

Investigação em Arte, Ensino e Experiências Transcontinentais

Organizadores

José Albio Moreira de Sales
Mirian Nogueira Tavares

COLEÇÃO PRÁTICAS EDUCATIVAS

Editores

Lia Machado Fiuzza Fialho | Editora-Chefe

José Albio Moreira Sales

José Gerardo Vasconcelos

CONSELHO EDITORIAL EXTERNO

Conselho Nacional Externo

Charliton José dos Santos Machado, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Emanoel Luiz Roque Soares, Universidade Federal do Recôncavo Baiano, Brasil
Ester Fraga Vilas-Bôas Carvalho do Nascimento, Universidade Tiradentes, Brasil
Jean Mac Cole Tavares Santos, Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, Brasil
José Rogério Santana, Universidade Federal do Ceará, Brasil
Lia Ciomar Macedo de Faria, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Brasil
Maria Lúcia da Silva Nunes, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Norberto Dallabrida, Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil
Robson Carlos da Silva, Universidade Estadual do Piauí, Brasil
Rosangela Fritsch, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
Samara Mendes Araújo Silva, Universidade Federal do Paraná, Brasil
Shara Jane Holanda Costa Adad, Universidade Federal do Piauí, Brasil

Conselho Internacional

António José Mendes Rodrigues, Universidade de Lisboa, Portugal
Catherine Murphy, University of Illinois, Estados Unidos da América
Cristina Maria Coimbra Vieira, Universidade de Coimbra, Portugal
Dawn Duke, University of Tennessee, Estados Unidos da América
Hugo Heredia Ponce, Universidad de Cádiz, Espanha
Nancy Louise Lesko, Columbia University, Estados Unidos da América
Oresta López Pérez, El Colegio de Michoacán, México
Ria Lemaire, Universidade de Poitiers, França
Susana Gavilanes Bravo, Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile
Emilie Zola Kalufuak, Université de Lubumbashi, Haut-Katanga, Congo

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ

REITOR - Hidelbrando dos Santos Soares

VICE-REITOR - Dárcio Ítalo Alves Teixeira

EDITORA DA UECE

COORDENAÇÃO EDITORIAL - Cleudene de Oliveira Aragão

CONSELHO EDITORIAL

Ana Carolina Costa Pereira • Ana Cristina de Moraes • André Lima Sousa • Antonio Rodrigues Ferreira Junior
Daniele Alves Ferreira • Fagner Cavalcante Patrocínio dos Santos
Germana Costa Paixão • Heraldo Simões Ferreira • Jamili Silva Fialho • Lia Pinheiro Barbosa
Maria do Socorro Pinheiro • Paula Bittencourt Vago • Paula Fabricia Brandao Aguiar Mesquita
Sandra Maria Gadelha de Carvalho • Sarah Maria Forte Diogo • Vicente Thiago Freire Brazil

Organizadores
José Albio Moreira de Sales
Mirian Nogueira Tavares

Investigação em Arte, Ensino e Experiências Transcontinentais

ADÉRITO FERNANDES-MARCOS
ANA CRISTINA DE MORAES
ANA FILIPA MARTINS
ANTÓNIO FRAGOSO
BRUNO MENDES DA SILVA
DENISE MELLER LOSEKANN
ELTER MANUEL CARLOS
ELTON DA SILVA SOUZA
FRANCIONE OLIVEIRA CARVALHO
FRANCISCO SILVA CAVALCANTE JUNIOR
GABRIEL EVANGELISTA
JOÃO ÁLVARO FERNANDES
JOSÉ ALBIO MOREIRA SALES
LEDA MARIA DE BARROS GUIMARÃES
MARILDA OLIVEIRA DE OLIVEIRA
MIRIAN NOGUEIRA TAVARES
NATÁLIA LARANJINHA
PEDRO ALVES DA VEIGA
RAFAEL DE SOUSA CARVALHO
SELMA PEREIRA
SUSANA COSTA
THALITA DE CÁSSIA REIS TEODORO
THAYNÁ GOMES DE MELO LEITE



1ª EDIÇÃO

FORTALEZA-CE | 2025

INVESTIGAÇÃO EM ARTE, ENSINO E EXPERIÊNCIAS TRANSCONTINENTAIS

© 2025 Copyright by José Albio Moreira de Sales e Mirian Nogueira Tavares (Orgs.)

O conteúdo deste livro bem como os dados usados e sua fidedignidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. O *download* e o compartilhamento da obra são autorizados desde que sejam atribuídos créditos aos autores. Além disso, é vedada a alteração de qualquer forma e/ou utilizá-la para fins comerciais.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 – Campus do Itaperi – Reitoria – Fortaleza – Ceará
CEP: 60714-903 – Tel.: (85) 3101-9893 – Fax: (85) 3101-9893
Internet: www.uece.br/eduece – E-mail: eduece@uece.br



Coordenação Editorial
Cleudene de Oliveira Aragão

Projeto Gráfico e Capa
Carlos Alberto Alexandre Dantas
carlosalberto.adantas@gmail.com

Revisão Vernacular e Normalização
Jarles Lopes de Medeiros
jarles.lopes@uece.br

Este trabalho é apoiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito dos projetos UID/04019: Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

5163i Sales, José Albio Moreira de

Investigação em arte, ensino e experiências transccontinentais/
José Albio Moreira de Sales; Mirian Nogueira Tavares (org.). – Fortaleza: EdUECE, 2025.

295p. il. [livro eletrônico]

ISBN: 978-85-7826-996-8

<https://doi.org/10.34623/ye65-be91/978-85-7826-996-8>

1. Arte. 2. Educação. 3. Ensino. 4. Experiência. 5. Sales, José Albio Moreira de. 6. Tavares, Mirian Nogueira. I. Título

CDD 370

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO • 7

José Albio Moreira Sales

Mirian Nogueira Tavares

PARTE I

ARTE, INTERDISCIPLINARIDADE, CULTURA E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS

1 **PROJETO INVITRO: NO CAMINHO DA DEMOCRATIZAÇÃO E DA TRANSDISCIPLINARIDADE ENTRE ARTEFATOS, EXPERIÊNCIAS E PENSAMENTO CRIATIVO • 15**

Adérito Fernandes-Marcos

Selma Pereira

2 **A/R/COGRAFIA NO ENSINO E PRÁTICA ARTÍSTICA: A EXPERIÊNCIA NO DOUTORAMENTO EM MÉDIA-ARTE DIGITAL • 35**

Pedro Alves da Veiga

3 **O JOGO UNBULLY: FANTASIA E EMPATIA PARA ENFRENTAR O DISCURSO DE ÓDIO EM COMUNIDADES ONLINE • 66**

Gabriel Evangelista

Susana Costa

Ana Filipa Martins

Bruno Mendes da Silva

4 **ARTE E CULTURA POPULAR NOS CURSOS DE ARTES VISUAIS: INSISTÊNCIA/RESISTÊNCIA • 89**

Leda Maria de Barros Guimarães

PARTE II

ENSINO, PESQUISAS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO CAMPO DA ARTE

5 **A ESPETACULARIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA: INVESTIGANDO O IMAGINÁRIO VISUAL DE UMA ESCOLA DO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO • 127**

João Álvaro Fernandes

António Fragoso

- 6 O ENSINO DA ARTE CONTEMPORÂNEA NUMA PERSPETIVA PÓS-HUMANISTA: O CASO DE MARROCOS • 152**
Natália Laranjinha
- 7 EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MOSTRAS ARTÍSTICO-PEDAGÓGICAS NO CURSO DE PEDAGOGIA • 172**
Elton da Silva Souza
Ana Cristina de Moraes
- 8 PRESENÇA DO CORPO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS AFORREFERENCIADAS PARA UMA EDUCAÇÃO SENSÍVEL E ANTIRRACISTA NA FORMAÇÃO DOCENTE • 190**
Thalita de Cássia Reis Teodoro
Francione Oliveira Carvalho

PARTE III

ARTE NO DIÁLOGO COM A *POÍESIS* E FORMAÇÃO ESTÉTICA

- 9 EMPOEMAR A UNIVERSIDADE É PRECISO • 215**
Francisco Silva Cavalcante Junior
- 10 IMPERMANÊNCIA PRÍSTINA DA IMAGEM-SERPENTE • 231**
Rafael de Sousa Carvalho
Thayná Gomes de Melo Leite
José Albio Moreira Sales
- 11 SOBRE IMAGENS QUE COMPÕEM COM ESCRITAS NO AGENCIAMENTO DE UM DIÁRIO COLETIVO • 243**
Marilda Oliveira de Oliveira
Denise Meller Losekann
- 12 PAULO FREIRE E A EDUCAÇÃO COMO OBRA DE ARTE: ENSINAR EXIGE ÉTICA E ESTÉTICA • 265**
Elter Manuel Carlos

2 A/R/COGRAFIA NO ENSINO E PRÁTICA ARTÍSTICA: A EXPERIÊNCIA NO DOUTORAMENTO EM MÉDIA-ARTE DIGITAL

<https://doi.org/10.34623/2js5-qk98/978-85-7826-996-8/cap2>

PEDRO ALVES DA VEIGA

Doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. Artista e investigador transdisciplinar, licenciando em Engenharia Informática pela Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa. É professor auxiliar na Universidade Aberta, onde é vice-coordenador do Doutoramento em Média-Arte Digital. É membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, colaborador do ID+, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Possui experiência no ecossistema da média-arte digital; métodos de investigação criativa baseada em arte; hactivismo e artivismo; e curadoria de média-arte digital. Desenvolve ainda atividade artística em assemblage, programação criativa generativa e audiovisuais digitais.

E-mail: pedro.veiga@uab.pt

Introdução

Este texto propõe apresentar, enquadrar e demonstrar uma metodologia de investigação criativa suportada em prática artística, a *a/r/cografia*, especificamente orientada para a investigação e prática no domínio das artes digitais. Pretende, assim, divulgar e promover a sua utilização noutras instituições e, eventualmente, em contextos de ensino. Para isso, será feita uma sua apresentação teórica prévia, incluindo as abordagens metodológicas que estão em sua origem, conceitos-chave e etapas constitutivas.

Seguir-se-á uma exemplificação da sua aplicação na criação da instalação artística *Ommandala*, ilustrando cada etapa e conceito teórico com os detalhes do projeto artístico. O capítulo concluirá com uma reflexão sobre a aplicação da *a/r/cografia* enquanto metodologia de investigação e de prática artística, ao longo dos últimos três anos, na unidade curricular de Seminário de Investigação e Prática Artística do Doutoramento em Média-Arte Digital, uma oferta conjunta da Universidade Aberta e Universidade do Algarve, em Portugal, onde o autor é também docente.

Investigação criativa

As práticas baseadas em artes têm colocado sérios desafios às convenções metodológicas, perturbando assim muitas suposições sobre o que constitui a investigação

e o conhecimento. Inkeri Sava e Kari Nuutinen referem-se a esses métodos como apresentando um “modelo problemático de investigação qualitativa sobre o eu, a arte e o método.” Essas perturbações às práticas tradicionais de pesquisa, de forma semelhante às respostas iniciais que o desafio qualitativo colocou ao positivismo, têm suscitado preocupações e inspirado debates. Como demonstra a história dos métodos, tais debates são fundamentais para o progresso científico, pois criam um espaço para a renegociação pública profissional de práticas e padrões disciplinares (Leavy, 2020, p. 11).

A investigação criativa difere fundamentalmente da abordagem positivista utilizada nas ciências para abordar questões epistemológicas que não são contempladas por métodos quantitativos. Também difere da investigação sobre criatividade: enquanto esta busca avaliar, compreender e explorar a criatividade, aquela utiliza a criatividade em investigação aplicada (por exemplo, a flexibilidade das estruturas cognitivas armazenadas, a capacidade dos sistemas de memória e atenção, as suas interconexões e os processos mentais que as transformam) (Sawyer, 2012), para alcançar novo conhecimento, suportado por abordagens qualitativas (como as fenomenológicas, hermenêuticas ou autoetnográficas).

A diferença entre elas pode ser comparada à diferença entre investigação baseada na prática (artística) e investigação baseada em arte. Na primeira, o investigador está ativamente envolvido nos processos de criação e criatividade, e o artefato resultante é a base da contribuição para o conhecimento – envolvendo-se, assim, em investigação criativa. Na última, o investigador concentra-se na obra de arte, através de sua agência enquanto objeto acabado de investigação, em vez dos processos evolutivos de criação ou criatividade. Dentre as muitas abordagens diferentes para a investigação criativa, já amplamente aceitas na comunidade acadêmica, este texto foca em três:

1. o modelo de oito fases, de Sawyer.
2. *Design Thinking*;
3. a/r/tografia, de Irwin.

Dada a existência de traços comuns entre todos eles, a sua aplicação ao campo das artes digitais pode ser combinada e otimizada. Para Sawyer (2012), o consenso resultante da psicologia cognitiva determina que a criatividade não é um processo mental único e unitário. Em vez disso, ele propõe que a criatividade resulta de muitos processos mentais diferentes, e passa a identificar oito fases (Sawyer, 2012, p. 88):

1. encontrar e formular o problema;
2. adquirir conhecimento relevante para o problema;
3. recolher uma ampla gama de informações potencialmente relacionadas;
4. tirar tempo para incubação;
5. gerar uma grande variedade de ideias;
6. combinar ideias de formas inesperadas;
7. selecionar as melhores ideias, aplicando critérios relevantes;
8. externalizar as ideias usando materiais e representações.

A expressão abrangente “*Design Thinking*”, que encontra múltiplas instâncias e variações na literatura, como resumido por Micheli *et al.* (2019), habitualmente designa uma abordagem à criatividade aplicada (principalmente nas áreas de educação, *design* de produto e gestão) e contribui significativamente para a análise do processo criativo. Os autores identificam os três modelos aplicados de *design thinking* mais influentes e suas respectivas fases (Micheli *et al.*, 2019, p. 8):

1. IDEO: inspiração, idealização e implementação;
2. Escola de Design de Stanford: empatia, definição, idealização, prototipagem e teste;
3. IBM: compreensão, exploração, prototipagem e avaliação.

Esses modelos geralmente começam com uma exploração inicial, evoluem para uma fase de idealização e seguem para uma fase de implementação e teste com base em prototipagem e iteração. Tanto o modelo de Sawyer quanto o *Design Thinking* identificam claramente diferentes estágios, que podem ser mais amplamente classificados como:

1. contextual;
2. conceitual;
3. atual;
4. avaliativo.

A *a/r/tografia* (Irwin et al., 2023) é uma abordagem firmemente enraizada no paradigma de investigação baseada em artes, em que o conhecimento emerge do envolvimento com a criação artística (*a-art*), a investigação (*r-research*) e o ensino (*t-teaching*), por meio de uma investigação viva e escrita (*grafia*) reflexiva. A *a/r/tografia* questiona sistematicamente práticas criativas e artísticas em curso para criar conhecimento, em vez de descobrir ou estruturar realidades preexistentes. Novas compreensões – não necessariamente novas descobertas – são compartilhadas mediante reflexão, e para os autores, essas formas de investigação baseada em artes precisam ser consideradas não como extensões da investigação qualitativa, mas como abordagens metodológicas autônomas.

A relevância da *a/r/tografia* pode ser confirmada pela sua disseminação mundial (Irwin et al., 2023). Ela lida com o potencial de usar três papéis diferentes para, de forma interativa, fazer, pensar, explorar, registrar e compartilhar. Fazer e pensar são responsabilidades do artista, da mesma forma que pensar, explorar e registrar são tarefas do investigador, e compartilhar é o dever do professor. No entanto, a partilha, que é essencialmente o processo envolvido no ensino, pode ser mais amplamente considerada como um processo de comunicação, não exclusivo

para professores, sendo, portanto, mais abrangente. E a comunicação é também um fator-chave em arte e criatividade.

Csikszentmihalyi (2014) propôs uma visão sistêmica na qual “a criatividade é definida em relação a um sistema que inclui fatores individuais, sociais e culturais que influenciam o processo criativo e ajudam a constituir um resultado criativo” (p. 68). Essas influências são separadas no campo (o grupo de indivíduos que contribuem para a inovação) e no domínio (o corpus de prática e conhecimento). Para ele, “um campo – ou a sociedade que o acolhe – pode estimular diretamente o surgimento de novas ideias em pessoas que, de outra forma, nunca se teriam dedicado a trabalhar num domínio específico” (p. 55). “Assim, o campo da arte, como qualquer outro campo, é composto por uma rede de papéis interligados” (p. 52). Pode-se, então, afirmar que no domínio da prática da média-arte digital e dos processos de investigação acadêmica que lhe são inerentes, o artista, o investigador e o comunicador estão claramente entre esses papéis interligados; eles “têm uma melhor oportunidade do que outros de incorporar uma variação selecionada no domínio. As pessoas que ocupam esses papéis privilegiados atuam como ‘guardiões’ do domínio” (p. 56).

Para Csikszentmihalyi e Gruner (2018, p. 450), “demonstrar a compreensão do conhecimento ao criar novas combinações de equações existentes, ou resolver problemas reformulando comportamentos e ideias anteriormente dominadas, pode ser criativo”. Eles prosseguem afirmando que “compreender a matéria aprendida requer a aplicação do conhecimento a territórios inexplorados”, levando à externalização da criatividade. Para capturar a criatividade em ação, as ideias e padrões devem ser registrados de alguma forma, para que possam ser tornados conscientes para o investigador e visíveis para o público. A chave está em identificar a representação correta do problema, já que, na maioria dos problemas criativos, existem muitas abordagens possíveis para os exteriorizar, e a forma mais eficaz de

representar um problema muda com a própria natureza do problema (Sawyer, 2012, p. 136).

Para alcançar essa representação eficaz no domínio da média-arte digital foi desenvolvida uma abordagem metodológica que parte das três bases teóricas acima mencionadas como pedras angulares, orientando-se para uma compreensão da interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transdisciplinaridade. Essa abordagem não deve, contudo, ser encarada como uma colagem de diferentes disciplinas e abordagens, mas como um paradigma simultaneamente conciliador (das três visões) e inovador (pela sua especialização). Facilita novos cursos de ação e construção de conhecimento, pois estes desdobram-se, impulsionados pelos papéis cumulativos do artista, do investigador e do comunicador, sob a designação de *a/r/cografia* (Veiga, 2019) – uma ampliação da *a/r/tografia* pela substituição do ensino (*t* – teaching) por comunicação (*c* – communication). O artista “[...] coloca grande ênfase na empatia, partilha e compreensão mútua. A sua obra é, assim, intrinsecamente comunicativa [...]” (Sinan, 2019).

A/r/cografia: um método para pesquisa criativa baseada em prática artística

A pesquisa criativa baseada em prática artística pressupõe o desenvolvimento de um (ou mais) artefatos artísticos em paralelo à investigação acadêmica realizada para, e sobre, os mesmos. A *a/r/cografia* visa enquadrar o trabalho de investigação criativa entre três vetores – arte (*art*), investigação (*research*) e comunicação (*communication*) – unidos pela escrita (grafia) ou registo. No centro desse processo de investigação criativa reside a experimentação artística: o seu significado e função, a técnica aplicada, a estética pretendida e percebida, a investigação que implica – e que é registada num Diário Digital de Bordo (DDB) (Veiga, 2021) – e os resultados que gera, materializ-

zados na apresentação ou comunicação pública, tanto da obra de arte como da investigação. Pode, ainda, argumentar-se que um artefato de média-arte digital estabelece uma ligação de comunicação entre o artista e a audiência, da mesma forma que a investigação o faz entre o investigador e os seus pares académicos e, assim, a comunicação é o elemento unificador dos papéis de artista e investigador.

A feliz abreviatura presente em *a/r/tografia* (*a/r/t*) ecoa através da metáfora do arco na *a/r/cografia* (*a/r/c*), enquanto percurso criativo e exploratório, desconsiderando a eficiência do conector linear reto entre dois pontos. Ao abraçar a exploração excêntrica da periferia, procurando caminhos que, certamente, não serão os mais curtos e rápidos, permite-se – e estimula-se – a pesquisa não limitada por critérios de eficiência e rapidez, mas enriquecida pela diversidade, tão características da inter e transdisciplinaridade da média-arte digital. Contudo, o arco difere das deambulações dos *flâneurs*, pois implica um ponto de partida e um destino bem definidos, permitindo – e até incentivando – uma excentricidade determinada e deliberada no percurso que os une.

Os processos criativos são, assim, conjuntos de momentos com potencial gerador, caminhos e versões do desenvolvimento do pensamento criativo, e sistemas de comunicação interativa aberta que incluem diversos elementos com características dinâmicas articuladas através de relações (em contextos académicos, históricos, sociais, culturais, políticos e económicos), tais como média, técnica, valores, narrativas, memórias, diálogos, encontros, cultura, colaboração, geografia, política e temporalidade, entre muitos outros. Produzir e manter registos em DDB desses processos iterativos, que levam à criação de obras de arte, é uma forma de materializar e comunicar a criatividade nos seus vetores definidores: originalidade, utilidade e surpresa (Simonton, 2022).

O estudo dos processos criativos assume que o sistema não é a simples soma dos seus elementos, pois estes estabele-

cem uma inter-relação complexa de implicações, na qual ações e reações se alimentam mutuamente. Essa teia de relações assemelha-se a uma rede ou rizoma em permanente transformação, o que implica renunciar a conceitos como origem, conclusão, hierarquia e métodos de organização linear. No entanto, há uma progressão em etapas ou fases, que deverão ser apresentadas segundo uma determinada ordem, mas que não obrigam a que essa mesma ordem seja seguida, sobretudo porque cada etapa pode, a qualquer momento, ser revisitada, questionada e reorientada.

A a/r/cografia incentiva o indivíduo criativo a explorar simultaneamente diferentes direções, diferentes arcos, potencialmente facilitando novas evoluções, derivados ou até mesmo novos projetos. Se a a/r/tografia já era considerada uma metodologia de situações pelos seus criadores, então claramente a a/r/cografia abraça a generatividade, estimulando a exploração de arcos de evolução imprevistos, interação com audiências amplas e variadas, influenciando cada uma das etapas através das quais os próprios artistas evoluem, por via de três diferentes tipos de comunicação: (1) reflexivamente, através da escrita e autoanálise; (2) com o público, envolvendo-se em conversas, entrevistas, observações ou questionários; (3) e com outros artistas ou pares acadêmicos, através da discussão, análise e pensamento crítico, patentes em artigos, comunicações orais, e outras formas de partilha acadêmica.

Assim, os a/r/cógrafos refinam e evoluem as suas obras de arte e a sua investigação como resultado desses processos, que então se tornam parte do próprio projeto. Essa metodologia é particularmente adequada para a arte digital, uma vez que as diferentes etapas de evolução da mesma obra de arte (e investigação) podem preservar-se de forma não destrutiva, deixando coexistir várias versões da obra, ao contrário da pintura ou escultura, em que uma nova iteração implica a obliteração ou ocultação da anterior – pois não se pode “desfazer” um traço de pincel ou cinzel.

A a/r/cografia identifica sete fases ou etapas distintas, iterativas e generativas no processo de investigação criativa, em linha com o que Sawyer (2012) também postulou com o modelo de oito etapas do processo criativo (p. 89), que “levam à geração de uma obra criativa: um produto que pode ser partilhado, discutido e comunicado” (p. 141). Assim, as sete etapas delineadas na a/r/cografia também podem ser mapeadas nas quatro categorias previamente postuladas de (a) contextual, (b) conceptual, (c) atual e (d) avaliativa, e esse mapeamento é indicado no título de cada etapa.

▪ 1 INSPIRAÇÃO (CATEGORIA: CONTEXTUAL)

A inspiração é um conceito difuso, frequentemente referido como uma forma de iluminação, discernimento artístico ou intuição, potencialmente caracterizado pela evocação e motivação. Na a/r/cografia, a inspiração aparece como a primeira etapa, o que pode parecer paradoxal num modelo não linear. No entanto, a inspiração pode também ser o resultado potencial de iterações de outras etapas e, muitas vezes, apenas em retrospectiva o artista-investigador identificará – ou reconhecerá – plenamente todos os seus elementos. A inspiração pode ser procurada, encarada como uma tarefa de pesquisa, ou pode ocorrer de forma espontânea, motivada por fatores externos. Pode, ainda, advir de outras etapas do processo a/r/cográfico.

▪ 2 GATILHO (CATEGORIA: CONTEXTUAL)

Os processos criativos, tanto o da criação artística como o da condução de uma pesquisa, são iniciados por aquilo que pode ser denominado como um gatilho: um ímpeto, um elemento ou fator motivador. Esse desencadeamento pode ser interno (numa perspectiva neuropsicológica), externo (induzido por estímulos externos) ou uma combinação de ambos (Demarin; Derke, 2020). O gatilho é um evento (ou uma série de eventos) que cria ou manifesta conexões entre a inspiração e a razão,

canalizando-as e levando o artista à criação e o investigador à investigação. Esse desencadear de ações criativas pode, assim, ser potenciado pelas motivações gerais do artista e pelas suas experiências e contextos vividos, sendo o seu impacto uma função direta desses fatores. Pode ser traduzido como o instante em que a inspiração latente se manifestou, energizou e potencializou, um ponto de partida para o processo criativo consciente, definindo a sua intenção. Tal como a inspiração, o gatilho pode, por vezes, ser identificado como tal apenas em retrospectiva, ao analisar o processo criativo e ao responder à questão: o que me fez querer desenvolver este projeto?

▪ 3 INTENÇÃO (CATEGORIA: CONCEPTUAL)

O processo de criação de uma obra de arte baseia-se nas intenções do artista, que o guiarão através de uma cadeia de (re)ações subjetivas, pontuada por esforços, alentos, desânimos, satisfação, rejeição e várias tomadas de decisões. Muitos desses elementos não são totalmente conscientes na mente do a/r/cógrafo no momento da sua ocorrência. Como resultado dessa manifestação, haverá sempre uma diferença objetiva entre as intenções do artista e a sua realização na obra de arte, mesmo que essa diferença exista, sobretudo, na perspectiva subjetiva do artista. As intenções do a/r/cógrafo são, portanto, frequentemente complexas e com múltiplas camadas, podendo ser estéticas, técnicas, poéticas e interventivas, funcionando como um guia através de questões, processos sistemáticos de recolha, comparação, experimentação, contraste e interpretação de informação, levando a uma análise mais profunda, conceptualização e conseqüente execução, através de refinamentos iterativos, culminando na exibição pública ou comunicação – e, eventualmente, na revisitação e alteração de várias etapas do processo. Tal como acima, a intenção pode ser identificada ao responder a uma questão: o que desejo alcançar com este projeto?

- 4 CONCEPTUALIZAÇÃO (CATEGORIA: CONCEPTUAL)

Depois de ter uma compreensão clara acerca da intenção do projeto, o a/r/cógrafo tem todos os elementos para definir um conceito, que é uma visão de onde a intenção o levará, um protótipo conceptual da obra de arte. Para ajudar a manifestar o conceito, o a/r/cógrafo reúne as fontes de inspiração e tenta correlacioná-las criativamente através da pesquisa, experimentação e avaliação, num processo de filtragem durante o qual o a/r/cógrafo descarta alguns resultados, enquanto valida a viabilidade do projeto, levando, assim, a uma formulação escrita inicial do conceito: a hipótese de investigação ou hipótese artística. Esse conceito deve ser detalhado, abarcando aspectos técnicos, estéticos, semânticos e funcionais, identificando questões como narrativa, interação, encenação, reação e desenvolvimento temporal, entre outros.

- 5 PROTOTIPAGEM (CATEGORIA: ATUAL + AVALIATIVA)

Um protótipo pode ser visto como um primeiro ciclo de processos interconectados e que se influenciam mutuamente, consistindo no desenho, execução e avaliação de um conceito elaborado anteriormente (em linha com a numeração das etapas), mas pode também ser um ponto de partida, quando a experimentação é realizada de forma abstrata, com base em exercícios técnicos, como pedaços de código, por exemplo. A prototipagem é também comum às teorias fundamentais do *Design Thinking* e ao modelo de oito etapas da criatividade de Sawyer, e é desenvolvida principalmente através de pesquisa, experimentação e interpretação fenomenológica hermenêutica, resultando na filtragem de resultados indesejados e no ajuste fino dos desejados. Isso permite que o conceito do a/r/cógrafo seja confirmado ou ajustado – e, por que não, identificado – através da incorporação de novos conhecimentos adquiridos, e do teste direto e análise de versões experimentais, através da experimentação e reverberação. O objetivo da pesquisa nesta

fase pode passar por determinar se projetos semelhantes foram desenvolvidos por outros autores e artistas (como num estudo de estado da arte), verificando e assegurando, assim, a sua originalidade ou novidade, mas também por explorar variações, alternativas e desvios que possam contribuir para refinar, enriquecer e melhorar o próprio protótipo – e, dessa forma, afetar as etapas anteriores, encontrando novas inspirações e alterando o conceito. Em alguns casos, o desenvolvimento do protótipo pode ser o próprio gatilho!

Durante esta etapa, ocorrem os seguintes subprocessos:

- i. pesquisa;
- ii. experimentação;
- iii. reverberação;
- iv. avaliação.

Estes subprocessos também estão alinhados com as etapas 4, 5, 6 e 7 de Sawyer (2012):

- i. pesquisa – incubação;
- ii. experimentação – geração;
- iii. reverberação – combinação;
- iv. avaliação – seleção;

▪ 6 TESTES (CATEGORIA: ATUAL+AVALIATIVA)

Após desenvolver o protótipo de forma privada, sem exposição ao mundo exterior, o a/r/cógrafo atinge um ponto em que se sente preparado para partilhar o seu trabalho com um público restrito para recolher *feedback*: amigos, familiares e pares académicos e artísticos que lhe sejam próximos. Esta etapa partilha subprocessos com a anterior (prototipagem), sendo a principal diferença a maturidade do projeto e a preparação do a/r/cógrafo. Isto permite que o *feedback* externo seja recolhido e utilizado para enriquecer e fortalecer o projeto, bem como re-

forçar a confiança do a/r/cógrafo no seu trabalho. Para além dos subprocessos mencionados na fase de prototipagem, considere-se, agora, a apresentação pública limitada e o retorno da audiência, através do qual a informação mais relevante é recolhida e ponderada:

- i. pesquisa;
- ii. experimentação;
- iii. reverberação;
- iv. apresentação pública;
- v. *feedback* da audiência;
- vi. avaliação.

O *feedback* sobre a obra de arte (recorde-se que a a/r/cografia está, sobretudo, idealizada para a média-arte digital) pode ser recolhido geralmente por três métodos, ou suas combinações:

- i. mecanismos integrados (programados no código, utilizando sensores, ou incorporados na própria obra, destinados a registar fatores que despertam a atenção do público, o número de interações de cada indivíduo e o tempo despendido a interagir com o artefato, podendo os registos serem feitos por utilizador ou por sessão);
 - ii. sondagens e análise estatística;
 - iii. entrevistas livres ou semiestruturadas (com membros da audiência).
- 7 INTERVENÇÃO (CATEGORIA: AVALIATIVA)

Por definição metodológica, essa etapa constitui a tese, pois valida a hipótese, ou seja, a intenção do a/r/cógrafo, e incorpora pelo menos um dos objetivos de um projeto de a/r/cografia, uma vez que a sua conclusão é marcada por uma expo-

sição pública, uma publicação ou outra forma de comunicação. Um projeto de a/r/cografia pode promover várias intervenções, através da revisitação (tal como todas as etapas anteriores podem também ser revisitadas), originando outras exposições, publicações ou comunicações, através da implementação de ajustes e modificações, destacando novamente a natureza generativa da presente metodologia. Nessa etapa, geralmente há cinco subprocessos a considerar, três dos quais estão relacionados com os diferentes papéis do a/r/cógrafo (artista, investigador e comunicador), seguidos por dois subprocessos resultantes dessas etapas anteriores:

- i. exposição;
- ii. catalogação;
- iii. comunicação;
- iv. retorno da audiência;
- v. avaliação.

Cada uma destas sete etapas principais pode influenciar a próxima, mas pode ainda influenciar a si própria e às etapas anteriores, à medida que o artista reverbera dentro do processo criativo.

a um documento MS Word, e são caracterizados pelo registo sistemático de todos os elementos que contribuem para a criação artística e investigação relacionada, incluindo os próprios processos, análises, reflexões e reverberações. A obra *Ommandala* foi inicialmente concebida em 2016, mas sofreu várias evoluções e reformulações profundas ao longo dos anos, tendo sido publicamente exibida a partir de 2018 na forma que ainda hoje, majoritariamente, preserva. É, por isso, um bom exemplo da generatividade do método a/r/cográfico.

1 – INSPIRAÇÃO

A mandala é um símbolo espiritual e ritual amplamente utilizado no hinduísmo e budismo, representando o (um) universo e construído de acordo com regras específicas. Em sânscrito, o termo significa “círculo”, que é a forma que habitualmente assumem. Assim como a arte generativa, as mandalas são criadas seguindo um conjunto de princípios que lhes conferem um significado específico. Elas podem ser utilizadas para focalizar a atenção dos praticantes, sendo criadas com giz ou areia, de forma minuciosa, mas transitória, sendo destruídas após a sua conclusão. Funcionam, ainda, como ferramentas de orientação e para estabelecer um espaço sagrado, auxiliando na indução de estados de transe e meditação, tendo sido descritas como “imagens caleidoscópicas de movimento rápido compostas por padrões do mesmo elemento, com transformações mais lentas que não são nem nebulosas nem geométricas” (Nascimento et al., 2020, p. 350).

Essas estruturas complexas não são apenas esteticamente belas, mas também carregam consigo uma rica simbologia que reflete a ordem cósmica. Cada elemento dentro de uma mandala possui um significado particular, e a sua construção é, muitas vezes, acompanhada por rituais e cerimônias que reforcem a conexão entre o praticante e o universo. O mundo ocidental apropriou-se do termo *mandala* para designar de forma

genérica diagramas, mapas ou padrões geométricos de forma circular, com significado metafísico ou simbólico. Essa apropriação, embora às vezes simplifique a complexidade cultural das mandalas tradicionais, também trouxe uma nova dimensão e popularidade ao conceito, permitindo que pessoas de diversas culturas explorem o potencial estético, meditativo e criativo dessas formas.

2 – GATILHO

A criação da primeira versão de *Ommandala* (que ainda não tinha essa designação) foi desencadeada por uma solicitação direta, no âmbito de um projeto de investigação com fundos comunitários europeus, “*Enhancement of Russian Creative Education: New Master Program In Digital Arts In Line With EU Standards*”, referência 544083-TEMPUS-1-2013-1-PT-TEMPUS-JPCR. Essa solicitação visava a criação de conteúdos para a lecionação de uma *master class* na Universidade Estatal Politécnica de São Petersburgo, na Rússia, em maio de 2016, incidindo a temática sobre programação criativa e arte generativa.

3 – INTENÇÃO

A intenção era clara, e advinha diretamente da solicitação do projeto: ilustrar técnicas de programação criativa, no âmbito da *master class*, onde se pretendia, mais do que apresentar apenas postulados teóricos, detalhar o desenvolvimento de um projeto artístico de arte generativa, interativa e audiovisual que pudesse depois ser analisado de forma prática com os estudantes durante essa sessão. Procurei, ainda, que esse projeto integrasse elementos culturais russos, visando estabelecer uma relação de maior proximidade com a audiência.

4 – CONCEPTUALIZAÇÃO

O conceito foi elaborado de forma simples e direta: a partir de elementos gráficos externos –cartazes digitalizados das

vanguardas russas das décadas de 1920 e 1930 – o artefato irá produzir um conjunto de composições geométricas de cariz circular, inspiradas nas mandalas, em constante fluxo e mutação, com alterações na cor, escala, posição e rotação dos elementos individuais. Existirá um fundo sonoro que remeterá para um ambiente conducente à meditação – objetivo original da construção das mandalas – e a forma de interação com o sistema será o rato, tanto através da sua deslocação espacial – que afeta a escala, cor, rotação e posição dos elementos – como dos botões, que permitem carregar um novo conjunto de imagens.

Figura 2 – Imagem obtida a partir do primeiro protótipo de *Ommandala*



Fonte: autor.

5 – PROTOTIPAGEM

A primeira versão foi desenvolvida com a linguagem de programação *Processing* 3.1, e criava composições geométricas com a repetição circular de duas imagens escolhidas aleatoria-

mente a partir de uma seleção de várias dezenas, promovendo a sua deslocação no ecrã, rotação individual, e da composição em torno do ponto central, alterações de escala etc. Ciclicamente, as imagens eram dinamicamente substituídas durante a execução do código, ou através do uso dos botões do rato.

6 – TESTES

Os testes foram realizados com colegas da equipe de investigação, tendo sido recolhidas as suas opiniões e feitos ajustes à interação. Foi também substituído o fundo sonoro – não interativo – por outro de cariz mais abstrato e menos intrusivo.

7 – INTERVENÇÃO

Figura 3 – Aspecto da *master class* em São Petersburgo



Fonte: autor.

No âmbito do projeto mencionado, participei, então, da “*International Polytechnic Week 2016 – Summer School in Digital Arts 2016*”, na Universidade Estatal Politécnica de São Petersburgo, entre os dias 23 e 29 de maio de 2016. Essa semana acadêmica contou com várias iniciativas, desde conferências a um festival de curtas-metragens. A *master class* teve lugar no dia 27 de maio de 2016, sob o título “*Generative Art: A digital approach*”

through Mandalas and Russian poster art of the avant-garde / Soviet modernism period”.

Esse desfile linear das sete etapas poderia indicar que o projeto se conclui aqui, mas a verdade é que, depois do regresso da Rússia, aquilo que era essencialmente um demonstrador de técnicas de programação criativa, mereceu uma revisita, e surgiram novas inspirações (etapa 1): ao considerar o som Om (ou Aum), que é o som sagrado e o mantra mais importante do Pranayama (Surlaya; Jain, 2021), procurei formas de inserir este aspecto criador do som na obra. Assim, a captação de som veio substituir todas as interações até então possíveis apenas com o rato.

A análise das características do som captado, utilizando propriedades como intensidade, frequência e duração, permitia ajustar vários parâmetros, desde a substituição das imagens (sempre que a intensidade sonora era elevada) até à velocidade de rotação dos vários elementos (consoante as frequências captadas) e respectiva cor (em função da duração dos sons). Conceptualmente, ficava assim reforçada a ligação entre os elementos visuais e os elementos sonoros, dando maior coesão ao projeto, e assim surgiu o nome: Om + mandala = *Ommandala*, parte importante do atual conceito (etapa 4). Mas os elementos visuais, que ofereceram uma ligação de proximidade no contexto da *master class* em São Petersburgo, ficaram, depois da mesma, esvaziados de sentido. Aconteceu que, durante esse período de reflexão, fiz uma limpeza no sótão da casa dos meus pais, onde se acumulavam objetos já sem uso, retirados da sua utilidade diária para uma eventual necessidade futura, que nunca aconteceu. Ocorreu-me, então, reunir todos aqueles que fosse de menor dimensão, como lápis, imagens religiosas, isqueiros, canetas, óculos, pulseiras, caixas vazias de medicamentos, enfim, tudo o que se acumula durante uma vida – e que rapidamente é esquecido, ultrapassado por “novas e melhores” versões dos mesmos objetos.

A visão coletiva da sua diversidade era tão absurda e tão rica, que pensei em substituir, então, todas as imagens de *Ommandala* por imagens desses objetos. Pode, assim, afirmar-se que essa limpeza foi um segundo gatilho (etapa 2) no projeto. Complementei as imagens dos objetos encontrados com outras, de objetos possíveis, inspirados pelos objetos reais, mas sem as limitações da pequena dimensão, que norteou a escolha dos objetos iniciais.

Figura 4 – A atual configuração da instalação



Fonte: autor.

Contudo, pareceu-me importante que os objetos físicos, responsáveis por esse novo fôlego do artefato, também pudessem ter a sua voz direta na instalação. Dessa forma, o conceito (etapa 4) passou a integrar uma componente física, em que 100

desses objetos são colocados num tapete circular, como uma mandala do nosso cotidiano consumista. No novo protótipo (etapa 5), um microfone capta os sons e altera a composição digital, projetada na parede, enquanto um conjunto de leds anima os receptáculos de vidro, com um aspecto laboratorial, que ocupam o tapete. A colocação do suporte do microfone no centro do tapete reforça a ideia de que são os objetos físicos nele presentes que “alimentam” a projeção animada da arte generativa, construída com as suas representações.

A intenção (etapa 3) da obra alterou-se profundamente, deixando de se centrar na *master class*, visando agora um público mais abrangente e diverso, que se reveja nessa acumulação de banalidades e inutilidades e no surrealismo resultante das suas combinações inesperadas. Os testes (etapa 6) da nova versão de *Ommandala* realizaram-se durante o retiro doutoral do Doutoramento em Média-Arte Digital, realizado em 2016, em Lisboa, com um público limitado de colegas, discentes e docentes, e alguns visitantes. Foi durante esses testes que fui confrontado com utilizações não previstas, mas muito estimulantes e pertinentes, e que vieram a enriquecer futuras explorações e exposições da obra: alguns indivíduos acercavam-se do microfone e faziam perguntas, do tipo “como vai ser a minha vida amanhã?” ou “quem sou eu?”, e depois procuravam interpretar as composições obtidas, como se de um oráculo se tratasse.

Figura 5 – Alguns elementos do público a interagir com *Ommandala* em Lisboa, durante o retiro do DMAD



Fonte: autor.

Ommandala foi posteriormente exibida (etapa 7) na Galeria Trem, em Faro, em 2018, e na Bienal de Arte de Vila Nova de Cerveira, no mesmo ano. Foi, ainda, exibida em formato videoarte (não interativo, resultante de uma captura em vídeo, com sonorização específica) em vários festivais e eventos internacionais em anos mais recentes. Todas as etapas foram revisitadas e reescritas, embora o projeto original tenha sido preservado. Em suma, houve *generatividade* dentro da evolução do artefato e da sua investigação. Como foi possível demonstrar, a revisita das várias etapas *a/r/cográficas* não foi linear: muitas delas influenciaram as restantes, e o processo tem potencial para continuar a desenvolver-se, adaptando o conteúdo imagético a novos contextos, produzindo novos gatilhos, novas inspirações e intervenções, e alterando a forma de interação – e tudo isso de forma iterativa e não destrutiva.

Ommandala evoluiu, assim, para uma representação do nosso “cosmos” (e caos) doméstico. Embora seja uma insta-

lação simultaneamente artista e lúdica, também estimula a nossa tendência genética de atribuir significado a símbolos, de procurar oráculos e sentido naquilo que, intrinsecamente, não o tem – conforme vim a descobrir. Usando representações visuais de objetos tão diversos como uma garrafa de cerveja, uma sardinha de plástico ou um pompom, as combinações desses pequenos *subcosmos* são, frequentemente, surreais, mas mesmo assim – e por isso mesmo – confrontam-nos com o nosso consumismo, com a proliferação de objetos nas nossas vidas, cuja função e utilidade podem e devem ser questionadas.

Utilização da a/r/cografia como método de investigação criativa em prática artística no contexto do Doutorado em Média-Arte Digital

O Doutorado em Média-Arte Digital é um programa pioneiro em Portugal, lançado em 2012, e com reconhecimento internacional, sendo a primeira experiência de doutoramento a funcionar em regime misto – *online* e presencial, este último apenas durante a semana do retiro doutoral, no final do primeiro ano – na área da média-arte digital. O curso é oferecido numa associação entre o Departamento de Ciências e Tecnologia da Universidade Aberta e a Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve, ambas em Portugal, e conta com estudantes de toda a lusofonia, não apenas oriundos de Portugal, como também do Brasil, Angola, Cabo-Verde, Moçambique, Macau, Colômbia, França e Chéquia, entre outros países.

O objetivo desse programa é formar profissionais altamente qualificados, capazes de desenvolver investigação e projetos inovadores e impactantes na área da média-arte digital. Essa disciplina utiliza as tecnologias das mídias digitais, tanto como meio, quanto como resultado da criação artística, abrangendo fins culturais, educacionais, lúdicos e de interven-

ção social, entre outros. Desde 2021, que, durante o 1º ano, os estudantes frequentam a unidade curricular de Seminário de Investigação e Produção Artística (SIPA). SIPA inclui um módulo semestral, dedicado a aspectos metodológicos aplicados à investigação teórica (Metodologia de Investigação e Prática Artística – MIPA), mas também à investigação desenvolvida sobre prática artística. Inclui, ainda, um segundo módulo anual (Projeto de Média-Arte Digital – PMAD), e que enquadra o desenvolvimento dos artefatos de média-arte digital que irão ser exibidos e classificados durante o retiro doutoral.

Como se depreende, a *a/r/cografia* atravessa esses dois módulos, sendo mais trabalhada do ponto de vista teórico e metodológico em MIPA, em que é estimulada a combinação da *a/r/cografia* com outras abordagens metodológicas, como a etnografia, fenomenologia ou estudo de caso – apenas para referir alguns exemplos, atualmente em curso em teses de estudantes – e, do ponto de vista prático, aplicado em PMAD, devendo os estudantes apresentar o respetivo Diário Digital de Bordo no final do ano letivo, para avaliação, em conjunto com o seu Projeto de Média-Arte Digital.

Ao longo destes três anos, foi possível observar como tem evoluído a compreensão e utilização dessa abordagem metodológica, por análise direta dos respetivos DDB e, sobretudo num momento em que vários estudantes se encontram já em estado avançado de conclusão das suas teses, pela aplicação do método *a/r/cográfico* nas respetivas investigações baseadas em prática artística. Essa observação tem permitido iterativamente melhorar alguns aspectos no seu ensino.

Por se tratar de um curso ministrado *online*, os DDB adquirem particular relevância e facilidade de consulta, comentário e discussão entre discentes e docentes. Constata-se, ainda, que o ensino das artes digitais e multimédia se reveste de especificidades que favorecem o modelo de ensino a distância, *online*, dado centrar-se na utilização de conteúdos e ferramentas

majoritariamente suportados em tecnologias digitais, facilmente acessíveis e que estimulam a colaboração e participação nos processos criativos e de fruição.

A média-arte digital utiliza tecnologias digitais enquanto meios de criação e produção, o que implica que é possível criar, produzir e partilhar arte digitalmente, usando a própria plataforma de ensino. Assim, as tecnologias digitais não só facilitam a criação dos artefatos digitais, como facilitam a sua partilha e exibição em plataformas *online*, incluindo a integração de hiperligações nos DDB. Por outro lado, o ensino *online* fornece aos alunos acesso imediato a uma ampla gama de recursos digitais, incluindo ambientes de programação, *software* de desenho gráfico, edição de vídeo e som, animação, além de outros recursos digitais, como repositórios de imagens e vídeos, com os quais podem diversificar o enriquecimento dos respetivos PMAD e DDB, não se limitando nestes a entradas de texto – amplificando, assim, a “grafia” para qualquer tipo de registo digital.

Conclusão

A utilização dos DDB pelos estudantes no âmbito de MIPA e PMAD tem

Figura 6 – Aspecto de uma entrada no DDB do estudante Alexandre Martins, do DMAD

Fonte: autor.



sido constante e bem-sucedida, tendo a maior parte dos estudantes elaborado e *alimentado* os respectivos DDB de forma consistente, dinâmica, autodisciplinada e completa, nele inserindo referências bibliográficas, citações, imagens de referência, fotografias, esboços, reflexões, excertos de entrevistas e vídeos de protótipos, entre muitos outros tipos de conteúdo.

Todas as entradas têm um registo cronológico, e são acompanhadas de palavras-chave ou *hashtags*, para facilitar a busca posteriormente. Existe uma diversidade grande na apresentação, formatos e cuidados estéticos, desde *blogs online* (com as plataformas *Tumblr* e *Wordpress* entre as mais populares), *websites* (usando a plataforma *Wix*, por exemplo) ou documentos de (hiper)texto partilhados através de *Google Drive* e *Google Docs*. Através de contatos informais com os estudantes, detectaram-se, ainda, algumas situações de falta de compreensão, e que merecerão maior cuidado em edições futuras. Por exemplo, pelo fato de se considerarem sete etapas, apresentadas de forma linear e sequencial, houve estudantes que no final do ano letivo consideraram o método como sendo *pouco flexível*, não se tendo apercebido que a linearidade na apresentação teórica das etapas não pressupõe a linearidade no atravessamento prático delas, nem da possibilidade de revisita e alteração de todas elas, a qualquer momento.

Existem algumas correlações interessantes: os estudantes cujos DDB têm um número de entradas inferior a 10 (em alguns casos apenas uma entrada por cada etapa do método *a/r/* *cográfico*, sendo algumas delas criadas no mesmo dia, antes da entrega final anual) são os que mais se queixaram da sua inadequação e inflexibilidade, e também são os mesmos que cuidaram menos da apresentação, e elaboraram reflexões e reverberações mais superficiais. Houve, também, alusões a que nem todos os aspectos dos processos criativos devem ser expostos, pois isso pode contribuir para remover a *magia* ou *enigma* das obras, quando tudo é explicado.

Foi-lhes contraposto que o potencial acadêmico do DDB e do método a/r/cográfico deve resultar, em primeiro lugar, como benefício para o a/r/cógrafo, mas sempre em contexto acadêmico. E nesse contexto de avaliação, a capacidade de cada estudante seguir um método deve poder ser apreciada de forma objetiva, sem *magia* nem *enigma*. Também foi referido que o DDB poderia contribuir para diminuir a capacidade crítica do público, por limitar os graus de liberdade de interpretação das obras – ao que se contrapôs que a escrita acadêmica sobre uma obra artística e os respetivos processos de investigação visam justamente aumentar a capacidade crítica do público (ainda que seja um *público acadêmico*). Adicionalmente, a sua comunicação é sempre controlada pelo autor e a/r/cógrafo, que redige o artigo de forma objetiva e sustentada nas suas observações cronológicas, mas que em nenhum momento é obrigado a divulgar publicamente o DDB que lhe serve de sustentação.

Mas também são de destacar os aspectos positivos, tendo a a/r/cografia já sido incluída e citada em mais de 20 artigos publicados por estudantes do DMAD, e estando a ser usada de forma ativa no desenvolvimento das respetivas teses. Assim, procura-se, agora, ampliar a comunidade de utilizadores académicos dessa abordagem, não só para que ela possa ter maior divulgação, mas também – e sobretudo – para que possa ser enriquecida com maior número e diversidade de experiências, partilhas artísticas, investigações criativas através de arcos de exploração e (inter)comunicação.

Referências

CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow and the Foundations of Positive Psychology The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*. [s.l.] Dordrecht Springer Netherlands, 2014.

CSIKSZENTMIHALYI, M.; GRUNER, D. T. Engineering creativity in an age of artificial intelligence. *In*: LEBUDA, I.; GLÁVEANU, V. P. (Eds.). *The Palgrave handbook of social creativity research*. [s.l.], Palgrave Macmillan, 2018. p. 447–462.

DEMARIN, V.; DERKE, F. Creativity – The Story Continues: An Overview of Thoughts on Creativity. *In*: DEMARIN, V.; DERKE, F. *Mind and Brain*. Cham: Springer International Publishing, 2020a. p. 1-20. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-38606-1_1

IRWIN, R. L.; LASCZIK, A.; SINNER, A.; TRIGGS, V. (Eds.). *A/R/TOGRAPHY: Essential Readings and Conversations*. [s.l.] Intellect, Limited, 2023.

LEAVY, P. *Method meets art: Arts-based research practice*. New York: Guilford Press, 2008.

MICHELI, P. *et al.* Doing Design Thinking: Conceptual Review, Synthesis, and Research Agenda. *Journal of Product Innovation Management*, v. 36, n. 2, p. 124-148, set. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1111/jpim.12466>

NASCIMENTO, A. M. *et al.* Ayahuasca, mandalas e estrutura de visualizações – uma leitura cognitiva estrutural. *Educamazônia-Educação, Sociedade e Meio Ambiente*, v. 24, n. 1, p. 346-367, 2020.

SAWYER, R. Keith. *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. [s.l.] Oxford University Press, 2012.

SIMONTON, D. K. Creativity. *Noba*, 2022. Disponível em: <http://noba.to/nwzd6yuc>. Acesso em: 20 mar. 2024.

SINAN, T. Holes and orifices; understanding the communicative dimension of Antony Gormley’s moulded bodies. *Emotion*,

Space and Society, v. 33, p. 100612, nov. 2019. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2019.100612>

SURLYA, B. K.; JAIN, D. M. To Evaluate the effect of OM Mantra Chanting along with Anulom Vilom Pranayama on Medical and Paramedical Students. *Scholars International Journal of Anatomy and Physiology*, v. 4, n. 3, p. 38-43, 30, mar. 2021. <https://doi.org/10.36348/sijap.2021.v04i03.005>

VEIGA, P. A. A/r/cography: Art, research and communication. *Proceedings of Artech 2019, the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*, p. 1-9. Association for Computing Machinery, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1145/3359852.3359859>

VEIGA, P. A. Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *Rotura, Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, v. 2, p. 16-24, 2021. DOI: <https://doi.org/10.34623/y2yd-ox57>