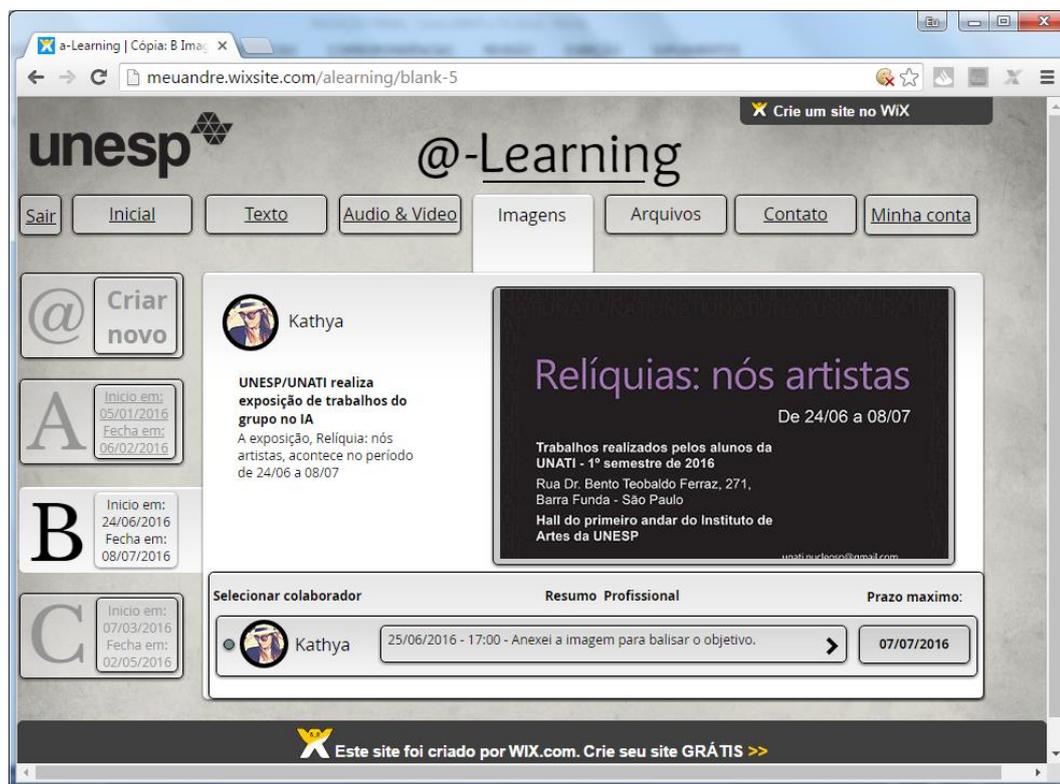
A partir desse momento a navegação acontece no menu de conteúdos vertical e apresenta a possibilidade de permanecer na seção de imagens migrando apenas do conteúdo de "A" para "B" (Figura 53).

Esse argumento é funcional e recorrente em todos os menus e sustenta a opção de interação de conteúdos e seções estéticas de forma dinâmica.

Mesmo escolhendo outro conteúdo a seção permanece em imagens até que o usuário altere a seção e continue navegando (Figuras 54, 55 e 56).

Todas as colaborações serão registradas com data e horário e não podem ser removidas. O histórico é muito importante para sustentar o processo colaborativo e permitir encontrar as informações com facilidade e agilidade.

Figura 53 - Transição para página de imagens "B".



Fonte: arquivo do autor.

Figura 54 - Página de texto "B".



Fonte: arquivo do autor.

Figura 55 - Página de áudio e vídeo "B".

The screenshot shows a web browser window displaying a Wix website. The page title is '@-Learning' and the URL is 'meuandre.wixsite.com/alearning/blank-4'. The website has a navigation menu with buttons for 'Sair', 'Inicial', 'Texto', 'Audio & Video', 'Imagens', 'Arquivos', 'Contato', and 'Minha conta'. A video player is visible, showing a woman wearing glasses. Below the video, there is a section titled 'Selecionar colaborador' with a table of collaborators.

Selecionar colaborador	Resumo Profissional	Prazo maximo:
	15/06/2016 - 13:00 - Para compilação do vídeo atualizado do evento 2016, existe a possibilidade de utilizar efeitos especiais alguns truques de câmera e subroteiros auxiliares.	01/07/2016
	16/06/2016 - 13:10 - O vídeo do evento 2016 será editado no laboratório de mídia. Seria interessante elaborar o roteiro e definir as informações relevantes. Podemos experimentar um cenário em perspectiva angular criando profundidade para o público e criar	01/07/2016

At the bottom of the page, there is a banner that reads: 'Este site foi criado por WIX.com. Crie seu site GRÁTIS >>'.

Fonte: arquivo do autor.

Figura 56 - Detalhe sub roteiro página de áudio e vídeo "B".

This screenshot provides a detailed view of the 'Selecionar colaborador' section. It shows a list of collaborators with their profiles, names, and detailed descriptions of their roles and deadlines.

	16/06/2016 - 13:10 - O vídeo do evento 2016 será editado no laboratório de mídia. Seria interessante elaborar o roteiro e definir as informações relevantes. Podemos experimentar um cenário em perspectiva angular criando profundidade para o público e criar uma produção que vá além de um simples documentário.	01/07/2016
	16/06/2016 - 13:25 - Esse exemplo é um pouco exagerado, mas muito interessante. Podemos agendar uma reunião presencial no ALICE para avaliar algumas experiências com CROMA.	
	18/06/2016 - 14:50 - Kathya, Célio e André, já reservei o ALICE para realizar os testes. O equipamento está disponível para 20/07/2016.	
	18/06/2016 - 16:10 - Estou com o roteiro proposto e vou disponibilizar para avaliação até 20/06/2016 para colaborar com a dinâmica.	

The bottom of the page features the same banner as Figure 55: 'Este site foi criado por WIX.com. Crie seu site GRÁTIS >>'.

Fonte: arquivo do autor.

Dentro do conteúdo "B" a possibilidade de alternar entre seções permanece habilitada e, da mesma forma, todas as informações inseridas na plataforma A-learning estão à disposição para os membros do grupo de pesquisa interagir ou utilizar em novas experimentações.

O sub roteiro apresentado foi criado durante a participação do grupo de pesquisa no incremento do conteúdo "B" e mostrou que a arte colaborativa pode ser conceituada tanto na apropriação de uma obra quanto nas discussões e projeções durante o desenvolvimento, formalização e materialização.

Figura 57 - Página de contato.

unesp @-Learning

Sair Inicial

Encaminhe sua mensagem.

Nome	Mensagem
Email	
Telefone	
Assunto	

Enviar

Este site foi criado por WIX.com. Crie seu site GRÁTIS >>

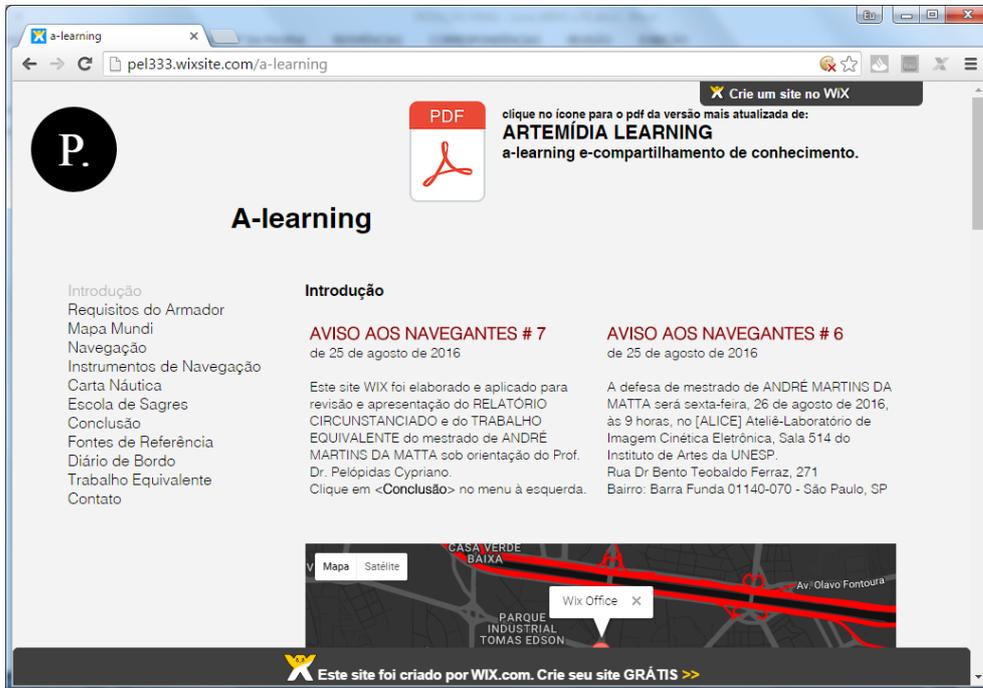
Fonte: arquivo do autor.

A plataforma A-learning integra outra possibilidade de comunicação entre usuários e desenvolvedores (Figura 57). A criação de um menu "Contato" permitiu que os participantes com dificuldades encaminhassem as dúvidas, dificuldades e sugestões durante sua implementação.

Utilizando o conceito da plataforma A-learning e a metodologia WIP (*work in progress*) outras experiências foram realizadas comprovando sua eficiência.

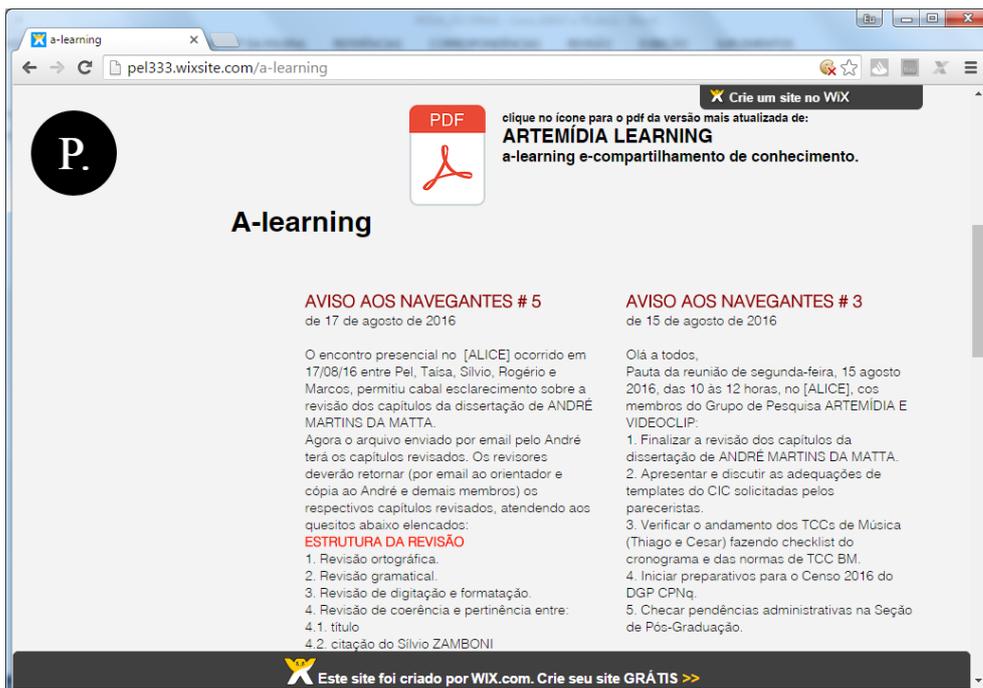
As imagens seguintes (Figuras 58 e 59) registram a execução da experiência participativa e colaborativa realizada durante a realização dessa pesquisa.

Figura 58 - A-learning introdução 7 e 8.



Fonte: arquivo do autor.

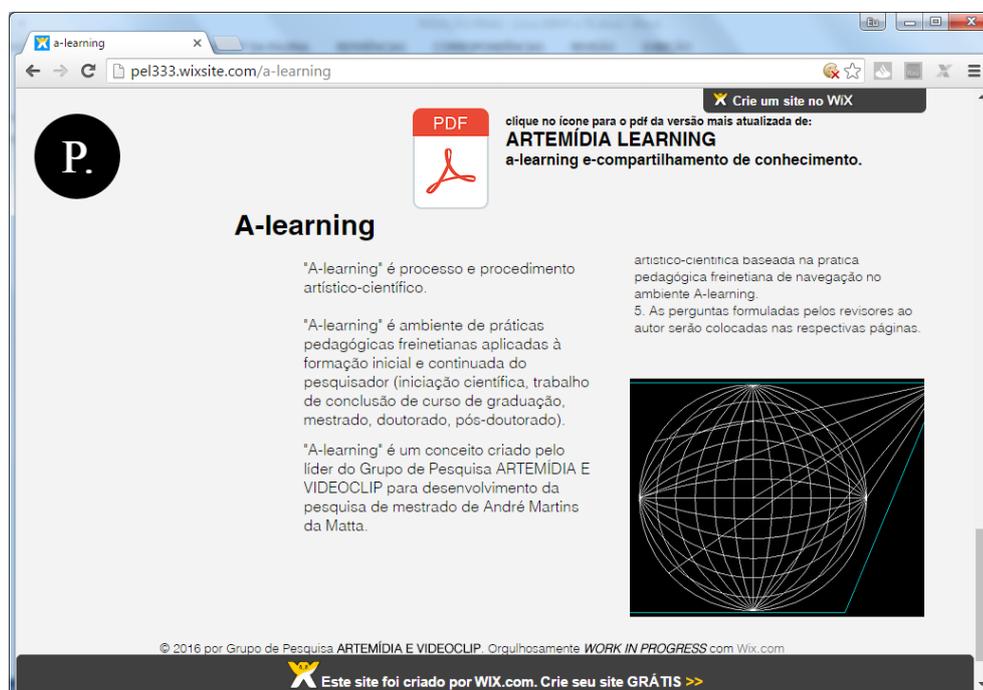
Figura 59 - A-learning introdução 5 e 3.



Fonte: arquivo do autor.

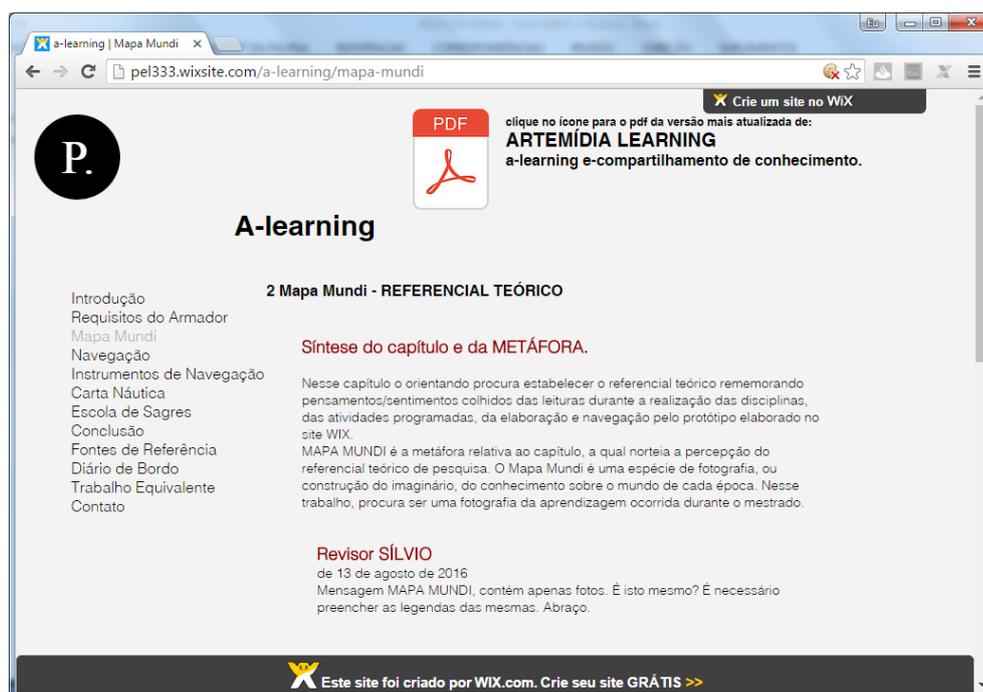
As colaborações foram mediadas pelo autor e professor orientador em ambiente presencial e virtual (Figuras 60 e 61), com atualizações constantes.

Figura 60 - A-learning navegação e atualização.



Fonte: arquivo do autor.

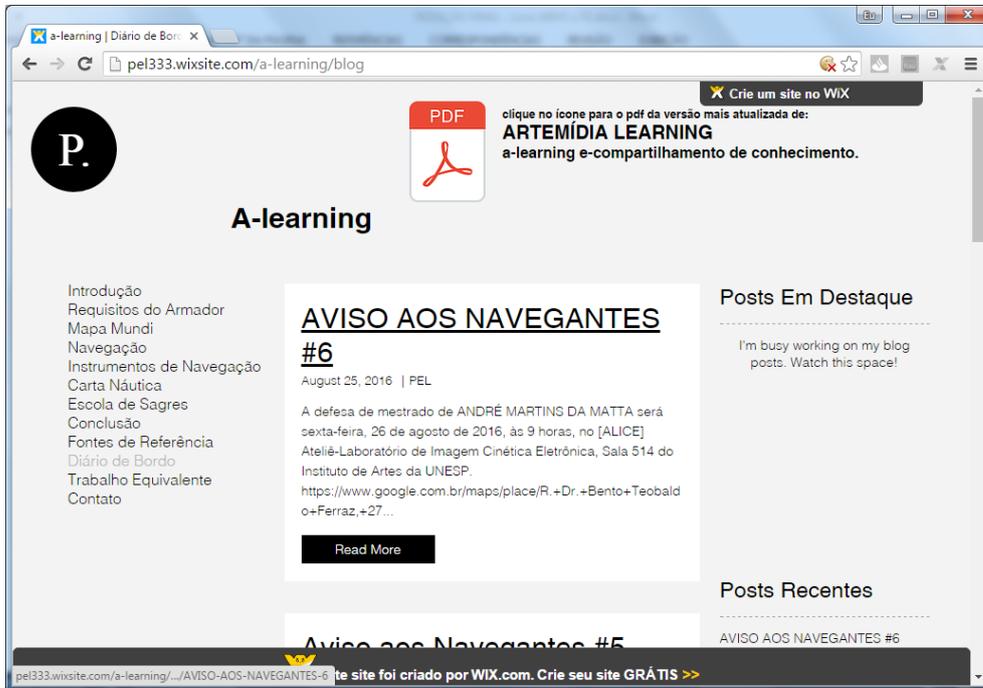
Figura 61 - A-learning mapa mundi.



Fonte: arquivo do autor.

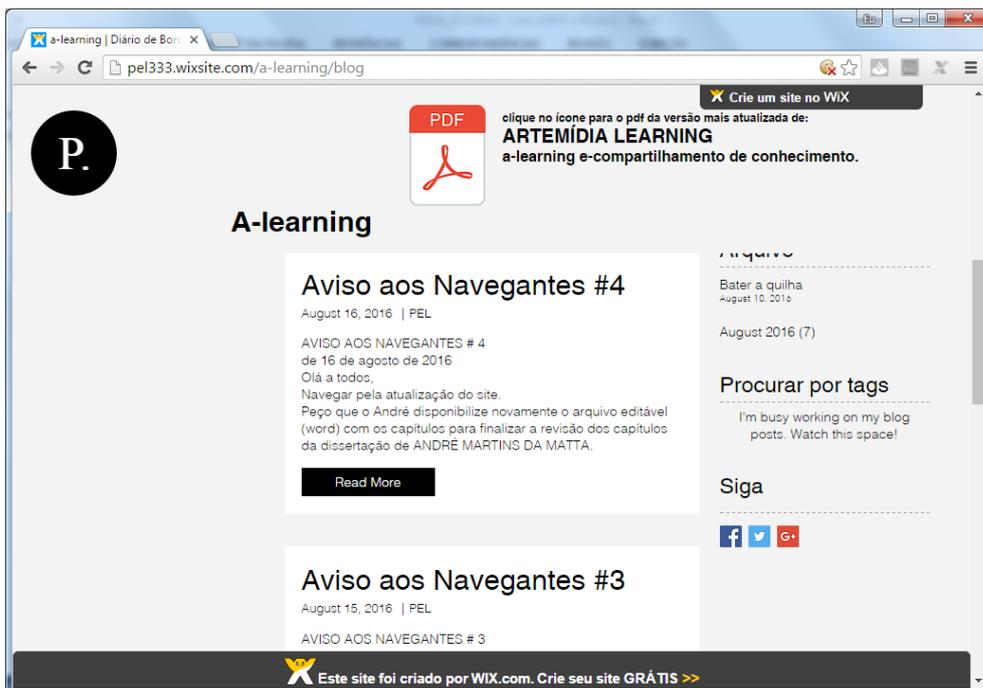
O novo formato fomenta a colaboração em arte e contribuiu com o grupo de pesquisa completando as atividades do ambiente presencial (Figuras 62 e 63).

Figura 62 - A-learning diário de bordo 6.



Fonte: arquivo do autor.

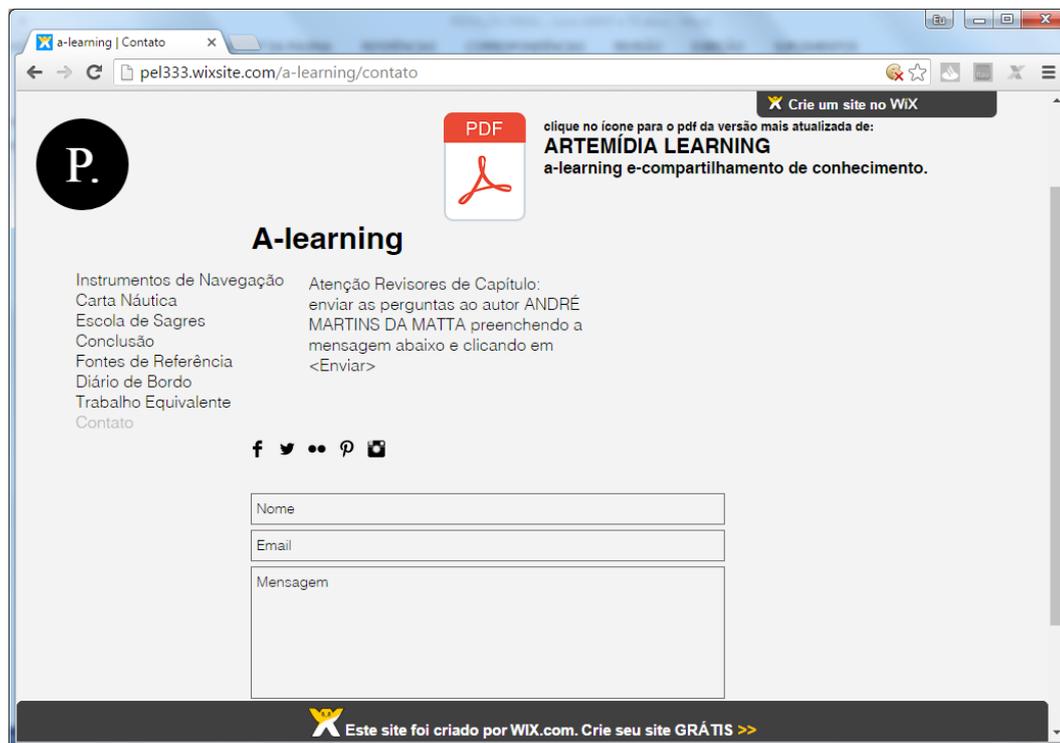
Figura 63 - A-learning diário de bordo 4 e 3.



Fonte: arquivo do autor.

Nesse processo foi importante estabelecer uma comunicação direta com o autor e o menu de "Contato" foi utilizado como ligação entre os colaboradores (Figura 64).

Figura 64 - A-learning contato.



Fonte: arquivo do autor.

A publicação apresentando o conceito da plataforma A-learning foi a finalização de um processo colaborativo que aceitou a participação de todos os membros do grupo de pesquisa e permitiu o aperfeiçoamento contínuo proposto nas revisões.

As descobertas em ambientes presenciais podem ser registradas no ambiente virtual contemplando todo o processo e discussões realizadas pelo grupo de pesquisa. As atividades são controladas para atender as datas limites e as participações acontecem com fluidez e dinamismo.

No futuro, a pesquisa será utilizada em novas experimentações e testes de aperfeiçoamento como inclusão de ferramentas dentro da plataforma para utilização e edição de áudio, vídeo e imagens, facilitar a utilização de outros recursos suplementares sem a necessidade de instalação de softwares e compra de licenças.