UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

GIOVANNA CANHAS VIEIRA

(Ver)ativo: O processo de criação de um objeto propositor de automediação

Vitória - ES
2023

GIOVANNA CANHAS VIEIRA

(Ver)ativo: O processo de criação de um objeto propositor de (auto) mediação cultural

Trabalho de Graduação apresentado ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais. Orientador: Profª Drª Erick Orloski

Vitória - ES
2023

Dedicatória:

À minha querida avó Odete, que desde a minha infância, foi uma das forças que incentivou e nutriu minha criatividade. Sua luz sempre guia meus passos, inspirando-me a ser curiosa, inovadora e perseverante. Hoje, ao concluir este capítulo acadêmico, sinto a falta da sua presença física, mas sei que sua essência está presente, guiando-me a cada conquista. Como eu gostaria que você estivesse aqui para testemunhar este momento significativo, sei que seu olhar estaria repleto de orgulho e alegria. Esta conquista é dedicada a você, minha fonte de inspiração e saudades eterna.

Agradecimentos:

Neste momento tão especial, quero expressar minha profunda gratidão aos meus pais, verdadeiros pilares na minha vida e meus maiores professores. O exemplo deles na incessante busca por conhecimento e alegria foi a bússola que guiou minha jornada, fornecendo não apenas suporte e dedicação, mas, acima de tudo, amor incondicional. Estendo meus agradecimentos a todos(as) os professores(as) que enriqueceram meu caminho ao longo de toda a vida, oferecendo conhecimentos e lições inestimáveis. Este trabalho é um reflexo do amor, dos ensinamentos e da inspiração que cada um(a) me proporcionou, e é com imensa gratidão e respeito que celebro este importante marco na minha trajetória acadêmica.

Resumo:

Nesse trabalho de graduação, é exposto o processo de criação do material *(ver)ativo*. Desde a idealização até a criação do material gráfico, e aplicação dele num espaço expositivo, são detalhadas as etapas de desenvolvimento deste projeto inovador, que pretende entrelaçar a arte com experiências pessoais. Inspirado por teóricos como Dewey e Mirian Celeste Martins, o *(ver)ativo* visa transformar a interação com a arte em experiências mais profundas e significativas. Neste percurso, são exploradas influências e vivências pessoais que levaram à geração desse projeto, evidenciando a importância de uma abordagem mais ativa e reflexiva no contato com a arte. Após a criação do material gráfico, o projeto avança para a fase de aplicação prática em uma exposição, onde é testada sua eficácia com o público-alvo, analisando sua capacidade de provocar reflexões e estabelecer conexões pessoais com a arte, passando da teoria à prática e examinando o impacto real do objeto propositor de (auto) mediação cultural em um contexto vivencial. Este estudo destaca a relevância de expandir o acesso da apreciação ativa da arte, visando democratizar o alcance da experiência estética idealizada por Dewey em espaços expositivos.

Palavras chave: mediação cultural, experiência estética, processo de criação, fruição, arte-educação.

Abstract:

In this thesis, I present the process of creating the (ver)ativo material. From the initial concept to the creation of the graphic material, and its application in an exhibition space, I detail the development stages of this innovative project, which aims to intertwine art with personal experiences. Inspired by theorists such as Dewey and Mirian Celeste Martins, the (ver)ativo seeks to transform the interaction with art into deeper and more meaningful experiences. In this journey, I explore my influences and experiences that led to the creation of this project, highlighting the importance of a more active and reflective approach to engaging with art. After the creation of the graphic material, the project moves to the practical application phase in an exhibition, where its effectiveness with the target audience is tested. The goal is to analyze the (ver)ativo's ability to provoke reflections and establish personal connections with art, moving from theory to practice and examining the real impact of the proposition object for self-mediation in a lived context. This study emphasizes the significance of expanding access to active art appreciation, aiming to democratize the reach of the aesthetic experience envisioned by Dewey in exhibition spaces.

Keywords: self-mediation, aesthetic experience, creative process, engagement with art, art and education.

Capítulo 1: “Crie o livro que você quer ler”.....9

1.1 Minha Jornada no mundo da arte:..... 9

1.2 A ideia:..... 18

1.3 Base teórica e como foi alcançada..... 20

Capítulo 2: “Processo de criação do (ver)ativo”.....28

2.1 Escolhas do design:..... 29

Capítulo 3: (ver)ativo na prática.....36

3.1 Análise dos Materiais:..... 39

3.1.2 Você obra:..... 44

3.1.3 Viagem para obra.....46

3.1.4 Contato Visual.....49

3.1.5 Perguntas a obra.....51

3.1.6 Conexão de memórias..... 53

3.1.7 Sentimento em foco..... 56

3.1.8 Recriar com palavras..... 58

3.1.9 Sentidos em foco.....60

3.1.10 Releitura.....62

3.2 Considerações finais - parte I: considerações do presente..... 65

3.3 Considerações finais - parte II: planos futuros.....66

Referências..... 69

Para perceber, o espectador ou observador tem que criar sua experiência. E a criação deve incluir relações comparáveis às vivenciadas pelo produtor original. Elas não são idênticas, em um sentido literal. Mas tanto naquele que percebe quanto no artista, deve haver uma ordenação dos elementos do conjunto que, em sua forma, embora não nos detalhes, seja idêntica ao processo de organização conscientemente vivenciado pelo criador da obra. Sem um ato de recriação, o objeto não é percebido como uma obra de arte. O artista escolheu, simplificou, esclareceu, abreviou e condensou a obra de acordo com seu interesse. Aquele que olha deve passar por essas operações, de acordo com o seu ponto de vista e seu interesse. Em ambos, ocorre um ato de abstração, isto é, de extração daquilo que é significativo. (Dewey, 2010, p.137)

Capítulo 1: “Crie o livro que você quer ler”

Neste trabalho de conclusão de curso, embarcaremos em uma viagem pelas múltiplas facetas da apreciação artística e suas intersecções apreciação e participação. O primeiro capítulo é uma descrição da minha jornada pessoal que mapeia como minhas experiências no contato com a arte que me levaram à criação do projeto *(ver)ativo*, uma iniciativa que busca transformar a forma como interagimos com a arte em ambientes de exposição. Influenciada pelo ensinamento de Austin Kleon em *Steal Like an Artist*, que nos encoraja a "escrever o livro que você quer ler" e "criar a arte que você quer ver", o *(ver)ativo* é mais que um projeto; é uma resposta pessoal e inovadora aos desafios que enfrentei e observei na minha relação com a arte. É um convite à participação ativa, à reflexão e vivência da experiência estética idealizada por John Dewey, em uma era frequentemente marcada por interações superficiais e efêmeras com o mundo artístico.

1.1 Minha Jornada no mundo da arte:

Desde que nasci em Bauru/SP, uma cidade notoriamente carente de espaços culturais, meu relacionamento com a arte foi moldado por experiências estéticas (John Dewey, 1934) pontuais, mas poderosas. As minhas lembranças mais vívidas de contato com artes na infância eram visitas ao SESC Bauru, o pulso cultural da cidade, onde minha família assistia a shows, peças teatrais e explorava exposições temporárias. Também as visitas à Pinacoteca do Estado de São Paulo, em ocasiões em que íamos à casa da minha tia avó, foram igualmente significativas, influenciadas também pela minha mãe, uma professora de História com profundo apreço por museus e galerias.

Minha educação formal em escolas particulares deixou muito a desejar no que diz respeito à formação artística. Longe de incentivar meus talentos criativos, o currículo tradicional muitas vezes me desestimulou. Nesse cenário, minha família desempenhou um papel crucial como fonte de instrução e encorajamento artístico. Recordo-me, por exemplo, de momentos preciosos passados no ateliê (um quartinho no fundo da sua casa em Bariri, no interior de São Paulo) da minha avó, mãe do meu pai, uma costureira habilidosa. Ali, brincava com retalhos de tecido,

cortava e juntava pedaços de pano, fazia desfiles de moda para toda a família. E ela não apenas me incentivava, também costurava alguns dos modelos que eu inventava. Essa influência positiva me levou a buscar aulas de costura aos 11 anos, as quais frequentei por dois anos. Da mesma forma, minha outra avó, mãe da minha mãe, uma verdadeira artesã, além de costurar, ela pinta panos de prato, faz crochê e tricô, e sempre estimulou a participar dessas práticas com ela. Também sua irmã, minha tia avó, que é uma artista, pintora muito talentosa, que fazia quadros presentes na casa de todos os membros da família. A influência dessas grandes mulheres na minha vida sempre foi muito importante no meu interesse na prática e apreciação da arte.

E na busca por mais oportunidades para me expressar artisticamente e adquirir instruções técnicas em diferentes meios, tive o privilégio de me aventurar em aulas e cursos como forma de preencher o vazio artístico que minha educação formal deixou. Participei de aulas de aquarela, costura, desenho e teatro durante a infância e pré-adolescência; cada uma dessas experiências se transformou em um refúgio onde minha criatividade podia florescer livremente. Essa jornada além dos limites da educação convencional ilustra não apenas meu próprio anseio por uma formação artística mais completa, mas também aponta para uma deficiência no sistema educacional brasileiro. Conforme argumenta Ana Mae Barbosa (2002), uma das principais autoridades em educação artística no Brasil, o sistema educacional frequentemente negligencia o papel crucial das artes no desenvolvimento integral dos estudantes. O ensino tradicional raramente concede à arte a importância e o espaço que ela justamente merece, resultando em uma carência educacional que afeta muitos estudantes, como eu, que buscam uma formação cultural mais enriquecedora.

Em 2014, entretanto, minha vida cultural foi catapultada para um novo patamar quando minha família se mudou para São Paulo. Essa metrópole pulsante me abriu as portas para uma cena cultural rica e vibrante. Tornou-se habitual para mim visitar galerias e museus renomados como o MASP, IMS, Pinacoteca, e em especial, o Instituto Tomie Ohtake. Foi neste último que vivi momentos cruciais em minha trajetória artística durante meu ensino médio. As segundas-feiras eram uma verdadeira dádiva; o instituto estava fechado ao público geral, permitindo que eu e minha turma tivéssemos acesso irrestrito às obras expostas. Sentados em frente a essas magníficas peças, tínhamos a liberdade de interpretá-las e recriá-las,

permitindo uma observação e um entendimento mais profundos do que é possível durante uma visita convencional.



Figura 1 - Foto da minha parte na exposição coletiva dos alunos de desenho do tomie ohtake, com a minha mãe, 2016. Fonte: arquivo pessoal.

A oportunidade única de interagir tão intimamente com as obras foi essencial para solidificar meu desejo de democratizar essa experiência. Eu pude vivenciar o que Ana Mae Barbosa e Rejane Coutinho capturam tão bem:

> Pensamos nos museus como laboratórios de arte. Museus são laboratórios de conhecimento de arte, tão fundamentais para a aprendizagem da arte como os laboratórios de química o são para a aprendizagem da química. Compete aos educadores que levem seus alunos aos museus estender em oficinas, ateliês e salas de aula o que foi aprendido e apreendido no museu" (2009, p.14).

E foi esse entendimento que se tornou um dos pilares na criação do *(ver)ativo*, uma ferramenta que visa oferecer a todos a oportunidade de explorar a arte de forma tão

completa e enriquecedora quanto aquelas segundas-feiras especiais no Instituto Tomie Ohtake.

A decisão de enveredar pelo campo das artes visuais surgiu de uma inclinação natural que se manifestava de maneira constante em meu cotidiano. Durante as aulas, minha atenção se desviava frequentemente para o ato de desenhar. Rabiscos e ilustrações emergiam em superfícies variadas: nas mesas, em folhas de caderno, e até mesmo em folhas de prova. Recordo-me vividamente de uma ocasião específica em uma avaliação de história, onde ilustrei como seria uma trincheira, arrancando sorrisos do meu professor.

Adicionalmente durante um das visitas regulares com minha família à Vila Madalena, um bairro conhecido por sua efervescência cultural em São Paulo. Em uma dessas visitas, adentramos, por acaso, em um local que mais tarde descobrimos ser um estúdio de tatuagem. A proprietária, ao perceber meu interesse, compartilhou seu portfólio comigo. Fiquei particularmente fascinado ao ver que ela se especializava em mandalas, um elemento com o qual eu já tinha uma conexão pessoal, visto que costumava desenhar mandalas em minhas próprias mãos e nas de minhas amigas durante as aulas. Essa experiência foi decisiva: decidi que queria ser tatuadora, uma profissão que parecia ser a extensão natural de minha expressão artística.



Figura 2 - Mandala feita por mim no braço de uma amiga, 2015.

Fonte: arquivo pessoal.

Com essa meta em mente, dediquei meu segundo e terceiro anos do ensino médio a um estudo autodidata mais aprofundado sobre a história da arte, visando a superar os desafios dos exames específicos de vestibulares renomados, como os da UNESP e USP em São Paulo. Apesar de não ter conseguido a aprovação nesses vestibulares, fui agraciada com uma surpresa por parte de meu pai, que me inscreveu no vestibular da Belas Artes de São Paulo. Fui admitida e estudei lá por um ano em 2018, um período que moldou profundamente minha percepção estética, assim como meu entendimento do funcionamento do mundo das artes.

Em 2019, minha família tomou a decisão de voltar para Bauru, um movimento que trouxe consigo uma nova fase de dedicação e desafios. Nos seis meses subsequentes, dediquei-me integralmente aos estudos para o vestibular. Após a realização do exame, analisei minhas notas e percebi que elas eram suficientes para ingressar na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Motivada por essa conquista, decidi me mudar para Vitória, onde finalizaria meus estudos em artes visuais. Esse momento representou uma transição significativa, tanto no aspecto pessoal quanto acadêmico.

A decisão de estudar na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) se revelou particularmente significativa devido à natureza inclusiva e democrática da instituição, um aspecto que contrastava fortemente com as experiências anteriores na Faculdade de Belas Artes de São Paulo. A UFES, como instituição federal, oferecia um ambiente diversificado e acessível, refletindo uma ampla gama de perspectivas e experiências que enriqueceram imensamente minha jornada nas artes visuais. Este cenário mais democratizado na UFES não apenas proporcionou um espaço de aprendizado mais inclusivo, mas também serviu de inspiração. O contato com alunos de diferentes origens e a troca de ideias em um ambiente onde a diversidade era celebrada ampliou minha compreensão sobre as artes visuais, influenciando diretamente minha prática artística e abordagem teórica. A UFES, portanto, não foi apenas uma escolha acadêmica, mas também um local onde encontrei inspiração e um senso renovado de propósito no estudo das artes visuais.

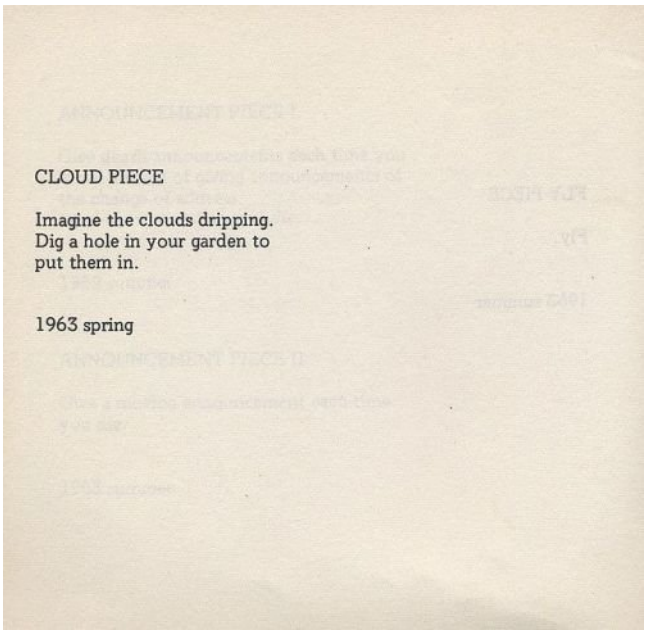
Ainda nesse tópico de experiências estéticas transformadoras acho importante citar mais duas. A minha visita a exposição *O CÉU AINDA É AZUL, VOCÊ SABE...*[1] de Yoko Ono em 2017 no Instituto Tomie Ohtake que foi profundamente impactante para mim. Pois a proposta da artista, que desafia e interage com o espectador, me

intrigou imensamente, e a partir dessa exposição passei a estudar mais obras da artista e conheci seu livro Grapefruit de 1964, que é uma coleção de "eventos" e "instruções", que são breves comandos, ideias ou sugestões destinadas a desencadear pensamentos, ações ou reflexões por parte do leitor. As instruções variam em sua simplicidade e complexidade, podendo ser algo como "Imagine a lua subindo" até tarefas mais elaboradas que envolvem interações sociais e objetos. O livro rompe com as convenções tradicionais da arte e da literatura, pedindo aos leitores que se tornem participantes ativos, não apenas consumidores passivos de conteúdo. "Grapefruit" foi revolucionário em sua abordagem interativa e inclusiva à arte, tornando o público co-criador no processo artístico. A ênfase em registrar, refletir e mesmo recriar arte presente no *(ver)ativo* alinha-se muito bem com a filosofia de Yoko Ono de uma arte participativa e vivida. Ambos os projetos valorizam a ideia de que a arte não é apenas algo a ser visto, mas algo a ser feito, sentido e interiorizado.

> A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpretação completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos (Dewey, p.83)



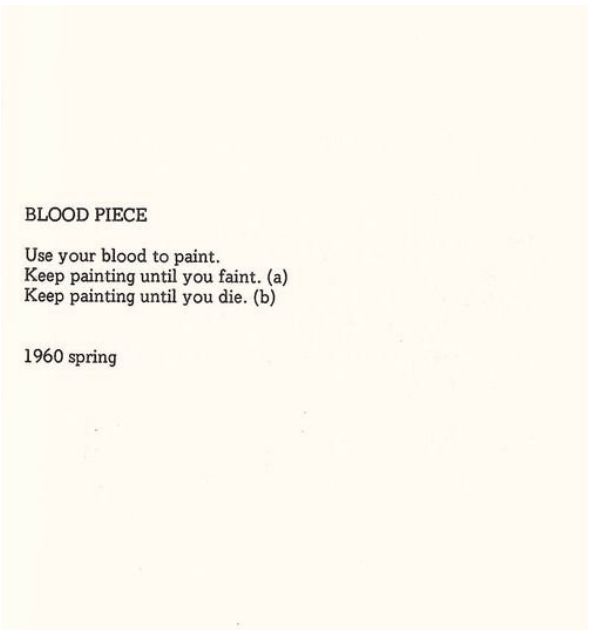
Figura 3: “pintura para pegar um prego”, 2017. Diposnível em: https://ciberia.com.br/exposicao-de-yoko-ono-transforma-o-espectador-em-parte-ativa-de-suas-obras-14864



CLOUD PIECE

Imagine the clouds dripping.
Dig a hole in your garden to
put them in.

1963 spring



BLOOD PIECE

Use your blood to paint.
Keep painting until you faint. (a)
Keep painting until you die. (b)

1960 spring

Figura 4 e 5: Páginas do livro “grapefruit”, 1964

Outra exposição extremamente marcante foi *Histórias afro-atlânticas* em 2018, a colaboração entre o MASP e o Instituto Tomie Ohtake, uma exposição dividida entre os dois espaços. Foi um profundo mergulho nos intercâmbios culturais entre a África, as Américas, o Caribe e a Europa, centrando-se especialmente na diáspora africana e seu impacto transformador em diversas culturas, com o Brasil desempenhando um papel de destaque. Além de lançar luz sobre o papel crucial da cultura africana em nosso país, a exposição também atuou como um catalisador para uma profunda reflexão pessoal. Foi neste contexto que compreendi verdadeiramente a importância da arte não apenas como expressão estética, mas também como uma ferramenta poderosa para desafiar e reformular narrativas historicamente eurocêntricas. A exposição abriu meus olhos para a necessidade urgente de descolonizar a arte (hooks, *Art on my mind*, 1995), fazendo-me questionar as desigualdades raciais e sociais sistêmicas que ainda permeiam o mundo da arte.

> Infelizmente, artistas e críticos brancos conservadores que controlam a produção cultural da escrita sobre arte parecem ter a maior dificuldade em aceitar que se pode ter uma consciência crítica das políticas visuais - a forma como raça, gênero e classe moldam as práticas artísticas (quem faz arte, como ela é vendida, quem a valoriza, quem escreve sobre ela) - sem abandonar um compromisso feroz com a estética. Artistas e críticos negros devem constantemente enfrentar um mundo tão enraizado em uma política de exclusão patriarcal capitalista supremacista branca que nosso relacionamento com a arte e a estética pode ser submergido pelo esforço de desafiar e mudar essa estrutura existente. (bell hooks, 1995, p. 11)



Figura 6: "Amnésia", Flávio Cerqueira, 2015. Disponível em: https://www.itinerariodeviagem.com/agenda-exposicao-historias-afro-atlanticas-no-masp-ja-vai-acabar/

Esta experiência foi um divisor de águas na forma como eu via o papel da arte na sociedade. Ficou claro para mim que a arte pode e deve ser um veículo para representação e inclusão, uma forma de democratizar o acesso ao conhecimento e à cultura. Foi também uma confirmação de que a interação com a arte — o tipo de envolvimento profundo e reflexivo que vai além de uma apreciação superficial idealizada por Dewey — é fundamental para desmantelar preconceitos e criar um campo mais igualitário para todos. Em outras palavras, essa exposição consolidou muitas das ideias e valores que eventualmente dariam forma aos objetivos do objeto propositor de (auto) mediação cultural, ou simplesmente automediação[1].

> Class politics definitely inform the way we think about aesthetics, the way we respond to art. Shaping how we see what we see when we choose to look at art, class often overdetermines our relation to art -while talking about race and gender in relation to the art world has become more acceptable. Class is still a taboo issue, although it is

[1] No decorrer deste trabalho, o termo "automediação" será utilizado como sinônimo de (auto) mediação cultural, ou seja, a ideia de mediação cultural realizada entre indivíduo e obra - e toda uma gama de elementos que contribuem neste diálogo - mas sem a intervenção de uma pessoa externa, na condição de mediadora.

> often the subtext in many discussions about art practices. Issues of class are most evident in the realm of critical thinking and writing about art. While individuals from marginal groups--from non-materially privileged backgrounds-often find a way to make art, writing about art continues to be the domain of those who have some degree of class privilege. Rarely are there public discussions about the way in which class informs which black artists, critics, etc., will receive attention both in segregated black cultural spaces and in the dominant culture where such spaces are most often controlled by nonblack individuals. (bell hooks, 1995 p. 108)

Estas exposições e experiências na minha vida moldaram minha compreensão e apreciação pela arte, o poder da arte de inspirar, provocar e desafiar. Em cada fase, a arte foi uma constante, uma âncora e uma janela para o mundo além da minha experiência imediata. E enquanto continuar essa jornada, sou eternamente grata por cada exposição, cada aula e cada momento de inspiração.

1.2 A ideia:

O desejo de lembrar, reviver e refletir sobre essas ricas experiências artísticas sempre esteve comigo. E confrontada com a realidade de que a memória, por mais vívida que seja, pode desvanecer com o tempo (Schacter, 2001) especialmente em uma era dominada pela tecnologia e pela rápida sucessão de informações, comecei a perceber a importância do registro e meio de arquivo tangível. Essas exposições e momentos de aprendizado eram efêmeros demais para o meu gosto. Precisava de uma maneira de “manter viva a chama” dessas experiências artísticas, bagagem cultural e referencial adquiridas naqueles espaços de uma forma mais duradoura e significativa.

Com essa visão em mente, concebi a primeira versão do projeto *(ver)ativo* em julho de 2022. O ponto de inflexão surgiu durante o projeto final da disciplina "Arte no Brasil", orientado pela professora Patrícia Martins Santos Freitas. O desafio proposto era criar um caderno de atividades que refletisse os temas discutidos ao longo do curso. No entanto, em vez de me basear em algum tema específico abordado na disciplina, encontrei inspiração na abordagem didática inovadora da professora, conhecida como pedagogia reversa. Essa abordagem educacional inovadora incentiva um contato autônomo dos alunos com os textos, promovendo uma interação coletiva onde os próprios alunos levantavam questões e as respondiam entre si, antes da intervenção da professora. Somente após essa troca

coletiva de ideias e levantamentos é que a professora estruturava as aulas, baseando-se em nossas discussões.

Essa experiência didática, onde primeiro tínhamos um contato individual com os textos, seguido pela mediação e aprofundamento da professora, inspirou a criação do *(ver)ativo*. Imaginei um processo semelhante para os usuários do projeto: eles teriam seu próprio encontro inicial e individual com a obra de arte, formando suas próprias interpretações e questionamentos. Somente depois desse envolvimento inicial é que eles avançariam para uma pesquisa mais aprofundada sobre o significado da obra ou buscariam o auxílio dos mediadores da exposição. Essa abordagem de aprendizado autônomo e reflexivo, inspirada pela pedagogia reversa, foi fundamental para moldar a concepção e o desenvolvimento do *(ver)ativo*.

Surgiu então deia de criar um material baseado no livro *Destrua Este Diário* (2007) de Keri Smith, um livro inovador que desafia as convenções tradicionais de como interagimos com os livros, ele convida o leitor a uma jornada de autodescoberta e expressão criativa através da destruição deliberada e controlada das páginas. É essa ruptura com o tradicional e esse convite para a participação ativa que quis reproduzir, refletindo a metodologia de pedagogia reversa que tanto me inspirou.

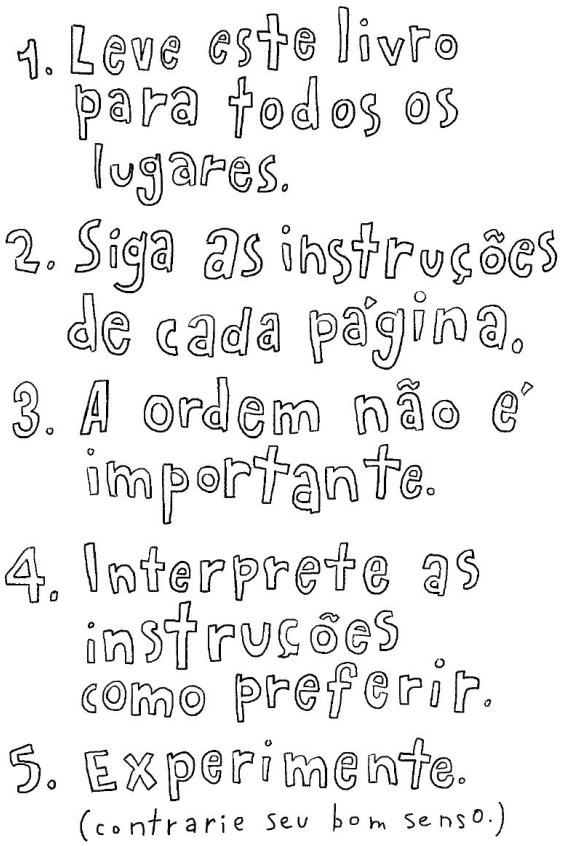


Figura 7: Página de Instruções do livro “Destrua esse diário”, 2010

1.3 Base teórica e como foi alcançada

Minhas experiências pessoais, desde as visitas a museus em Bauru/SP até a imersão na cena cultural de São Paulo, me levaram a refletir sobre a importância de fornecer um objeto que permita ao público se envolver de forma mais profunda e significativa com as obras de arte. Percebi que havia barreiras que impediam que essas experiências atingissem seu potencial máximo, e decidi pesquisar sobre quais são elas para poder combatê-las com esse projeto.

Primeiramente, descobri que, muitos visitantes podem se sentir desencorajados ou desconectados das obras de arte devido a uma falta de conhecimento teórico (Gombrich, 2000). Pois obras de arte muitas vezes são ricas em simbolismo, contexto histórico e técnicas específicas que podem não ser prontamente compreensíveis para o público em geral. Isso pode levar a uma apreciação superficial, desconexão, ou até mesmo à falta de interesse.

> Cumpre reconhecer que, em arte, o gosto é algo infinitamente mais complexo do que o paladar refinado para alimentos ou bebidas. Não se trata apenas de uma questão de descobrir vários e sutis sabores; é algo mais sério e mais importante. Em última análise, os grandes mestres deram-se por inteiro em suas obras, sofreram por elas, suaram sangue sobre elas e, no mínimo, têm o direito de nos pedir que tentemos compreender o que eles quiseram fazer. Nunca se acaba de aprender acerca da arte. Há sempre novas coisas a descobrir. As grandes obras de arte parecem ter um aspecto diferente cada vez que nos colocamos diante delas. Parecem ser tão inexauríveis e imprevisíveis quantos seres humanos de carne e osso. É um mundo excitante, com suas próprias e estranhas leis, e suas próprias aventuras. Ninguém deve pensar que sabe tudo a respeito, pois ninguém sabe. Talvez nada exista de mais importante do que isto: que para nos deleitarmos com essas obras devemos ter um espírito fresco, pronto a captar todo e qualquer indício sugestivo e a reagir a todas as harmonias ocultas; sobretudo, um espírito que não esteja atravancado de palavras bombásticas e frases feitas. É infinitamente melhor nada saber sobre arte do que possuir uma espécie de meio conhecimento propício ao esnobismo. O perigo é muito real. Existem pessoas, por exemplo, que apreenderam os pontos simples que tentei acentuar neste capítulo e que entendem haver grandes obras de arte destituídas de qualquer das óbvias qualidades de beleza de expressão ou correção de traço, mas ficam tão orgulhosas de seus conhecimentos que fingem gostar somente daquelas obras que não são belas nem corretamente desenhadas. Estão sempre assediadas pelo medo de que possam ser consideradas pouco educadas se confessarem gostar de uma obra que parece ser flagrantemente aprazível ou comovente demais. Acabam sendo esnobes que perdem sua verdadeira fruição da arte e chamam "muito interessante" a tudo o que, na realidade, consideram bastante repulsivo. Eu detestaria ser responsável por qualquer equívoco semelhante. Preferia não ser acreditado a que acreditassem em mim de um modo tão complacente. (Gombrich, p.13).

Além disso, a fadiga pode ser um fator significativo, que afeta negativamente essa vivência em museus, o conceito chamado “museum fatigue” foi pela primeira vez discutido por Benjamin Gilman no início do século XX, como descobri ao ler o artigo em sua versão original em inglês, durante a pesquisa de referencial teórico para basear esse projeto, na disciplina de Projeto em Artes, lecionada pelo meu atual orientador Erick Orloski. O termo refere-se à sensação de fadiga ou cansaço que muitos visitantes sentem durante visitas prolongadas a museus. A primeira descrição documentada desse fenômeno ocorreu no artigo de Gilman, intitulado 'Museum Fatigue', publicado na edição de janeiro de 1916 da revista *The Scientific Monthly*. Gilman concentrou-se principalmente nos efeitos da fadiga em museus e na forma como a disposição das exposições poderia influenciar esse fenômeno. Ele argumentou que a maneira como as exposições eram organizadas e apresentadas

desempenhava um papel crucial na ocorrência da fadiga em museus. Essa primeira discussão por Gilman marcou o início do estudo sistemático da 'museum fatigue'. Longos passeios por museus e galerias podem ser cansativos, e os visitantes podem se sentir sobrecarregados com a quantidade de informações a absorver. Isso pode levar à exaustão mental, o que reduz a capacidade de apreciar plenamente as obras.

Por último, mas não menos importante, está a questão da observação passiva. Muitos visitantes podem adotar uma postura passiva ao visitar exposições de arte, limitando-se a observar as obras sem se envolver emocionalmente ou intelectualmente com elas. A falta de interação ativa pode diminuir a qualidade da experiência estética. A própria configuração das galerias e museus, muitas vezes percebidos como espaços elitizados e estéreis, conforme Bourdieu :

> A experiência da obra de arte como imediatamente dotada de sentido e de valor é um efeito da concordância entre as duas faces da mesma instituição histórica, o habitus culto e o campo artístico que se fundem mutuamente: dado que a obra de arte só existe enquanto tal, quer dizer, enquanto objeto simbólico dotado de sentido e de valor, se for apreendida por espectadores dotados de atitude e da competência estéticas tacitamente exigidas, pode-se dizer que é o olhar do esteta que constitui a obra de arte como tal, mas com a condição de ter de imediato presente no espírito que só pode fazê-lo na medida em que é ele próprio o produto de uma longa convivência com a obra de arte. (Bourdieu 1989, p. 285-6)

Para aprofundar a análise sobre a questão da observação passiva em espaços de arte, é pertinente incorporar a teoria do "cubo branco" de Brian O'Doherty. Esta teoria complementa as observações de Bourdieu sobre a experiência da obra de arte e a interação entre o habitus culto e o campo artístico. O'Doherty discute como a configuração tradicional das galerias e museus, muitas vezes percebida como elitizada e estéril, pode criar uma barreira que afasta os visitantes das obras de arte. Segundo O'Doherty, o espaço da galeria como "cubo branco" é projetado para ser um ambiente neutro, mas essa neutralidade aparente pode, na verdade, impor uma certa distância e formalidade. Esses espaços são frequentemente caracterizados por suas paredes brancas, iluminação cuidadosamente controlada e a ausência de contexto ou referências externas, o que pode levar a uma apreciação artística que parece reservada apenas para aqueles com um conhecimento prévio ou 'habitus culto' especializado.

Então com base nessas descobertas iniciais, veio a necessidade de criar um projeto inovador para abordar essas lacunas. O *(ver)ativo* nasceu da ideia de estimular a reflexão, a interação e o registro pessoal por meio de atividades e perguntas lúdicas e criativas. O *(ver)ativo* foi concebido como uma ferramenta que desafia a abordagem tradicional à apreciação artística, convidando os visitantes a se tornarem participantes ativos em sua própria jornada estética, tornando-se um objeto propositor de automediação.

> Uma obra, um artista e um observador? Mais do que contemplar ou apreciar, o artista clama por trabalho – “Deixe-a trabalhar em você”, espera pela interação imersiva no envolvimento como em um abraço “para que nada mais exista, existiu ou venha a existir”. Se a obra de arte vive e morre “no olho do observador sensível” é por ele que elas suplicam... Não apenas o olhar, mas o corpo sensível e aberto para viver uma experiência estética. (Martins, 2017, p.6)

Nessa passagem de Mirian Celeste Martins, descreve a essência do conceito que criei de objeto propositor de automediação, que se origina na ideia de objeto propositor concebida por ela. É esse convite para que os usuários se entreguem às obras de arte, permitindo que elas "trabalhem" neles, transformando a visita a espaços expositivos em uma imersão profunda e significativa.

Em um paralelo significativo, as obras *Bichos*, de Lygia Clark, que influenciaram a criação do termo objeto propositor por Mirian Celeste Martins, implicam que o observador de arte interagisse com elas, transformando essa interação em parte integrante da obra. De maneira semelhante, 'Grapefruit' de Yoko Ono instrui os leitores a seguir suas orientações, e essa ação se torna a própria obra de arte. Essas obras exemplificam de forma notável a ideia de John Dewey sobre a experiência estética, onde a arte transcende a mera existência física do objeto e se realiza plenamente na interação e na experiência do espectador com ela.

No objeto propositor de automediação, as instruções desempenham um papel crucial, estimulando a interação e a reflexão. O objetivo do *(ver)ativo* é ajudar o espectador a alcançar essa experiência estética, proposta por Dewey, mesmo com obras que não são necessariamente interativas. Ao incentivar o público a se envolver ativamente no processo de observação e reflexão, o *(ver)ativo* busca transformar a experiência de contemplar qualquer obra de arte, interativa ou não, em uma jornada dinâmica e participativa.

> criar um novo olhar sobre a arte, incentivando a prática (Ver)ativa – ver, registrar, refletir, recriar, ressignificar, coletar e colecionar arte.
> propor um meio de registrar e preservar suas experiências e conclusões dentro dos espaços expositivos. Cada Verativo servirá como um diário pessoal de sua jornada artística.
> encorajar uma análise abrangente da arte em todas as suas dimensões - visual estética, simbólica, política, histórica, científica, antropológica, psicológica, e muito mais.
> verativo é um convite à pesquisa, estimulando novos métodos de investigação, documentação e criação no contato com o mundo da arte. Pretendendo que cada Verativo seja uma peça única de aprendizado e autoexpressão.
> o objetivo é transformar o público de meros espectadores a participantes ativos e críticos, tornando cada visita a uma exposição uma experiência mais significativa e profunda.
> (Página de Objetivos do (ver)ativo, 2023)

Dewey enfatiza que a arte não é apenas um objeto a ser contemplado, mas um processo ativo de envolvimento, percepção e interação. Esta visão é vividamente encarnada nessas obras, onde a participação do espectador não é apenas incentivada, mas essencial para a conclusão da obra de arte. O *(ver)ativo*, seguindo esta linha de pensamento, convida o público a se tornar parte integrante do processo artístico, transformando cada observação e reflexão em elementos constituintes da experiência estética. Através desta abordagem, o projeto busca não só honrar a visão de Dewey sobre a arte como experiência, mas também trazer essa filosofia para a prática contemporânea, incentivando uma relação mais profunda e participativa com a arte, independentemente da natureza interativa da obra observada.



Imagem 8: “Bicho de Bolso nº 1 Mini escultura nº 1”, Lygia Clark, 1963. Disponível em: https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/147/bicho-de-bolso-n-1

Portanto, assim como *Grapefruit* e *Bichos* convidam os observadores a transcender a mera observação passiva e se tornar parte da obra, o *(ver)ativo* incentiva os visitantes a serem co-autores da experiência estética. O projeto não é apenas um meio de registro, mas um instrumento que desafia os usuários a explorarem todas as dimensões da arte, desde a estética até a política, história e psicologia, de modo que cada visita a uma exposição se torne uma experiência profunda e significativa. O *(ver)ativo* se baseia na ideia de que a verdadeira experiência estética ocorre quando o público se torna um participante ativo, um co-criador da arte, exatamente como Yoko Ono e Lygia Clark propuseram em suas obras inovadoras. É o convite para que os visitantes se entreguem à arte, permitindo que ela "trabalhe" neles, que define a essência do conceito de *objeto propositor de automediação.*

> *O papel do guia, seja ele um profissional do museu ou um professor de classe, é o de mediar a observação de forma que ela seja aproveitada ao máximo. Diante de obras de arte, mais*

> *do que dar respostas, ele deve ensinar a fazer boas perguntas, a problematizar, ele deve levar o aluno a mobilizar seu próprio potencial em torno da obra apresentada. (Franz ,2001, p. 53)*

No contexto da mediação em espaços artísticos, o papel do guia, conforme descrito por Franz (2001), é crucial para maximizar a observação e a interação com as obras de arte. Mais do que fornecer respostas, o mediador deve incitar boas perguntas e estimular o espectador a explorar seu próprio potencial em relação à obra. Neste cenário, o *(ver)ativo* emerge como uma ferramenta inovadora que se alinha com essa visão, agindo como um mediador pessoal que facilita a interação do público com a arte. O *(ver)ativo*, ao proporcionar atividades estruturadas, serve como um guia pessoal para os espectadores, incentivando-os a se engajar de maneira mais ativa e reflexiva com as obras de arte. Este engajamento é alinhado com a filosofia de John Dewey sobre a experiência estética, conforme descrito em *Arte como Experiência*. Dewey argumenta que a arte é uma experiência contínua e dinâmica, envolvendo tanto o artista quanto o observador. Em consonância com essa perspectiva, o objeto propositor de automediação convida os usuários a se envolverem ativamente com a arte, através de processos como ver, registrar, refletir, recriar e ressignificar.

Esse conceito de automediação proposto pelo *(ver)ativo* ressoa com a ideia de que a educação em museus deve ser um processo de descoberta e reflexão, não limitado pela "visita guiada" tradicional, que muitas vezes limita as possibilidades de interpretação das obras. Ao invés disso, o *(ver)ativo* capacita o espectador a se tornar um agente ativo em sua jornada educacional, permitindo que mobilize seu próprio potencial interpretativo e crítico em torno das obras de arte.

Assim, o *(ver)ativo* não apenas fornece um meio para uma experiência estética mais rica e variada, mas também representa uma mudança significativa na forma como a educação artística é conduzida em espaços museológicos. Ele se alinha com a visão contemporânea de que a mediação educacional em museus deve ser um processo interativo, capaz de adaptar-se às necessidades e interpretações individuais do público. Dessa maneira, o *(ver)ativo* atua como um instrumento essencial para a democratização do acesso à arte e à experiência estética, promovendo uma compreensão mais profunda e pessoal do mundo artístico.

Ao longo da jornada proposta pelo *(ver)ativo*, é importante considerar que me baseei na teoria de Dewey sobre a experiência estética, segundo o autor em seu livro *Arte como Experiência*, é um conceito central que reflete sua visão sobre a arte e sua relação com a vida cotidiana. Para Dewey, a experiência estética não está confinada aos limites da arte tradicionalmente definida, mas é um fenômeno mais amplo e profundamente enraizado na experiência humana. Dewey argumenta que a experiência estética surge quando há uma interação ativa e envolvente entre o indivíduo e seu ambiente. Essa experiência é caracterizada por um senso de totalidade, integração e completude. Ao contrário de uma experiência comum que pode ser fragmentada ou rotineira, a experiência estética é marcada por uma qualidade de unidade e conclusão.

Um aspecto importante da experiência estética para Dewey é a ideia de "viver através" (em inglês, "living through"). Isso significa que, durante uma experiência estética, uma pessoa não é apenas um observador passivo, mas um participante ativo que está completamente engajado e emocionalmente envolvido na experiência. Este envolvimento permite que a pessoa perceba significados e valores mais profundos que podem não ser evidentes na vida cotidiana. Dewey também enfatiza que a experiência estética é um processo dinâmico. Ela começa com um estado de desequilíbrio ou perturbação, seguido por uma fase de exploração e interação, e culmina em uma resolução ou reequilíbrio. Este processo é semelhante ao encontrado em muitas formas de arte, onde há um desenvolvimento, um clímax e uma conclusão.

Além disso, Dewey vê a arte como uma forma de comunicação. A experiência estética é uma forma de expressão humana que comunica emoções, ideias e valores. A arte, neste sentido, é uma linguagem universal que transcende as barreiras culturais e temporais.

Por fim, Dewey argumenta que a experiência estética tem um valor educativo e enriquecedor. Ela não apenas proporciona prazer, mas também amplia nossa compreensão do mundo e de nós mesmos. A arte, sendo uma forma concentrada de experiência estética, tem o poder de transformar nossa percepção e nossa relação com o mundo ao nosso redor.

Capítulo 2: “Processo de criação do *(ver)ativo*”

Minha jornada para me tornar uma designer começou com o profundo amor pelo desenho e pela fotografia, que sempre fizeram parte da minha vida. Em 2019, enquanto residia em Bauru, decidi explorar a fotografia de forma mais intensa, realizando ensaios com amigos. Essa experiência me levou a descobrir uma nova paixão: a edição digital de imagens. Percebendo a necessidade de aprimorar minhas habilidades nessa área, inscrevi-me em um curso de Photoshop, que foi um divisor de águas na minha carreira.

Aprendendo a manipular e editar imagens digitalmente, comecei a entender o verdadeiro potencial criativo que a ferramenta oferece. Rapidamente, minha prática evoluiu de simples edições de fotos para a criação de pôsteres e colagens digitais. Essa expansão do meu trabalho me permitiu combinar técnicas digitais com meu conhecimento prévio em artes manuais, consolidando minha identidade como uma artista de mídias mistas.

Figura 9: “photoshoot and edits 1”, 2021, Giovanna Canhas. Disponível em: https://giovannacanhas.myportfolio.com/photoshoot-and-edits-1



A pandemia, apesar de ter sido um período de incertezas, acabou se tornando um catalisador para minha carreira. Com mais tempo disponível e a necessidade de um emprego, ingressei numa plataforma de freelancers. Lá, me envolvi em diversos projetos de edição de imagens e criação de pôsteres. Foi nesta fase que uma agência de design americana descobriu meu portfólio e entrou em contato para um projeto específico. Essa oportunidade marcou o início de uma colaboração contínua, transformando-me não apenas em uma artista de mídias mistas, mas também em uma designer reconhecida, cuja parceria com a agência perdura até hoje.

Meu entusiasmo pelo design só aumentou com a experiência prática. Buscando solidificar ainda mais minha base teórica, optei por cursar disciplinas de design na UFES, como "Cor e Percepção" e "Tipografia". Estas disciplinas enriqueceram profundamente minha compreensão da estética e funcionalidade no design, aspectos que apliquei ativamente na criação do objeto propositor de automediação.

Neste capítulo, compartilharei o processo detalhado por trás da concepção do *(ver)ativo*, elucidando as decisões tomadas em cada etapa, e a base teórica que as fundamenta.

2.1 Escolhas do design:

Minha jornada acadêmica e prática no universo profissional do design, pontuada por disciplinas fundamentais na UFES, culminou na forma e substância do *(ver)ativo*. O entrelaçamento entre teoria e prática se manifesta no desenvolvimento do (ver)ativo, onde cada decisão de design é uma extensão das lições aprendidas em diversos projetos de design com clientes. Este subcapítulo visa não apenas descrever o processo por trás da concepção do *(ver)ativo*, mas também demonstrar como a base teórica adquirida e a paixão pelo design se traduziram em um produto que é ao mesmo tempo estético e funcional.

Como já mencionado, a motivação da criação vem da minha experiência pessoal e pelo desejo de criar algo que eu, enquanto entusiasta e praticante da arte, desejaria possuir. Então foi assim que eu delineei o público-alvo do projeto. O *(ver)ativo* é direcionado a indivíduos que compartilham uma paixão pela arte e reconhecem a importância de construir um repertório visual e conceitual por meio do registro ativo em espaços expositivos. É para aqueles que veem além da superfície de uma obra de arte, procurando mergulhar profundamente em seu contexto, história e

significado, e que acreditam no poder da arte de inspirar e influenciar seu processo criativo. O perfil do público do *(ver)ativo* é composto por pessoas curiosas, criativas e reflexivas. São artistas, estudantes, educadores, designers, e amantes da arte em geral que desejam documentar suas experiências estéticas de forma tangível, enriquecendo sua visão criativa e expandindo seu entendimento e diálogo com a arte.

Este material é concebido para servir como um companheiro no processo de absorção e reflexão artística, permitindo que cada experiência seja registrada, analisada e utilizada como um trampolim para a criação. Assim, o objeto propositor de automediação não é apenas um produto, mas uma extensão do próprio usuário, uma ferramenta para capturar a efemeridade da experiência estética e transformá-la em algo duradouro e construtivo no caminho da criação e apreciação da arte.

A escolha deste projeto em formato de livreto para impressão pelo público emerge de uma reflexão criteriosa e estudo sobre a relevância da tangibilidade e da interação manual no processo criativo, um dos teóricos que discute essa questão é Ellen Lupton. Em seu livro *Thinking with Type*, Lupton explora a importância do design tipográfico e da disposição física do texto, destacando como esses aspectos influenciam a maneira como o conteúdo é percebido e interagido pelo leitor. Lupton argumenta que o design de um livro ou livreto não é apenas uma questão estética, mas também uma ferramenta poderosa para engajar o leitor. Ela aponta que a tangibilidade dos materiais impressos, como livretos, cria uma experiência sensorial que pode aprofundar a conexão do leitor com o conteúdo.

Esse aspecto tátil e a interação manual com o material impresso podem estimular a criatividade e o envolvimento, proporcionando uma experiência mais imersiva do que a leitura digital. Outro teórico relevante nesse contexto é Marshall McLuhan, famoso por sua frase "o meio é a mensagem". Em seu trabalho, McLuhan discute como diferentes meios de comunicação afetam a maneira como a informação é percebida e interpretada. Ele sugere que o formato físico de um meio, como um livro ou livreto, não é apenas um contêiner para o conteúdo, mas um participante ativo na comunicação da mensagem. Segundo McLuhan, a escolha de um formato tangível e interativo, como um livreto impresso, pode influenciar significativamente a interpretação e a experiência do usuário. Estes teóricos, entre outros, destacam a importância de considerar cuidadosamente o formato e o meio de apresentação do

conteúdo, enfatizando que a escolha de um formato tangível e interativo pode enriquecer o processo criativo e a experiência do público.

Começando pela análise do suporte escolhido e o modo como o usuário tem acesso a ele, este projeto não só propõe um retorno às raízes táteis da experiência artística no contexto atual, predominantemente digital, mas também enfatiza a importância de guardar e arquivar as experiências estéticas vivenciadas em espaços expositivos. Inspirado por obras interativas como *Destrua Esse Diário*, de Keri Smith, onde a participação ativa do leitor é crucial, o formato em PDF para download e impressão pessoal foi escolhido não apenas pela sua capacidade de democratizar o acesso e reforçar a conexão física entre o espectador e a obra, mas também por facilitar a criação de uma coleção e arquivo pessoal desses artefatos.

Podemos fazer um paralelo interessante entre a prática de colecionar e arquivar experiências estéticas por meio do *(ver)ativo* e a criação e função dos museus. Assim como a prática artística e o ato de colecionar sempre fizeram parte das ações humanas, desde a Pré-História até os gabinetes de curiosidades e, posteriormente, os museus modernos, o objeto propositor de automediação atua como uma ferramenta pessoal de coleção e arquivamento.

Julia Rocha Pinto (2012) destaca que “é própria do homem a necessidade de perpetuar o conhecimento construído e adquirido; e é fundamental preservar sua memória e registrar sua história. O retorno ao passado é realizado através da guarda dos registros, relatos e documentações.” Este conceito ressoa profundamente com a finalidade do (ver)ativo. Assim como os museus servem como espaços para preservar e interpretar a propriedade cultural mundial, o *(ver)ativo* permite que os indivíduos colecionem suas próprias experiências estéticas, organizando-as de forma sistematizada.

Através da utilização contínua do *(ver)ativo*, os usuários criam seu próprio "museu pessoal" de vivências artísticas. Cada atividade completada e cada reflexão anotada tornam-se parte de um arquivo pessoal, que não só documenta suas interações com a arte, mas também serve como um meio de mediação com o passado e o futuro. Dessa forma, o *(ver)ativo* não só promove uma apreciação mais profunda da arte, mas também contribui para a construção e preservação da memória cultural individual, refletindo a importância e o valor da coleção e da conservação no contexto da experiência artística e educacional. Essa ação de colecionar e arquivar se torna uma espécie de souvenir, um objeto tátil que representa não apenas a

visita à exposição, mas também uma jornada pessoal e contínua através da arte. Assim, cada peça coletada e arquivada contribui para uma narrativa mais ampla, documentando a evolução da experiência estética do usuário ao longo do tempo.

A escolha de imprimir em papel branco com texto em preto é uma decisão de design deliberada que reflete a busca por simplicidade, legibilidade e busca do incentivo ao engajamento. Jan Tschichold, um influente designer gráfico e tipógrafo do século XX, aborda esse tópico da escolha de papel branco com texto preto em seu trabalho, *The New Typography* ("Die Neue Typographie", originalmente em alemão), publicado em 1928. Tschichold argumenta que a clareza e a legibilidade são fundamentais no design de texto, e o uso de papel branco com texto preto é uma maneira eficaz de alcançar esse objetivo. Ele enfatiza a importância da "forma pura" no design gráfico, onde a simplicidade não deve ser confundida com a falta de criatividade, mas sim vista como uma forma de eliminar elementos desnecessários que podem distrair o leitor. Além de Tschichold, outros teóricos e designers, como Beatrice Warde com seu famoso ensaio *The Crystal Goblet*, também discutem a importância da legibilidade e da simplicidade no design tipográfico. Eles compartilham a visão de que o design deve ser um veículo para a comunicação, onde a forma segue a função e o conteúdo é rei.

Este tratamento não apenas ressalta o conteúdo textual, garantindo que a mensagem seja recebida sem distrações visuais, mas também convida à interação. O papel branco serve como uma tela em branco, uma metáfora para o potencial criativo que reside na participação do usuário. A interatividade é enfatizada quando o usuário deixa sua marca no livreto, seja através de dobras, rasuras, anotações ou outras formas de personalização. Além disso, a escolha da impressão em preto e branco se alinha com os princípios de acessibilidade e sustentabilidade. A economia de recursos na produção e a garantia de que o material seja facilmente replicável e acessível a todos sem a necessidade de impressão colorida são considerações práticas importantes. O contraste alto do texto preto sobre o papel branco garante máxima legibilidade para todos os usuários, incluindo aqueles com deficiências visuais. Essas escolhas estão ancoradas na filosofia de que o design eficaz é aquele que elimina o supérfluo, focando na essência da mensagem e na experiência do usuário. Ao adotar um esquema de cores minimalista, o *(ver)ativo* enfatiza a importância do conteúdo e da interação sobre a forma, estimulando o usuário a mergulhar na experiência tátil e cognitiva oferecida pelo livreto.

A seleção das fontes Visby CF Heavy em minúsculo somente para o "logotipo" e títulos, e Bebas Neue (uma fonte disponível só em caixa alta) para textos e instruções, encarna uma abordagem que se harmoniza com a essência do *(ver)ativo* e ressoa com o movimento do anti-design. Este movimento desafia as convenções estabelecidas, frequentemente adotando uma estética que subverte as expectativas do design gráfico convencional em materiais didáticos. A decisão de não utilizar letras maiúsculas para o logotipo e títulos serve como uma declaração de intenções, incentivando a prática ativa de ver, registrar, refletir, recriar, ressignificar, coletar e colecionar arte, ao mesmo tempo em que provoca reflexão e quebra as normas tipográficas. Visby CF Heavy, robusta e assertiva, mesmo em caixa baixa, oferece uma legibilidade forte e uma presença marcante, representando um projeto moderno e acessível. Por outro lado, Bebas Neue é uma sans-serif que proporciona clareza e simplicidade, assegurando uma comunicação direta e legível para os textos e instruções. Esta fonte facilita a compreensão em todas as suas dimensões, tornando o conteúdo acessível e promovendo uma experiência mais leve.

As escolhas tipográficas, ao se desviarem de caminhos convencionais, não apenas consolidam a identidade visual do *(ver)ativo*, mas também transformam o público de meros espectadores em participantes ativos e críticos. O design tipográfico do objeto propositor de automediação, fornecendo instruções claras e títulos impactantes, convida à pesquisa e à exploração, motivando os usuários a interagir com a arte e a transformar cada visita a uma exposição em uma experiência mais significativa e profunda.

A disposição intencional das manchas de texto nas extremidades das páginas do *(ver)ativo* e o vasto espaço em branco central são escolhas de design estratégicas que se alinham com os objetivos do projeto. Este layout não é apenas uma decisão estética, mas também funcional, pois oferece aos usuários um convite ao engajamento ativo. Ao maximizar a área branca disponível para escrita e desenho, o *(ver)ativo* estimula o espectador a registrar pessoalmente suas impressões, reflexões e respostas criativas à arte que encontram. Esse espaço generoso serve como uma tela em branco para a expressão do usuário, ressaltando a natureza interativa do *(ver)ativo* como um diário pessoal da experiência artística. É uma representação física da jornada do usuário através do espaço expositivo, permitindo-lhes documentar não apenas suas observações visuais, mas também

suas respostas emocionais e intelectuais. O design favorece uma experiência estética que é tanto reflexiva quanto ativa, encorajando o usuário a preencher o vazio com suas próprias experiências e tornar cada *(ver)ativo* uma obra de arte pessoal e única.

A criação do logo do *(ver)ativo* reflete a interseção entre arte e experiência que é central para a filosofia do projeto. O design minimalista do logo, que apresenta a palavra "ver" entre parênteses, seguida de "ativo", simboliza o convite à ação e à reflexão — um chamado para que os usuários se tornem agentes ativos na experiência artística, não apenas observadores passivos. Este conceito está em harmonia com as ideias de John Dewey sobre a experiência estética, onde a arte não está completa até que seja vivenciada pelo espectador. O uso dos parênteses pode ser visto como uma referência direta a Dewey, sugerindo que a experiência de ver é apenas o começo, um momento dentro de um processo contínuo de interação e interpretação. O logo, portanto, não é apenas um identificador visual; é também uma representação gráfica do processo ativo de engajamento que o *(ver)ativo* busca promover.

O design do logo, com sua tipografia forte e o jogo entre as palavras, convida o usuário a entrar em um estado de contemplação ativa, onde a obra de arte e o observador se encontram para criar uma experiência estética única e pessoal. Desta forma, o logo do *(ver)ativo* não é apenas parte da capa ou do site, mas uma expressão visual do coração do projeto: a transformação do público em co-criadores da experiência artística.

Este projeto então, desde o seu conceito até as decisões de design — como a escolha do formato livreto, a impressão em papel branco com texto em preto, e a seleção tipográfica desafiadora de Visby CF Heavy e Bebas Neue — reflete um profundo entendimento de que o design é mais do que estética; é uma ferramenta para incentivar o engajamento e expressão. Em cada detalhe, desde o logo provocativo que convida à ação até o espaço em branco generoso para a auto expressão do usuário, o *(ver)ativo* é um manifesto do anti-design e um tributo à experiência direta de arte que Dewey teorizou. É um objeto propositor de autodidatismo e pró-atividade que desafia as normas, espera pela interação imersiva e celebra o papel ativo do espectador na co-criação da experiência artística. Ao encorajar os usuários a registrar, refletir e recriar, o *(ver)ativo* se torna mais do que um objeto; é um companheiro para a descoberta contínua, um diário de

bordo pessoal para a aventura que é a apreciação e envolvimento com a arte. É a promessa de que, em cada espaço em branco, há uma oportunidade de deixar um novo legado de percepções e inspirações, perpetuando a dinâmica e a vitalidade da arte no olhar de cada observador.

E por fim na concepção das dez atividades integradas ao *(ver)ativo*, busquei inspiração não apenas nas renomadas teorias de John Dewey, Mirian Celeste Martins e Ana Mae Barbosa, mas também nas inovadoras abordagens de *Destrua Este Diário*, de Keri Smith, e *Grapefruit*, de Yoko Ono. Cada atividade foi cuidadosamente desenvolvida por mim com o objetivo de proporcionar uma experiência estética única e interativa.

Optei por incorporar elementos inspirados em *Destrua Este Diário* como um meio estratégico para encorajar uma interação mais física e direta dos usuários com o material. Esta abordagem tem como objetivo quebrar as barreiras das interações tradicionais com a arte, promovendo assim a liberdade de expressão criativa e a experimentação. Paralelamente, as instruções conceituais inspiradas em *Grapefruit* foram selecionadas para fomentar uma reflexão mais aprofundada e estimular a visão da arte como uma experiência participativa e sensorial.

Ao combinar essas influências, propus atividades que desafiam os modos convencionais de interação com a arte e incentivam os estudantes a refletir sobre suas experiências e percepções de forma crítica e criativa. Como parte da metodologia de análise que adotarei, farei uma apresentação e explicação detalhada sobre cada uma dessas atividades, esclarecendo como se alinham com os objetivos pedagógicos do *(ver)ativo* e como estão conectadas às teorias que fundamentam o projeto. Este processo é vital para entender como as atividades foram projetadas para atingir os objetivos estabelecidos e será um aspecto central na análise das respostas dos estudantes, permitindo-nos avaliar de forma eficaz a eficiência do *(ver)ativo* em alcançar seus objetivos educacionais e artísticos.

Capítulo 3: *(ver)ativo* na prática

À medida que avançamos para o último capítulo deste estudo, voltamos nossa atenção para a etapa vital de qualquer criação: a aplicação prática e a análise de sua efetividade. Sob a orientação de Erick Orloski, uma proposta incrível foi sugerida: convidar os estudantes de sua turma de "Práticas Artísticas na Educação I" a utilizar o objeto propositor de automediação como parte integrante de sua experiência em uma exposição de arte.

Estes estudantes, imersos no curso de Artes Visuais e representando o núcleo do público para o qual o *(ver)ativo* foi criado, foram escolhidos por sua proximidade com o campo artístico e sua predisposição natural para a apreciação e criação artísticas. A exposição, um microcosmo do mundo artístico mais amplo, ofereceu o ambiente perfeito para que os estudantes pudessem empregar o *(ver)ativo*, testando sua eficácia como ferramenta de registro e reflexão. A introdução do *(ver)ativo* neste contexto teve o intuito de avaliar não apenas a sua usabilidade em condições reais de uma vivência em um espaço expositivo, mas também de observar como ele poderia incentivar, enriquecer e expandir suas experiências estéticas. Este capítulo pretende desvendar as camadas de interação que se formaram entre os estudantes e as obras de arte, examinando como o processo de observar, registrar e refletir foi facilitado ou transformado pelo uso do *(ver)ativo*.

Através da análise das experiências dos estudantes e dos feedbacks coletados, buscamos compreender a ressonância do *(ver)ativo* e sua capacidade de aprofundar o diálogo entre o jovem artista e a arte, sustentando o propósito fundamental do projeto: transformar a observação em participação ativa e a experiência estética em um processo contínuo de aprendizado e criação.

A exposição escolhida para a aplicação da pesquisa de experiência do usuário do *(ver)ativo* foi *Fiar*, do artista Rick Rodrigues, realizada no Museu de Arte do Espírito Santo Dionísio Del Santo (MAES), no segundo semestre de 2023. A mostra representou um terreno fértil para a missão do projeto, apresentando mais de 100 obras que incluíam bordados, objetos, miniaturas de madeira, brinquedos e instalações interativas, algumas das quais continuaram a ser produzidas ao longo da exposição.



Figura 10 e 11: fotos tiradas na exposição *Fiar*. Fonte: Arquivo pessoal.

Fiar foi mais do que uma exibição; foi uma experiência imersiva que convidava os visitantes a interagir com a arte de bordar. A mostra oferece uma oportunidade única para os estudantes de "Práticas Artísticas na Educação I" não apenas observar a arte, mas participar ativamente dela, através da instalação interativa onde podiam experimentar o bordado. Esta dinâmica alinhava-se perfeitamente com a ideia do (ver)ativo, estimulando a prática ativa e reflexiva na arte. Com curadoria de Neusa Mendes, a exposição foi o resultado de uma pesquisa poética onde o bordado atuava como fio condutor, misturando fios de algodão com objetos do cotidiano, transformando materiais comuns em arte. Além disso, o próprio MAES foi transformado com cortinas bordadas pelo artista, onde ele estabeleceu um ateliê temporário, permitindo aos visitantes testemunhar o processo criativo em tempo real.

Este cenário proporcionou aos estudantes do curso de artes visuais, que representam o público-alvo do *(ver)ativo*, uma experiência direta com a arte contemporânea e com o ato de fazer artístico, alinhando-se com a proposta do (ver)ativo de registrar e refletir sobre o processo criativo. O uso do *(ver)ativo* nesta

exposição e a subsequente análise dos resultados oferecem um entendimento profundo da interação entre educandos e arte, revelando o potencial do objeto propositor de automediação como um elo entre a teoria e a prática no campo educacional artístico.







Figuras 12, 13 e 14: Estudantes utilizando (ver)ativo na exposição “Fiar”. Fonte: Arquivo pessoal de Erick Orloski

3.1 Análise dos Materiais:

Na próxima fase deste estudo, eu irei me dedicar à análise dos materiais coletados durante o uso do *(ver)ativo* na exposição *Fiar*. Como criadora do *(ver)ativo*, estou empenhada em compreender profundamente como essa ferramenta impactou a interação dos estudantes com as obras de arte e, mais importante, como ela influenciou a sua compreensão e contato com as obras . Para realizar esta análise, foi adotada a seguinte metodologia

Inicialmente, são exploradas as dez atividades presentes no objeto propositor de automediação. Cada uma dessas atividades foi cuidadosamente criada por mim, com objetivos específicos em mente. Esses objetivos foram moldados com base nas teorias de John Dewey, Mirian Celeste Martins e Ana Mae Barbosa, buscando promover uma experiência estética enriquecedora e interativa. Ao explicar a escolha de cada atividade, irei conectar esses objetivos com os conceitos teóricos que fundamentam o *(ver)ativo*.

Prosseguirei com a apresentação da resposta de um dos três estudantes selecionados, focando naquela que, em minha avaliação, mais claramente exemplifica como o objetivo da atividade foi atingido. Esta análise pontual permitirá um exame mais aprofundado da interação do aluno com o material e da eficácia do *(ver)ativo* em cumprir suas metas educacionais e artísticas. É particularmente

revelador observar se esta resposta específica reflete uma experiência estética mais rica e reflexiva, alinhando-se com as teorias que fundamentam o projeto.

Ao analisar os materiais coletados durante a utilização do *(ver)ativo* na exposição, escolhi focar nas experiências dos estudantes R, N e L[2], por suas reações distintas e reveladoras em relação ao material. Esta escolha ilustra de maneira singular a diversidade de percepções e expectativas que os participantes podem ter em relação a uma experiência artística.

Ao final da visita à exposição, perguntei o que eles tinham achado do material. O estudante R expressou uma preferência por atividades mais visuais, indicando que não apreciou o volume de tarefas que requerem escrita. Esta resposta destaca um aspecto interessante da experiência estética, onde a preferência por expressões visuais pode ser mais forte em alguns indivíduos do que a interação por meio da escrita. Logo após essa interação, a estudante N ofereceu um contraste cômico e perspicaz, expressando o desejo por mais espaço para escrita nas atividades. Essa coincidência de opiniões opostas, expressas quase simultaneamente, ressalta a variedade de preferências e estilos de aprendizado entre os espectadores, e enfatiza o desafio inerente de criar um material que atenda a todos os gostos e necessidades.

Por outro lado, a escolha de estudante L foi motivada por sua atitude desde a apresentação inicial da ideia da aplicação do projeto com sua turma. Sua empolgação e interesse sobre (ver)ativo foram evidentes desde o início. No dia da exposição, ela demonstrou um entusiasmo e uma fidelidade notáveis ao conceito e às atividades propostas, oferecendo uma perspectiva positiva e envolvida sobre a experiência.

Essa combinação de respostas contrastantes e a participação ativa da estudante L oferecem uma visão abrangente sobre a recepção do *(ver)ativo*. Elas revelam como diferentes abordagens e expectativas podem influenciar a maneira como os estudantes interagem com objeto propositor de automediação. A análise dessas três experiências distintas proporcionará insights valiosos sobre a eficácia do *(ver)ativo* e sobre como ele pode ser aprimorado para atender a uma gama mais ampla de preferências e estilos de aprendizado no futuro.

[2] O uso das letras como identificação das pessoas que participaram da experimentação visa preservar suas identidades, obedecendo princípios éticos convencionados em pesquisas acadêmicas.

Por fim, com base nesta análise, farei reflexões conclusivas sobre os resultados obtidos. Esta etapa é fundamental para avaliar não somente a efetividade do *(ver)ativo* como uma ferramenta educacional em artes visuais, mas também para identificar áreas de potencial melhoria e inovação. Com este estudo, espero não apenas validar a eficácia do *(ver)ativo*, mas também enriquecer sua contribuição para a educação artística, assegurando que continue a evoluir e a atender às necessidades de aprendizes de arte de maneira efetiva e significativa.

3.1.1 Mapa do seu Caminho:

Qual foi a primeira obra que você viu? e a última? Faça um mapa mental do seu caminho no espaço expositivo.

> Percebemos que em cada expedição há tarefas singulares para cada um dos que participam. Não é uma excursão em que o passeio e o entretenimento não são os fatores principais, mas uma expedição conectada com um objetivo comum - algo a investigar, a estudar. Observando os vários procedimentos de e expedições do passado, podemos verificar que cada participante ou grupos de participantes tem funções específicas, colaborando para que o objeto de estudo da expedição possa ser vivido e percebido por múltiplos focos….. O registro da expedição, por exemplo. Poderíamos pensar que basta alguém fotografar, mas há muitas formas de registro no próprio ato da visita" (Martins e Picosque, 2012, p51)

A atividade "Mapa do seu Caminho", integrada ao *(ver)ativo*, tem um objetivo multifacetado e profundamente imersivo. Inspirada pela citação de Martins e Picosque, a intenção é transformar a experiência no espaço expositivo em uma espécie de "expedição", onde cada participante se torna um explorador singular, mapeando sua jornada individual. Este mapeamento não é apenas um ato físico, mas também uma exploração metafórica, evocando a imagem de um pirata traçando suas rotas em busca de tesouros.

O objetivo desta atividade vai além de simplesmente identificar a primeira e a última obra de arte vista. Pretende-se que os usuários do *(ver)ativo* visualizem e registrem como se movimentaram dentro do espaço, observando como seus corpos ocuparam e interagiram com esse ambiente. Essa tarefa propõe uma experiência similar à de um pirata que mapeando suas viagens, o mapa não representa apenas locais, mas também experiências, descobertas e percepções.

Além disso, a atividade estimula uma reflexão sobre a curadoria da exposição. Através do mapeamento do próprio caminho, os usuários podem ponderar se seguiram o percurso proposto pelo curador ou se escolheram um caminho alternativo. Esta análise do percurso permite uma compreensão mais aprofundada da estrutura e do planejamento da exposição, bem como da própria interação do espectador com o espaço e as obras.

Portanto, "Mapa do seu Caminho" é mais do que um exercício de localização; é uma ferramenta para engajar os participantes em uma jornada de descoberta pessoal e análise crítica. Ao mapear suas rotas, os usuários do *(ver)ativo* têm a oportunidade de refletir sobre suas experiências estéticas e a maneira como interagem com o espaço expositivo, proporcionando um entendimento mais profundo tanto da arte apresentada quanto de suas próprias respostas a ela. É uma atividade que estimula não só a observação, mas também a reflexão e a exploração pessoal no contexto de uma experiência artística compartilhada.

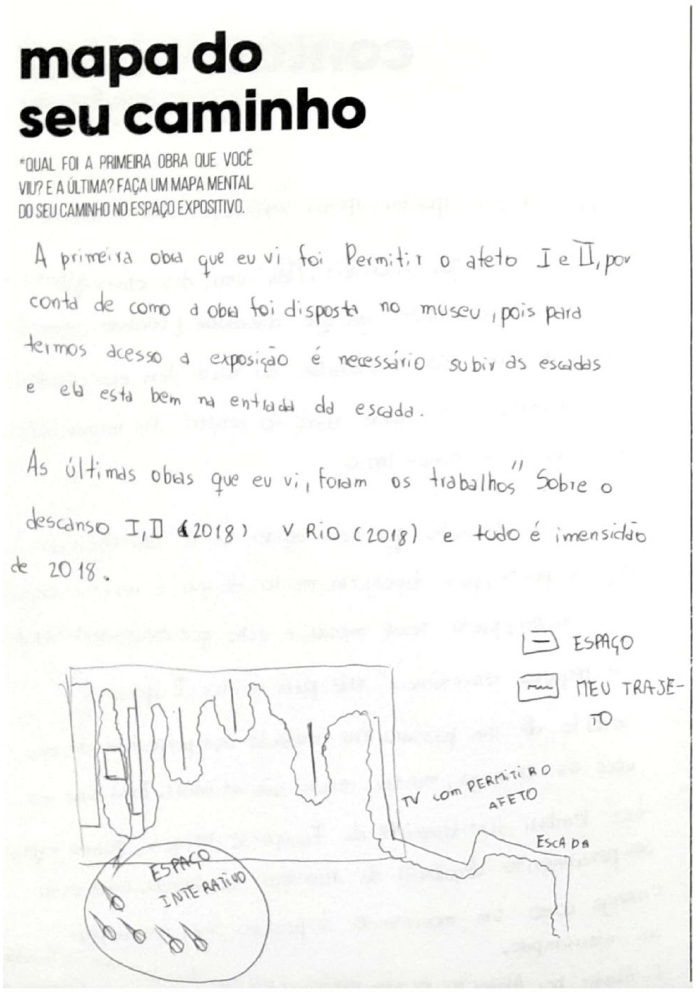


Figura 15: Resposta de N para a pergunta “mapa do seu caminho” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante N para a atividade exemplifica de maneira exemplar o atingimento dos objetivos propostos pela atividade. Ela não somente realizou a representação visual do espaço expositivo com clareza e detalhe, mas também acompanhou seu mapa com legendas explicativas, refletindo uma observação atenta e criteriosa do ambiente ao seu redor. No seu registro, a estudante N começa descrevendo a primeira obra que viu, "Permitir o afeto", e destaca como a disposição da obra no museu influenciou a sua experiência, demonstrando uma apreciação consciente da curadoria e do espaço físico. Esta abordagem mostra que ela não só seguiu um caminho, mas fez uma escolha intencional baseada na apresentação e significado da obra, o que reflete uma compreensão da arte que vai além da estética.

Além disso, ao detalhar as últimas obras que viu, "Sobre o descanso" e "Rio", e incluir o título e o ano das obras em seu mapa, ela mostra uma interação com a exposição que é ao mesmo tempo reflexiva e informativa. As legendas adicionadas ao mapa servem para esclarecer e expandir sua experiência visual, sugerindo um engajamento que é tanto intelectual quanto sensorial. A resposta da estudante N é um testemunho da eficácia do *(ver)ativo* como uma ferramenta de engajamento e reflexão dentro do espaço expositivo. Ela não apenas navegou fisicamente pelo espaço, mas também se movimentou através de um processo de pensamento crítico sobre como e por que ela escolheu percorrer esse caminho particular, fazendo dela um exemplo vivo da "expedição" que Martins e Picosque (2012) descrevem. Seu mapa não é apenas um registro de movimento, mas também uma narrativa pessoal de sua jornada estética, destacando a habilidade do *(ver)ativo* em capturar a rica tapeçaria de experiências que uma exposição de arte pode oferecer.

3.1.2 Você obra:

Se você fosse uma obra , qual seria e por quê? Descreva como você acredita que essa obra reflete aspectos de seu caráter ou experiências de vida.

> Subitamente vemos que a obra do artista nos revela que captamos a nós próprios; e então compreendemos que toda criação, todo pensamento humano está contido em nós. (Jacob Bronowski)

A pergunta "Você obra" desempenha um papel crucial em estimular a introspecção e a identificação pessoal com a arte. A citação de Jacob Bronowski nos lembra que a obra de um artista muitas vezes atua como um espelho, refletindo aspectos do observador nele próprio. Sob essa luz, a atividade não é apenas um exercício de reflexão, mas também uma ponte para o autoconhecimento e empatia.

O objetivo desta pergunta é duplo: em primeiro lugar, convida os usuários a encontrarem uma representação de si mesmos dentro do espaço expositivo, sugerindo que cada obra de arte tem o potencial de refletir aspectos variados do caráter humano e das experiências de vida de cada indivíduo. Em segundo lugar, incita os participantes a considerarem como eles se encaixam dentro do contexto mais amplo da exposição. Ao escolher uma obra que os represente, eles são levados a ponderar sobre suas próprias histórias, valores e a maneira como estes

se alinham ou contrastam com os temas e expressões encontrados nas obras de arte ao seu redor.

Esta atividade encoraja os usuários a fazerem uma introspectiva reflexão, promovendo um entendimento mais profundo de si mesmos em relação à arte que os cerca. É uma forma de reconhecer que o espectador, assim como a arte, é um recipiente de experiências e significados que podem ser explorados e compartilhados. O objeto propositor de automediação, através dessa pergunta, permite que o usuário se veja como parte da narrativa da exposição, um objeto de arte em si mesmo, com histórias e significados próprios para oferecer.

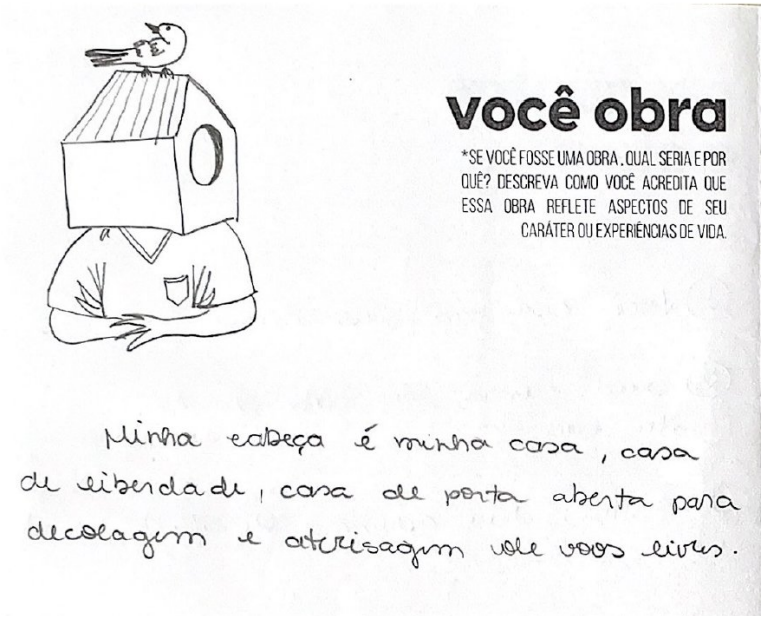


Figura 16: Resposta de L para a pergunta “você obra” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante L na atividade "Você obra" é uma demonstração notável da eficácia da atividade em alcançar seu objetivo: promover uma conexão profunda e pessoal entre o usuário e as obras de arte. A estudante não somente escolheu uma obra com a qual se identificou, mas também realizou sua própria releitura gráfica, reinterpretando a obra original através de sua visão e percepção pessoais.

Sua releitura gráfica é uma manifestação criativa que mostra a casa, simbolizando sua mente, como um espaço de liberdade e criatividade, com um pássaro no topo representando a capacidade de pensamentos e ideias voarem livremente. Esta representação visual é acompanhada por uma descrição escrita que revela uma

compreensão poética e introspectiva da obra escolhida. A descrição de L — "Minha cabeça é minha casa, casa de liberdade, casa de porta aberta para decolagem e aterrissagem de voos livres." — ilustra uma conexão emocional e intelectual com a obra que vai além da observação superficial. Ela reflete sobre a obra como um espelho de sua identidade e de suas experiências, demonstrando que ela internalizou a experiência estética oferecida pela arte e a transformou em uma expressão de seu próprio ser.

Essa profunda apropriação e conexão com a obra destacam a capacidade do *(ver)ativo* de servir como um catalisador para reflexões pessoais e para a expressão criativa. A resposta de L é um testemunho da força da arte como veículo de autoconhecimento e da eficácia do *(ver)ativo* em incentivar uma experiência estética ativa e participativa.

3.1.3 Viagem para obra

Imagine que você está entrando em uma das obras. Descreva essa nova realidade.

> Os museus são espaços provocadores de sonhos, como romantizou Benjamin, eles são ambientes de devaneios e fantasias. Entrar em um espaço expositivo pode inserir o sujeito em outro mundo, abrindo possibilidades e desconstruindo paradigmas. Essa possibilidade nada mais é do que a gama de transformações que pode provocar a imagem, configurando aqui o discurso em Artes Visuais. (Júlia Rocha Pinto, 2012)

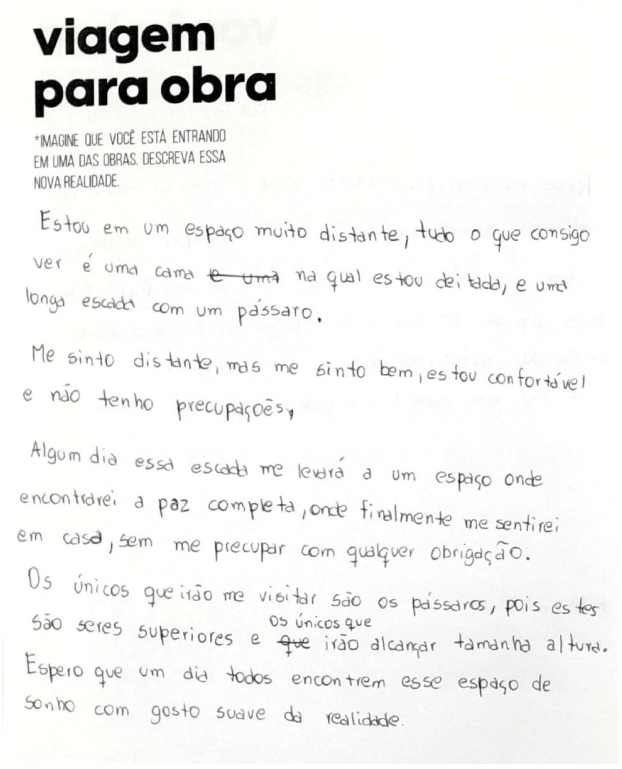
A pergunta "Viagem para obra" é projetada para desbloquear a imaginação do espectador, convidando-o a ultrapassar os limites da observação passiva e a entrar ativamente no universo concebido pelo artista. A citação de Júlia Rocha Pinto ressalta a capacidade dos museus de servirem como portais para outros mundos, espaços onde o devaneio e a fantasia não só são possíveis, mas também incentivados.

O objetivo desta atividade é estimular o usuário do *(ver)ativo* a empregar sua criatividade para se imergir na realidade da obra de arte, explorando-a de uma maneira que transcenda o espaço físico do museu. Pede-se que o espectador imagine não apenas o que vê, mas também o que poderia ser a experiência de habitar dentro da cena ou contexto da obra. Este exercício de pensamento visa aprofundar a compreensão do público sobre a intenção do artista e a narrativa por

trás da peça, além de fomentar uma conexão emocional e sensorial mais intensa com a obra.

Ao realizar essa "viagem" para dentro da obra, o espectador tem a oportunidade de contemplar e experimentar a nova realidade que a arte propõe, refletindo sobre como seria viver dentro daquela criação artística. Isso não só proporciona uma experiência mais rica e envolvente, mas também permite que o espectador participe da expansão do universo da obra, adicionando suas próprias interpretações e sentimentos ao mundo imaginado pelo artista.

Essencialmente, "Viagem para obra" busca romper as barreiras entre o espectador e a arte, promovendo uma experiência de imersão completa que pode levar a um entendimento mais profundo e a uma apreciação mais rica da arte. Ao convidar o usuário a entrar na obra e a descrever essa nova realidade, o objeto propositor de automediação enfatiza o poder da arte em transformar percepções e estimular a imaginação.



viagem para obra

*IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ ENTRANDO EM UMA DAS OBRAS. DESCREVA ESSA NOVA REALIDADE.

Estou em um espaço muito distante, tudo o que consigo ver é uma cama ~~e uma~~ na qual estou deitada, e uma longa escada com um pássaro.

Me sinto distante, mas me sinto bem, estou confortável e não tenho precupações,

Algum dia essa escada me levará a um espaço onde encontrarei a paz completa, onde finalmente me sentirei em casa, sem me precupar com qualquer obrigação.

Os únicos que irão me visitar são os pássaros, pois estes são seres superiores e ~~que~~ os únicos que irão alcançar tamanha altura.

Espero que um dia todos encontrem esse espaço de sonho com gosto suave da realidade.

Figura 17: Resposta de N para a pergunta “viagem para obra” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante N à atividade reflete um profundo engajamento com a essência do (ver)ativo. Ela vai além de uma mera descrição do universo da obra e

tece uma narrativa poética que a coloca dentro desse espaço artístico imaginário. Sua resposta é um testamento da capacidade do *(ver)ativo* de promover uma conexão visceral e criativa entre o espectador e a obra de arte.

Na sua descrição, a estudante N se imagina em "um espaço muito distante", onde "tudo o que consegue ver é uma cama e uma árvore na qual está deitada, e uma longa escada com um pássaro". Esta imagem evoca não apenas um cenário visual, mas também um estado de ser — ela se sente "distante, mas confortável e sem preocupações". A visão de uma escada que a levaria a um espaço de paz completa sugere uma jornada tanto física quanto espiritual, uma aspiração de transcender as preocupações cotidianas e alcançar um estado de serenidade.

A narrativa que ela cria em torno dessa realidade imaginária é introspectiva e reflexiva. Ela se vê como parte da obra, inserindo-se em um contexto onde "os únicos que vão visitá-la são os pássaros, pois estes são seres superiores que vão alcançar tal altura". Essa inserção pessoal na narrativa da obra demonstra uma apreciação mais profunda da arte, onde o espectador não é apenas um observador, mas um participante ativo dentro da realidade concebida pelo artista.

A estudante conclui com um desejo de que "um dia todos encontrem esse espaço de sonho com gosto suave da realidade", o que reflete o poder da arte de inspirar e de oferecer refúgio e esperança. Através da atividade "Viagem para obra" e da resposta da estudante N, fica evidente que o *(ver)ativo* alcançou seu objetivo de permitir aos usuários uma imersão total nas obras, proporcionando uma experiência onde a linha entre a realidade e a arte se torna tênue, e onde o espectador pode encontrar um novo significado e uma nova perspectiva de si mesmo e do mundo ao seu redor.

3.1.4 Contato Visual

Escolha uma obra que tenha olhos. faça contato visual com a obra por 1 minuto. descreva como se sentiu.

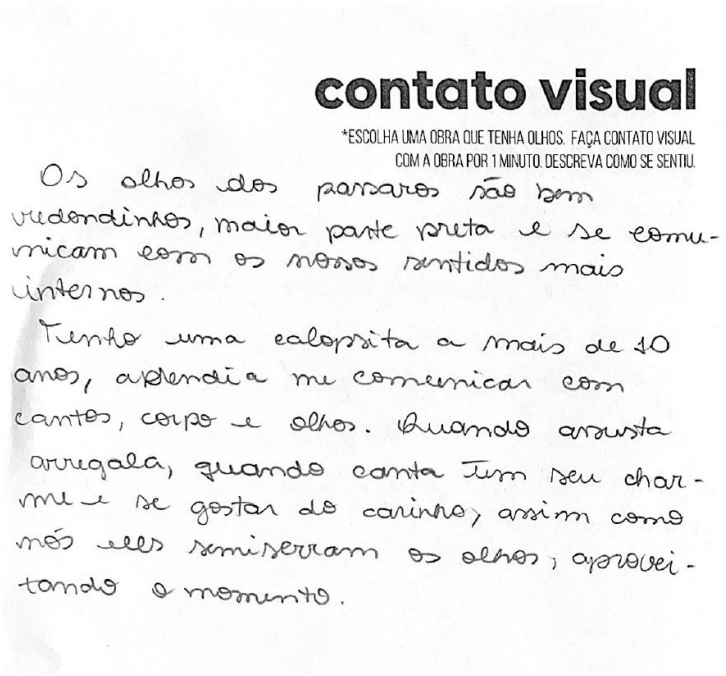
> Por esta razón, cada objeto, dentro del museo, adquiere una dimensión simbólica que ha de ser interpretada según las líneas directrices de la hermenéutica cultural. Toda obra de arte puede ser considerada como un objeto cultural que participa activamente de la dinámica del momento histórico en el que ha sido creada. Esto significa que la obra expuesta en el museo participa de una continuidad histórica y cultural, que viene determinada por el tiempo y el espacio. Y, al mismo tiempo, se presenta como un objeto que es capaz de abrir el espíritu de quien lo contempla a una experiencia mística y estética que le sobrepasa, más allá de sus propios límites. Y el museo sigue siendo el espacio más apropiado para la realización de cualquier experiencia estética. (Hernández, 1998, p. 83)

A atividade "Contato Visual" proposta no objeto propositor de automediação destina-se a promover uma experiência direta e pessoal com a obra de arte, específica para peças que apresentam olhos. Esta tarefa baseia-se na premissa, como mencionado por Hernández, de que cada objeto dentro do museu adquire uma dimensão simbólica que deve ser interpretada dentro de um contexto de hermenêutica cultural. O objetivo é engajar o usuário numa leitura profunda e contemplativa, permitindo que a obra de arte, como objeto cultural, revele sua dinâmica e continuidade histórica e cultural.

Ao pedir aos participantes que façam contato visual com uma obra e mantenham esse olhar por um minuto inteiro, a atividade os convida a ultrapassar a contemplação visual e a se conectar com a dimensão emocional e espiritual da arte. Isso cria um momento de empatia ou introspecção, onde os usuários podem refletir sobre o que o personagem representado está sentindo ou sobre como o olhar desse personagem afeta seus próprios sentimentos e percepções.

O contato visual prolongado com uma obra é uma experiência que pode transcender as barreiras entre o observador e o objeto, possibilitando uma "experiência mística e estética" que excede os limites da percepção cotidiana. Ao realizar esta tarefa, os usuários do *(ver)ativo* têm a oportunidade de explorar as complexidades emocionais e simbólicas da obra, abrindo-se para uma experiência que vai além da observação estética e se aprofunda em um diálogo íntimo com a arte.

Assim, "Contato Visual" não é apenas um exercício de observação, mas um meio de aproximação e compreensão das intenções do artista e das expressões de seus sujeitos. A atividade foi desenhada para que o *(ver)ativo* atue como um facilitador de experiências estéticas que são tanto emocionais quanto contemplativas, estimulando o usuário a engajar-se com a obra de arte de uma maneira que é tão pessoal quanto é universal.


contato visual

*ESCOLHA UMA OBRA QUE TENHA OLHOS. FAÇA CONTATO VISUAL COM A OBRA POR 1 MINUTO. DESCREVA COMO SE SENTIU.

Os olhos dos passaros são bem redondinhos, maior parte preta e se comunicam com os nossos sentidos mais internos.

Tenho uma calopsita a mais de 10 anos, aprendi a me comunicar com cantos, corpo e olhos. Quando assusta arregala, quando canta tem seu charme e se gostar do carinho, assim como nós eles semiserram os olhos, aproveitando o momento.

Figura 17: Resposta de L para a pergunta “contato visual” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante L para a atividade ilustra uma conexão autêntica e significativa com a obra escolhida. Ela não só observou a obra com atenção e descreveu o que viu, mas também relacionou essa experiência com aspectos de sua vida cotidiana, particularmente a sua comunicação com pássaros, um símbolo muito presente e constante na exposição, destacando o papel dos olhos nessa interação.

Na sua descrição, a estudante menciona os "olhos dos pássaros", que são redondos e a maior parte pretos, e como eles se comunicam através deles, "Quando assusta arregala, quando canta tem seu charme e se gostar do carinho, assim como nós eles semiserram os olhos, aproveitando o momento". Isso demonstra uma percepção aguçada não apenas da representação visual na obra, mas também de uma compreensão mais profunda da importância do contato visual na comunicação

não verbal com os bichinhos. Ela fala da sua experiência pessoal aprendendo a se comunicar com os pássaros “com cantos, corpo e olhos". A estudante conecta essa vivência pessoal com a obra de arte, elaborando sobre como a qualidade do olhar dos pássaros transmite emoções diversas e como ela aprendeu a interpretar esses olhares.

Esta resposta reflete uma resposta emocional e intelectual profunda à atividade proposta pelo *(ver)ativo*. A estudante L não só fez contato visual com a obra de arte, mas também trouxe sua própria experiência ao processo, criando um paralelo entre a comunicação com pássaros na vida real e a comunicação não verbal sugerida com obra de arte. Isso mostra que ela entrou plenamente no espírito da atividade, usando a oportunidade para explorar e refletir sobre a importância da visão e do olhar tanto na arte quanto na vida.

A habilidade da estudante L de vincular suas observações da obra com suas experiências pessoais exemplifica a realização do objetivo do *(ver)ativo* de promover uma experiência estética que transcende a mera observação, encorajando uma imersão que é tanto pessoal quanto reflexiva, e destacando a relevância da arte como meio de comunicação e entendimento do outro.

3.1.5 Perguntas a obra

se você pudesse fazer 3 perguntas a uma obra. qual seriam?

> A mediação se enriquece na troca de pontos de vista de cada um no seu grupo, acrescidos de outros trazidos por teóricos e estudiosos, que podemos apresentar, rompendo com preconceitos estereotipados, ampliando conhecimentos e partindo para novas problematizações. A socialização destes pontos de vista é, portanto, imprescindível para a ampliação de compreensão da arte, ultrapassando o perigo de colocar na voz do mediador (monitor, professor ou teórico) a interpretação que poderia ser colocada como única e correta. (Martins, 2005, p. 17)

A atividade "Perguntas à obra" tem como objetivo abrir um canal de comunicação entre o espectador e a obra de arte, incentivando uma forma de diálogo que ultrapasse a contemplação silenciosa. A citação de Mirian Celeste Martins enfatiza a importância da troca e do enriquecimento mútuo de perspectivas, um conceito central para essa atividade.

Ao convidar os usuários do *(ver)ativo* a formularem três perguntas que gostariam de fazer a uma obra de arte, a intenção é desafiar a passividade comum na experiência de um museu ou galeria. As perguntas são uma maneira de romper com preconceitos estereotipados e ampliar o conhecimento, levando a novas problematizações e a uma compreensão mais profunda da arte. Este exercício não é apenas sobre buscar respostas, mas sobre entender que a interação com a arte pode ser bidirecional. As perguntas pessoais e teóricas que os espectadores trazem para a obra podem iluminar significados e perspectivas que de outra forma poderiam ser negligenciados. Ao fazer perguntas à obra, os espectadores estão, metaforicamente, ouvindo a voz da obra, permitindo que ela "fale" e se comunique, revelando seus múltiplos significados e camadas.

Portanto, essa atividade é uma ferramenta poderosa que permite aos visitantes participarem ativamente da narrativa da arte. É uma forma de engajamento que honra a complexidade e a continuidade histórica e cultural de uma obra de arte, como descrito por Hernández (1998). Ao incentivar o engajamento com as obras dessa maneira, o *(ver)ativo* facilita uma experiência estética mais rica e interativa, na qual o espectador é tanto um aprendiz quanto um participante na conversa contínua da arte.

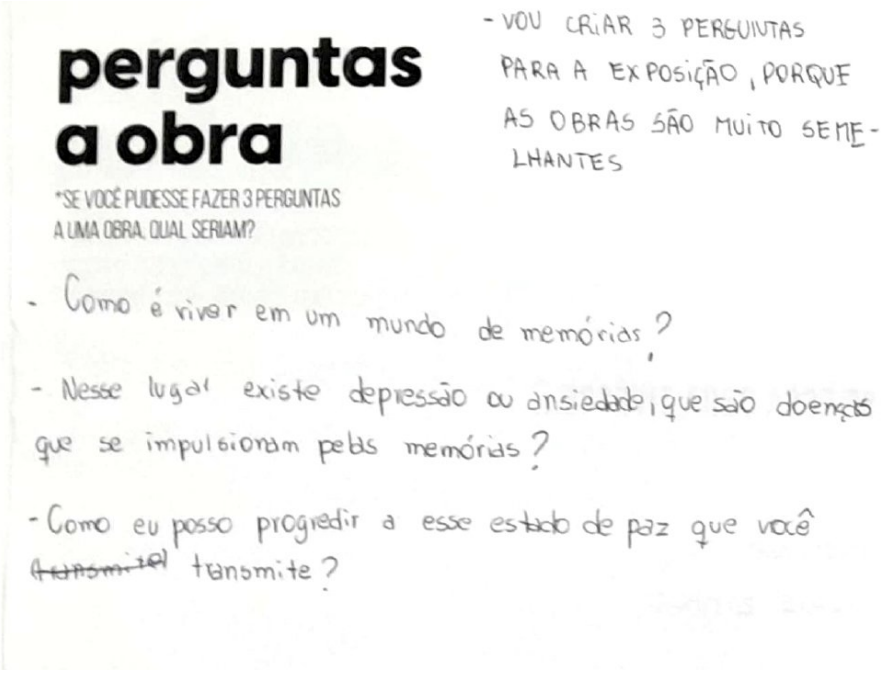


Figura 18: Resposta de N para a pergunta “perguntas a obra” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante N à atividade "Perguntas à obra" reflete um entendimento aprofundado do convite à "Interpretação Livre" proposto pelo *(ver)ativo*. As perguntas que ela elaborou não se limitam a solicitar informações básicas sobre a obra; em vez disso, elas expressam uma busca por compreender a experiência e as emoções que a obra pode evocar. As perguntas:

> Como é viver em um mundo de memórias?
> Nesse lugar existe depressão ou ansiedade que são doenças que se impulsionam pelas memórias?
> Como eu posso progredir a esse estado de paz que você [a obra] transmite?

Essas perguntas indicam um desejo de dialogar com a obra em um nível existencial, questionando a relação entre memória e emoção e a possibilidade de transformação pessoal inspirada pelo estado emocional da obra. Este modo de interação revela a aplicação prática da liberdade de interpretação encorajada pelo *(ver)ativo*, mostrando como a estudante utilizou a atividade para refletir profundamente não só sobre a obra em si, mas também sobre as implicações mais amplas da experiência artística para a compreensão de si mesma e do mundo ao seu redor.

O modo como a estudante N reformulou o método de resposta, passando de questões diretas para uma abordagem mais filosófica e introspectiva, é uma evidência clara de que o *(ver)ativo* conseguiu estimular nos participantes uma interação mais profunda e significativa com a arte. Ao invés de meramente observar, a estudante se engajou em um processo de questionamento e descoberta que vai ao encontro dos objetivos do *(ver)ativo*: transformar a experiência estética em uma vivência rica, que convida à reflexão e à expansão do pensamento crítico.

3.1.6 Conexão de memórias

Qual obra de arte te fez lembrar de uma memória específica? Descreva essa memória e como ela se conecta à obra.

> Ainda que espaços de encontros, os museus também são desencadeadores de ausências. De certa maneira, os museus nos angustiam e, mesmo assim, abrigam o relicário de nossa humanidade e memórias que nos registram. É preciso abandonar a ingenuidade para entrar em contato com estes objetos, é necessário que haja uma apropriação deles. Deve-se aceitar os museus como campos de tensão. (Júlia Rocha Pinto, 2012)

A atividade "Conexão de Memórias" no *(ver)ativo* está intimamente ligada à citação de Júlia Rocha Pinto sobre os museus como espaços de encontro e de ausências, que armazenam as memórias da humanidade. Este exercício convida os usuários a mergulharem nas suas memórias pessoais e a encontrarem ligações com as obras de arte, permitindo-lhes ver as peças não apenas como objetos isolados, mas como recipientes e catalisadores de histórias pessoais e coletivas.

O objetivo da atividade é encorajar uma interação pessoal e emotiva com a arte, onde o espectador se engaja com a obra de uma maneira que ressoa com suas próprias experiências de vida. Ao pedir que descrevam uma memória específica e como ela se conecta à obra, o *(ver)ativo* está permitindo que os usuários façam uso do museu como um espaço de reflexão e introspecção, onde podem reconhecer e explorar as ausências e presenças dentro de si mesmos. Ao fazer essa conexão, o usuário do *(ver)ativo* não só encontra significado na obra de arte, mas também em suas próprias experiências, validando-as como parte integral da experiência estética. Isso cria uma ponte entre o passado e o presente, pessoal e universal, destacando o papel da arte em desencadear e honrar as memórias humanas. A atividade visa aprofundar o entendimento de que a interação com a arte pode ser uma experiência transformadora, capaz de evocar e iluminar aspectos esquecidos ou não explorados da própria vida dos espectadores.

Portanto, "Conexão de Memórias" é uma ferramenta pedagógica que convida os usuários a aceitarem os museus como "campos de tensão", onde as emoções e as memórias se encontram e se entrelaçam com as narrativas das obras de arte. Ao estabelecer essa conexão, os usuários podem experimentar uma nova dimensão de envolvimento com a arte, uma que reverbera com a riqueza e a complexidade de suas próprias histórias.

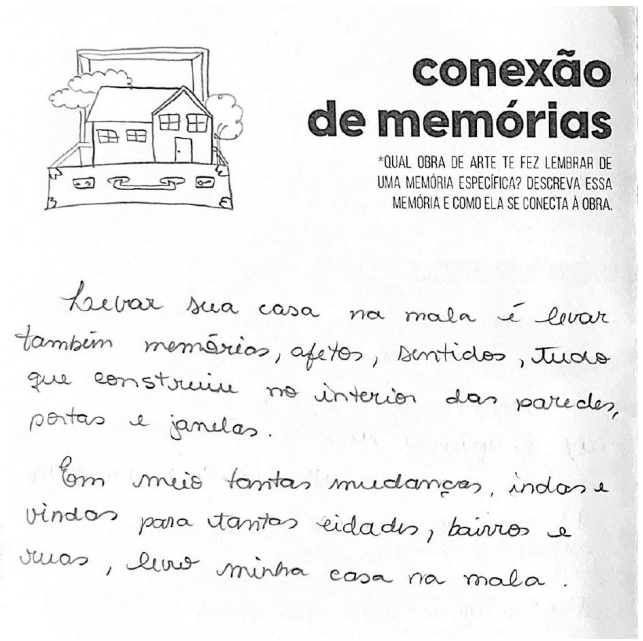


Figura 19: Resposta de L para a pergunta “conexão de memórias” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante L para a atividade "Conexão de Memórias" é um belo exemplo de como a interação pessoal com a arte pode ser evocativa e poética. Através de sua releitura gráfica e sua resposta escrita, a estudantes não só se engaja com a atividade proposta, mas a expande, trazendo uma carga emocional rica que ilustra vividamente o conceito de "casa na mala" - uma metáfora para carregar consigo memórias, afetos, e sentidos que constituem a essência de uma pessoa.

Ela descreve trazer consigo não só os elementos físicos de uma casa, mas também os sentimentos e experiências que esses espaços contêm. A maneira como ela conecta essa bagagem pessoal com a obra de arte é exatamente o que o *(ver)ativo* busca alcançar: um diálogo entre a vida do espectador e a arte, onde o registro não é apenas uma mera descrição, mas uma extensão da experiência vivida pelo espectador. Ao fazer isso, a estudante L demonstra um entendimento profundo do que significa interagir com a arte em um nível pessoal. Ela não apenas vê a obra como um objeto isolado, mas como um espelho ou um eco de suas próprias experiências, um ponto de partida para a reflexão e a introspecção. Sua resposta, imbuída de emoção e narrativa pessoal, é uma prova poderosa de que o *(ver)ativo* atingiu seu objetivo de promover uma experiência estética que é tanto reflexiva quanto intimamente conectada com o espectador.

A resposta da estudante é um exemplo do sucesso do *(ver)ativo* em incentivar os usuários a explorarem suas memórias e emoções e a refletirem sobre como esses elementos se entrelaçam com a experiência estética, tornando cada encontro com a arte uma oportunidade para revisitar e reavaliar o próprio self.

3.1.7 Sentimento em foco

Represente visualmente como você se sentiu antes, durante e depois da exposição. e reflita por que?

> Tendemos a pensar nos sentimentos como coisas tão simples e compactas quanto as palavras com que os denominamos. Alegria, tristeza, esperança, medo, raiva ou curiosidade são tratados como se, por si só, cada um fosse uma espécie de entidade que entra em cena já pronta, uma entidade capaz de durar muito ou pouco tempo, mas cuja duração, crescimento e carreira em relevante para sua natureza. Na verdade, quando significativas, as emoções são qualidades de uma experiência complexa que se movimenta e se altera. (Dewey, 2010, p.119)

A atividade "Sentimento em Foco" busca mergulhar nos estados emocionais dos participantes, incentivando-os a explorar e visualizar as mudanças em seus sentimentos antes, durante e depois da exposição. Inspirando-se na citação de John Dewey, a intenção é reconhecer as emoções não como entidades estáticas, mas como experiências complexas e dinâmicas que se transformam em resposta ao ambiente e às interações vivenciadas.

Esta atividade permite aos usuários do *(ver)ativo* refletir sobre a influência da arte em seu estado emocional e compreender que as emoções são processos que evoluem e se alteram com o tempo e o contexto. O objetivo é provocar uma autoavaliação consciente e uma representação visual que mostra a jornada emocional de cada indivíduo ao longo da experiência com a arte. Ao pedir aos participantes que reflitam sobre o porquê dessas mudanças emocionais, o *(ver)ativo* os incentiva a considerar as obras de arte como catalisadores ou espelhos de suas próprias emoções. Esse processo não apenas enriquece a experiência estética, mas também fornece insights pessoais sobre como o ambiente artístico pode afetar o humor e as respostas emocionais.

Portanto, a atividade "Sentimento em Foco" é uma ferramenta educacional essencial que ajuda os usuários a reconhecer e articular a natureza transitória de suas emoções, permitindo-lhes entender como a arte pode desencadear uma

variedade de respostas afetivas e contribuir para uma experiência mais rica e introspectiva no espaço expositivo.

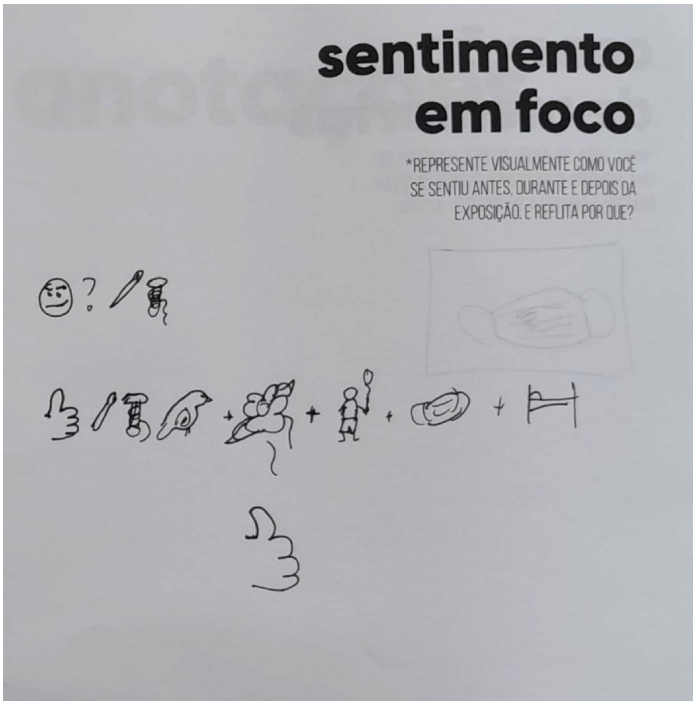


Figura 19: Resposta de R para a pergunta “sentimento em foco” em seu (ver)ativo.

A representação visual do estudante R à atividade "Sentimento em Foco" é um testemunho claro da complexidade emocional que John Dewey descreve em suas teorias. Ele começa com uma expressão de curiosidade e confusão em relação ao título “fiar” e representa isso com uma linha e agulha e uma carinha confusa, antes de entrar na exposição, simbolizando o processo de pensamento e a incerteza sobre o que esperar sobre o que a exposição abordaria. À medida que R percorre a exposição, ele absorve e interage com uma variedade de estímulos visuais, indicados por símbolos de olhos, flores e outras formas, que culminam em uma fórmula matemática representando o resultado de sua experiência. Esta série de ícones e equações visualiza como as diferentes peças da exposição contribuíram para a transformação de seu estado emocional.

No final, a representação da experiência do estudante como uma soma de elementos reflete o princípio de Dewey sobre as emoções em constante mudança. R não vê a exposição como uma série de obras isoladas, mas como um diálogo

contínuo entre ele mesmo e os estímulos artísticos, onde cada parte contribui para uma resposta emocional final.

Este método de representação visual não apenas mostra a mudança de sentimentos do estudante ao longo da experiência, mas também oferece um reflexo de como o ambiente e as obras de arte podem afetar profundamente o espectador. R expressa, através de sua narrativa visual, uma compreensão intuitiva da natureza efêmera e interconectada das emoções, ressoando com a teoria de Dewey e demonstrando que o *(ver)ativo* alcançou com sucesso seu objetivo de encorajar os participantes a avaliar e expressar suas trajetórias emocionais em relação à arte.

3.1.8 Recriar com palavras

Escolha uma obra de arte e tente recriá-la usando apenas palavras. Quão detalhada pode ser sua descrição?

> Nosso pensamento, portanto, traduz ativamente nossas experiências em signos. Ao interpretar algo, traduzimos um pensamento ou signo em um outro pensamento ou signo não contínuo incessante ir e vir de criação de signos. Nosso ato de pensar nada mais é que um pensamento em outro pensamento, em outro, mas outro e assim infinitamente. (Martins, Picosque, Guerra 1998, p.40)

A atividade "Recriar com Palavras" do *(ver)ativo* é profundamente ancorada na semiose peirceana brevemente explicada por Martins, Picosque e Guerra, onde o pensamento e a experiência são continuamente traduzidos em signos, criando um tecido interminável de significados. A escolha desta atividade reflete o desejo de reverter o processo usual de tradução semiótica, que comumente converte palavras em imagens, e desafiar o usuário a transformar uma representação visual - a obra de arte - em uma descrição linguística detalhada.

Esta tarefa convida o participante a participar ativamente do mundo simbólico, a se tornar um "tecelão de linguagens", habilidosamente convertendo a complexidade visual e estética de uma obra em palavras. O objetivo é demonstrar que a realidade da arte, embora possa ser percebida visualmente, também pode ser expressa e interpretada por meio de uma linguagem verbalizada. A descrição detalhada da obra de arte com palavras é um exercício de aprofundamento na compreensão e na capacidade de comunicar as nuances e os sentimentos que a arte evoca. Além disso, a atividade está alinhada com a ideia de que não há um único real absoluto,

mas sim realidades interpretáveis. Ao descrever a obra de arte, o usuário está criando uma nova realidade interpretada, mostrando como a arte pode ser mediada e pensada por meio dos signos. Em um sentido mais amplo, a atividade reforça a concepção de que o ato de ensinar e aprender envolve apontar para os signos, manejar a realidade através deles e entender que a presença física não é necessária para a apreensão e discussão de ideias.

Assim, com a "Recriar com Palavras", o *(ver)ativo* não só captura o processo contínuo de criação e interpretação de signos, mas também realça a capacidade de experienciar a arte em múltiplas dimensões, traduzindo formas visuais em descrições verbais ricas e detalhadas que refletem a complexidade do pensamento humano e da percepção estética.

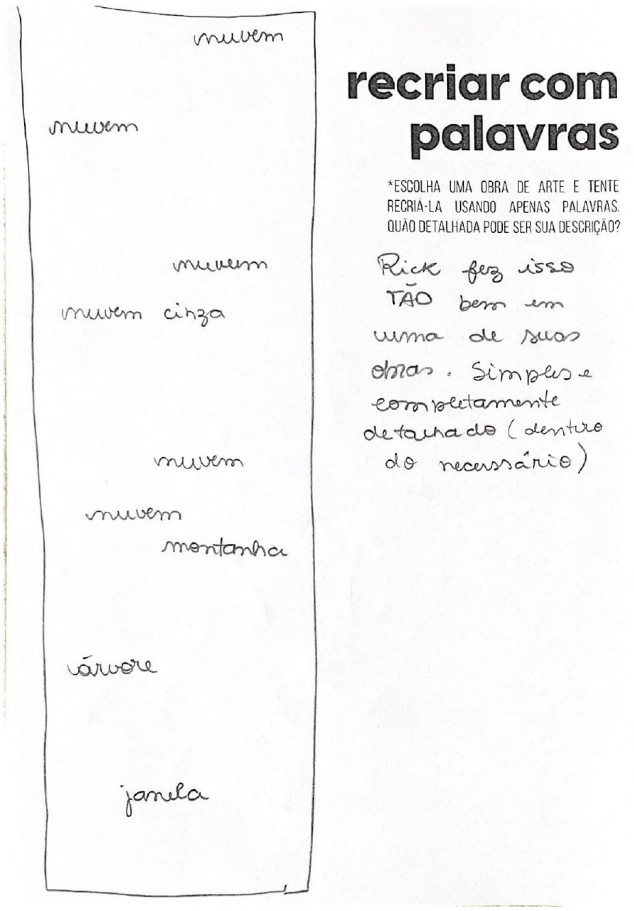


Figura 20: Resposta de L para a pergunta “recriar com palavras” em seu (ver)ativo.

A resposta da estudante L no exercício "Recriar com Palavras" do *(ver)ativo* exemplifica de maneira vívida a capacidade de transformar a percepção visual em

uma narrativa textual. Ela transcende a simples descrição verbal, utilizando a disposição das palavras na página para emular a composição espacial da obra de arte. Ao alinhar as palavras "nuvem" em uma sequência vertical, ela evoca a imagem de uma paisagem com nuvens dispersas, progressivamente mais densas, culminando em uma "montanha" no fundo da página, demonstrando habilmente como a posição das palavras pode sugerir uma imagem visual.

Portanto, a resposta da estudante L não só atinge o objetivo de transmutar a imagem em palavras, mas também reflete a complexidade do pensamento e a fluidez do significado que caracterizam a experiência estética. Ao empregar palavras como pinceladas em uma tela, ela exemplifica a ideia de que a realidade artística pode ser vivenciada e comunicada de múltiplas maneiras, reafirmando a natureza dinâmica e interpretativa da arte.

3.1.9 Sentidos em foco

Escolha uma obra, e vamos explorá-la através de cada um dos seus sentidos. Use este espaço para registrar suas percepções.

Se essa obra tivesse…

som (audição)gosto (paladar)cheiro (olfato)imagem (visão)textura (toque)se essa obra tivesse…

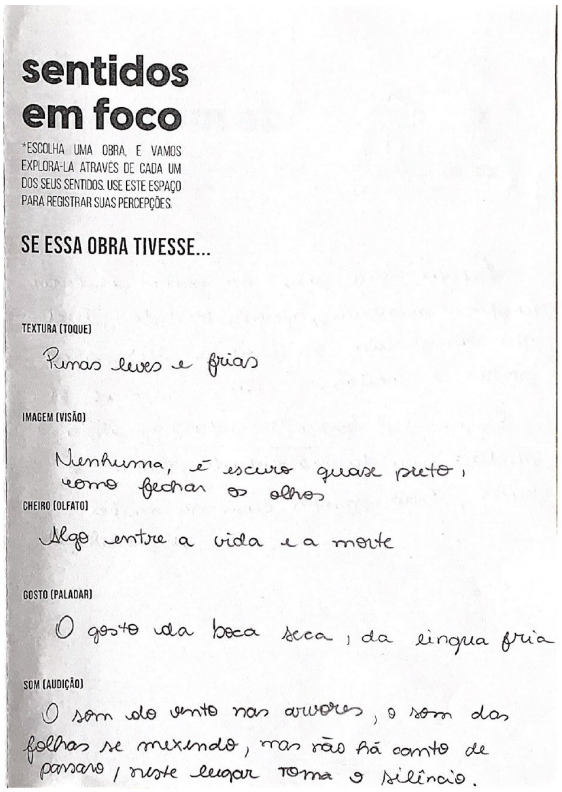
> Quando estética, a satisfação sensorial dos olhos e ouvidos o é porque não existe sozinha mas ligada à atividade de que é consequência. (Dewey, 2010, p.129)

A atividade "Sentido em foco" incentiva uma abordagem sinestésica à experiência artística, pedindo ao observador que engaje todos os sentidos na interpretação de uma obra de arte. John Dewey, em sua reflexão sobre estética, sugere que a satisfação sensorial é mais profunda e significativa quando conectada à ação e experiência vivida. Esta atividade do *(ver)ativo* convida os usuários a expandirem sua percepção para além da visualidade, imaginando como seria a obra de arte se pudesse ser experimentada através de outros sentidos como audição, paladar, olfato e tato.

O objetivo é desafiar o observador a se imergir completamente na obra, conectando-se com ela de maneira que cada sentido seja explorado e estimulado, mesmo que hipoteticamente. Se a obra tivesse um som, que som seria esse? Se

tivesse um sabor, como seria descrito? E o cheiro, a textura? Este exercício não apenas promove uma interação imaginativa com a arte, mas também estimula a criatividade, ao desafiar o observador a construir uma experiência sensorial completa em sua mente.

Essa abordagem multifacetada é fundamental na criação de uma experiência estética plena, conforme concebida por Dewey. A ideia é que a arte não é apenas para ser vista, mas para ser vivida e sentida em todos os aspectos, transformando a observação passiva em um ato de envolvimento ativo e imaginativo. Ao pedir aos usuários que considerem todas as possíveis dimensões sensoriais de uma obra de arte, o *(ver)ativo* os encoraja a considerar a arte como uma experiência que engaja o corpo inteiro e todos os sentidos.



sentidos em foco

*ESCOLHA UMA OBRA, E VAMOS EXPLORA-LA ATRAVES DE CADA UM DOS SEUS SENTIDOS. USE ESTE ESPAÇO PARA REGISTRAR SUAS PERCEPÇÕES.

SE ESSA OBRA TIVESSE...

TEXTURA (TOQUE)

Pinas leves e frias

IMAGEM (VISÃO)

Nenhuma, é escuro quase preto, como fechar os olhos

CHEIRO (OLFATO)

Algo entre a vida e a morte

GOSTO (PALADAR)

O gosto da boca seca, da lingua fria

SOM (AUDIÇÃO)

O som do vento nas arvores, o som das folhas se mexendo, mas não há conto de passaro, neste lugar toma o silêncio.

Figura 21: Resposta de L para a pergunta “sentidos em foco” em seu (ver)ativo

A estudante L, na atividade "Sentidos em Foco" do *(ver)ativo*, demonstrou uma resposta que captura plenamente o objetivo da tarefa. Sua abordagem sinestésica e poética para descrever a obra de arte, utilizando palavras para evocar sensações

em diferentes sentidos, mostra uma compreensão profunda da experiência multisensorial que a arte pode proporcionar.

Ela descreve a textura como "Penas leves e frias", sugerindo um contato que é suave, estimulando a pele e a imaginação. A descrição da imagem da obra como "Nenhuma, é escuro quase preto, como fechar os olhos" revela uma visão que transcende o visual, levando o observador para um espaço de introspecção e escuridão, onde a visão é negada para realçar outros sentidos. No cheiro, ela menciona "Lago entre a vida e a morte", uma expressão que convoca uma imagem vívida e poderosa que pode trazer à mente cheiros tanto frescos quanto estagnados, refletindo sobre o ciclo da vida. No paladar, a estudante L descreve "O gosto da boca seca, da língua fria", evocando uma sensação física que pode ser desconfortável, mas que também desafia o observador a refletir sobre o que provoca essa resposta. Para o som, ela escolhe "O som do vento nas árvores, o som das folhas se mexendo, mas não há canto de pássaro, neste lugar toma o silêncio", indicando uma quietude que pode ser tão preenchida quanto o barulho, onde o silêncio é tão importante quanto o som para a experiência.

A habilidade da estudante L em usar a escrita para transmitir uma experiência sinestésica da obra é impressionante, mostrando não apenas sua capacidade de se envolver profundamente com a arte, mas também sua habilidade em comunicar essa experiência de forma rica e evocativa. Ela captura a essência do que significa se entregar à arte, demonstrando a ideia de que a experiência estética é uma vivência total, que engaja todos os sentidos e a imaginação, confirmando que o objetivo do *(ver)ativo* foi atingido com êxito.

3.1.10 Releitura

Recrie visualmente uma obra de arte que te chamou a atenção hoje. Não precisa ser perfeito, apenas tente capturar a essência da obra.

> O modo de representação sempre é uma escolha, uma interpretação, envolvendo uma decisão. Os critérios nem sempre são conscientes, mas existem e são pautados também pela cultura. E neste convite diz que, quando vamos desenhar uma árvore, por exemplo, mesmo diante de um modelo da natureza, teremos em nossas mentes todas as árvores que já vimos, também desenhadas, pintadas, esculpidas, com nossa percepção e emoção frente a elas. Com esses modelos internos, criamos. A liberdade de expressão é, por isso, relativa. Somos livres dentro de nossos próprios limites. (Martins, Picosque, Guerra 1998, p.25)

O exercício de "Releitura" desafia os participantes do *(ver)ativo* a mergulharem em suas próprias percepções e memórias ao recriar visualmente uma obra de arte que capturou sua atenção. A relevância desta atividade reside no reconhecimento de que cada indivíduo traz consigo um repertório de imagens e experiências acumuladas que influenciam sua maneira de ver e interpretar a arte. A citação escolhida de Martins, Picosque e Guerra (1998) enfatiza a ideia de que a representação é um ato de escolha e interpretação, moldado por influências culturais e experiências pessoais.

Ao realizar a releitura de uma obra, o participante se engaja ativamente no processo criativo, traduzindo a obra através de sua lente pessoal. Isso não é sobre replicar com precisão, mas sobre capturar a essência da obra conforme percebida internamente. A atividade reflete a compreensão de que a expressão artística é uma manifestação de liberdade individual, mas uma liberdade que opera dentro dos limites do próprio entendimento e experiência do criador.

O objetivo dessa releitura é, portanto, permitir que o observador deixe sua marca pessoal, expressando como a obra original “ressonou” com ele e traduzindo-a em uma nova criação que seja tanto um reflexo da arte quanto um espelho do próprio observador. Este exercício se torna uma ponte entre a arte e o espectador, onde a experiência estética é personalizada e a interpretação é manifestada visualmente. Ao recriar a obra, o participante não só se envolve com a arte de uma forma mais íntima, mas também contribui para o diálogo contínuo entre o observador e a obra, que é a base da experiência estética vivida.



Figura 21: Resposta de R para a pergunta “releitura” em seu (ver)ativo

No desenho de R para a atividade "Releitura", ele transcendeu a simples replicação visual para capturar a essência da obra de arte, abordando de maneira inventiva não apenas a imagem representada, mas também o meio em que estava inserida. Sua representação de um bordado em um suporte de acrílico transparente reflete uma compreensão aguçada do espaço físico e da materialidade da obra original.

O estudante R, ao recriar não apenas a obra, mas também seu contexto de apresentação, mostra que compreendeu o propósito da atividade de releitura: não apenas reproduzir o que se vê, mas também capturar e comunicar o impacto que a obra tem sobre o observador.

A resposta do estudante R demonstra que percebeu tanto o elemento principal quanto o suporte de apresentação e aplicação do material, o estudante conseguiu uma representação holística da obra, refletindo sobre a interação entre a materialidade da obra e o espaço expositivo.

3.2 Considerações finais - parte I: considerações do presente

A pesquisa utilizando o *(ver)ativo* como *objeto propositor de aumediaçã*o no espaço expositivo revelou uma gama de interações que oferecem um panorama rico sobre o engajamento dos estudantes com as obras de arte. De forma geral, as respostas coletadas indicam que o projeto conseguiu estimular reflexões pessoais e criativas, promovendo uma conexão mais profunda entre os estudantes e as experiências estéticas proporcionadas pelas obras.

Observou-se que a abordagem do *(ver)ativo*, ao incorporar atividades variadas, pôde atender a um espectro amplo de preferências e estilos de aprendizado. Alguns estudantes mostraram uma forte inclinação para as respostas visuais, aproveitando a oportunidade para expressar suas percepções e emoções por meio de desenhos e esquemas. Outros se destacaram no uso da linguagem escrita, elaborando descrições detalhadas e narrativas que refletiam suas experiências e pensamentos.

A diversidade nas respostas também sinaliza a capacidade do *(ver)ativo* em abarcar múltiplas interpretações e abordagens de engajamento. Enquanto alguns estudantes preferiram atividades que envolviam introspecção e análise pessoal, outros se engajaram de maneira mais objetiva e direta com as obras. Esse espectro de interações sublinha a flexibilidade do *(ver)ativo* em se adaptar a diferentes modos de percepção e apreciação artística.

As respostas indicam que o *(ver)ativo* pôde funcionar como um catalisador para a exploração sensorial e emocional no contexto museológico. Por meio de suas tarefas, os estudantes foram incentivados a utilizar todos os seus sentidos e a mobilizar suas memórias e experiências de vida na interpretação das obras de arte. Isso parece ter promovido uma experiência mais holística, onde a arte não era apenas vista ou analisada, mas sentida e vivenciada de maneira integral. A variação nas respostas coletadas também aponta para uma experiência educativa que transcende a simples transmissão de conhecimento, aproximando-se mais de um processo ativo de descoberta e co-criação. O fato de que os estudantes foram encorajados a adaptar e interpretar as instruções do *(ver)ativo* à sua maneira evidencia um ambiente de aprendizagem onde a autonomia e a expressão individual são valorizadas.

Concluindo, a análise das interações dos estudantes com o (ver)ativo sugere que o projeto alcançou seu objetivo de proporcionar uma experiência artística que vai além da observação passiva.

3.3 Considerações finais - parte II: planos futuros

A implementação do *(ver)ativo* em contextos reais, especialmente na turma de "Práticas Artísticas na Educação I", proporciona insights valiosos sobre a interação entre estudantes e arte. As respostas diversificadas e profundamente engajadas dos estudantes reafirmam a eficácia do *(ver)ativo* como uma ferramenta pedagógica que enriquece a experiência estética e incentiva uma abordagem mais ativa e reflexiva à apreciação artística.

Diante dos resultados promissores e do feedback recebido, vislumbra-se uma expansão do projeto *(ver)ativo*. Planos futuros incluem a criação de volumes adicionais, cada um focado em métodos específicos de interação artística. Pretende-se desenvolver um volume dedicado exclusivamente a atividades visuais e outro centrado em atividades escritas. Esta especialização permitirá que diferentes públicos, com preferências distintas, possam se engajar de maneira mais profunda e personalizada com a arte.

Outra direção futura é a criação de versões do *(ver)ativo* específicas para diferentes tipos de exposições. Reconhecendo que cada exposição possui características únicas que influenciam a experiência do espectador, o objetivo é desenvolver materiais que se harmonizem com a natureza de cada exposição, seja ela de arte contemporânea, histórica, multimídia, entre outras.

Além das expansões e adaptações previstas para o *(ver)ativo*, uma das aspirações centrais do projeto é sua adoção por museus e galerias de arte. A ideia é que estas instituições culturais integrem o *(ver)ativo* como parte de sua oferta educacional regular, incentivando os visitantes a adotar uma abordagem mais interativa e reflexiva na apreciação da arte. Ao disponibilizar o *(ver)ativo* nas entradas ou como parte do material educativo, espera-se fomentar um hábito entre os frequentadores, promovendo uma experiência de visita mais envolvente e significativa.

Esta estratégia tem o potencial de transformar a maneira como o público interage com as exposições. Os visitantes, ao utilizarem o *(ver)ativo* durante suas visitas, poderão aprofundar sua compreensão e apreciação das obras expostas,

incentivando um diálogo mais rico entre o espectador e a arte. O plano é iniciar o envolvimento dos visitantes com um exemplar físico do *(ver)ativo* fornecido pelas galerias, que inclui o site verativo.com, onde eles podem fazer o download e impressão de versões futuras do material, além disso, ao tornar o *(ver)ativo* disponível para download no site do museu ou da galeria , os visitantes podem continuar essa prática de interação ativa e reflexiva em visitas futuras, imprimindo seu próprio *(ver)ativo* para novas exposições.

Essa abordagem não apenas enriquecerá a experiência dos visitantes, mas também poderá servir como uma ferramenta valiosa para os educadores de arte em museus e galerias. Ao adotar o *(ver)ativo*, essas instituições poderão oferecer uma experiência mais dinâmica e participativa, alinhada com as tendências contemporâneas de educação em museus, que enfatizam a interação e o engajamento ativo do público. A longo prazo, espera-se que o *(ver)ativo* se torne um elemento habitual nas visitas a museus e galerias, enriquecendo a experiência cultural e educativa de públicos de todas as idades e origens.

Adicionalmente, o *(ver)ativo* foi adaptado com sucesso para uso em uma proposta de atividade no Ensino Fundamental (EF) durante o meu estágio obrigatório supervisionado com a professora Maria Angélica neste semestre. Esta experiência foi uma oportunidade valiosa para testar e refinar o material em um ambiente de ensino diferente, oferecendo uma nova perspectiva sobre como o *(ver)ativo* pode ser integrado em diferentes contextos educacionais e adaptado para atender às necessidades específicas de diferentes grupos de estudantes.

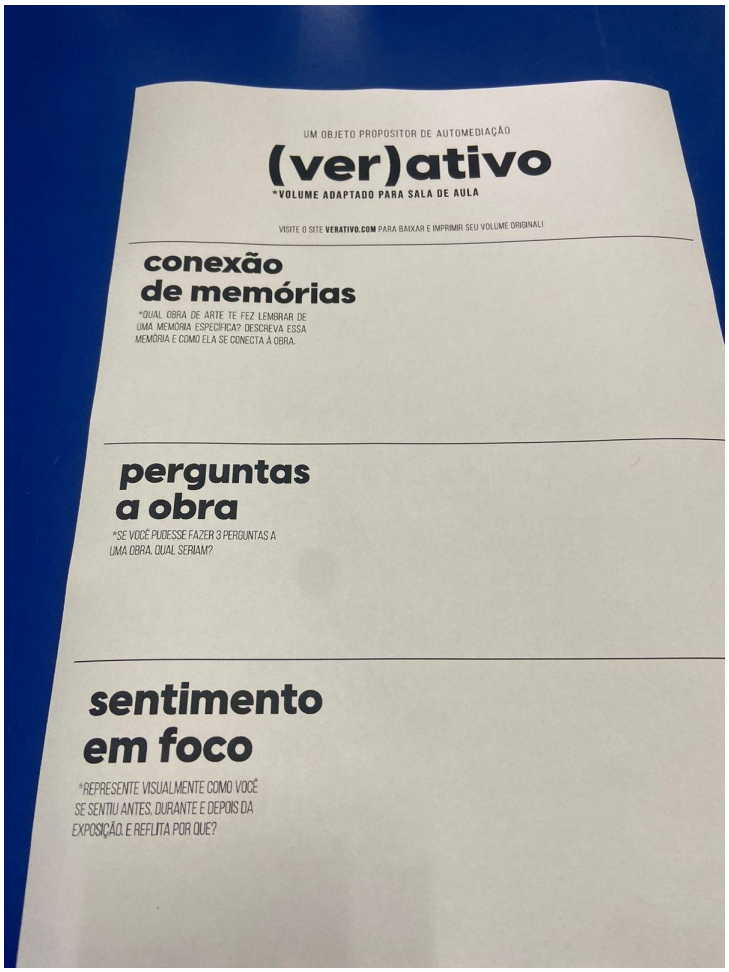


Figura 22: Volume (ver)ativo adaptado para sala de aula

O *(ver)ativo*, com suas estratégias de expansão e adaptações iminentes, transcende a noção de um mero instrumento educativo. Ele se estabelece como um catalisador para uma mudança fundamental na forma como nos conectamos e interagimos com a arte. Este recurso inovador não apenas facilita o acesso e conexão ao mundo artístico, mas também promove um contato mais íntimo e significativo entre o público e as obras de arte. Ao adotar o *(ver)ativo*, abrimos um caminho para um diálogo mais profundo e pessoal com a arte, onde cada visita a um espaço expositivo se torna uma jornada de descoberta e reflexão. O *(ver)ativo*, assim, se posiciona como um farol na democratização da experiência estética idealizada por Dewey, desbravando um futuro onde o engajamento pessoal e profundo com a arte é uma realidade acessível a todos.

Referências

DEWEY, J. Experiencia e educação. 2010.

HERNÁNDEZ, F. Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho. 1998.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. Didática do Ensino de Arte: A Língua do Mundo. FTD, 1998.

MARTINS, M. C. Arte como Experiência. 2005.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. Ensinando arte: A sensibilização estética. 2012.

ROCHA PINTO, J. Museus e museologia: Um estudo sobre a evolução do conceito de museu e sua importância cultural e social. 2012.

SMITH, K. Destrua Este Diário. 2007.

TSCHICHOLD, J. The New Typography. 1928.

WARDE, B. The Crystal Goblet. 1955.

ONO, Y. Grapefruit. 1964.

KLEON, A. Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade. Rocco, 2013.

GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015, 688 p.

O'Doherty, B. No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte. (2002). SP: Martins Fontes

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público. Trad. Guilherme João de Freitas Ferreira. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Zouk, 2003,243 p.