

Link 2021

Proceedings

Vol. 2 No.1



3rd Conference in
Practice-Oriented Research in Art & Design

Conference Proceedings of LINK 2021
3rd International Conference
on Practice-Oriented Research
in Art & Design - Vol. 2 No. 1 (2021)
ISSN 2744-4015 - Online version:
<https://ojs.aut.ac.nz/linksymposium/>
Publishing date: 31/12/2021

Conference Proceedings Editors:

Marcos Mortensen Steagall
Sergio Nesteriuk Gallo

Publisher:

Auckland University of Technology
School of Art + Design, WE Building
Communication Design Department
27 Saint Paul Street, WE5, City Campus
Auckland CBD, 1010

Exhibition Catalogue Editors:

Tatiana Tavares
Fiona Grieve
Marcos Mortensen Steagall

Spanish and Portuguese translations:

Marcos Mortensen Steagall



This work is licensed under a Creative
Commons Attribution 4.0 International
License. All rights reserved. Authors retain
the copyright of their respective content.

Link 2021

Proceedings

Vol. 2 No.1



3rd Conference in
Practice-Oriented Research in Art & Design

Karakia

**Pou hihiri
Pou rarama
Tiaho i roto
Tiaho i waho
Mārama i roto
Mārama i waho
Tēnā te pou te pou kei i a tātau
Te pou o te wānanga
Te pou o te hauora
Te pou o te ahurea oī!
Whano whano
Haramai te toki haumie
Hui e...Tāiki e!**

Let us be diligent
Let us be enlightened
Shine within
Sparkle outward
Instil a deep understanding
Aware of the outer world
We have this expertise in our grasp
The knowledge of higher learning
The knowledge of health
The knowledge of an energetic culture
Let us proceed
be ready and resolute
United to progress the purpose!

Link 2021

Conference on Practice-Oriented
Research in Art & Design

The LINK conference emerged from reflections and concerns that we always had about our own actions as educators, researchers, and practitioners in the field of Art and Design. Over the years, we have noticed that such concerns have not disappear. On the contrary: they have multiplied, diversified, and become more complex. The more we dialogued with people worldwide, especially from the so-called “Global South”, the more we realised that these same issues were also dear to our colleagues, albeit with their own colours and contours. This is the LINK that unites us.

The first step was taken as a small in-person event for guests, held in 2019 at the AUT's South Campus in Manukau. At that time, there was no intention of organising an annual conference. The magnitude of the issues raised seemed to have a particular inhibiting effect on the incompleteness of the conference itself, considering the potential for the rich and fruitful exchange of ideas. Despite, or perhaps precisely because of the difficulties and adversities, this new scenario compelled us to move forward. The second edition of LINK, carried out in a hybrid way in 2020, expanded the quantity, diversity and quality of the works presented.

Emerging themes, new epistemologies, and the multiple relationships between theory and practice (if such a distinction can be made) have consolidated as a sort of amalgam of LINK's main issues. It covers, in a transversal and interdisciplinary way, arguably the entire field of Arts and Design. These discussions

expanded beyond the event, and a special issue with 13 articles was published in the DAT Journal in 2021. At this moment, our doubts and uncertainties gave way to the commitment to promote a better event in each new edition. Furthermore, this commitment is only possible thanks to a team that is both dedicated and passionate about this purpose that unites us.

Later that year, the Covid-19 pandemic began to spread across the world. In a short time, uncertainty gave way to millions of people's anguish, suffering, and pain. At the same time, many ideas, beliefs, and values are starting to be reconsidered, bringing new challenges for a new era. Science, the construction of knowledge, and the University itself have a paradigmatic role in this moment of transformation and the search for the construction of a better world. Research changes the world. LINK's community is constituted by researchers to leverage parameters to activate different ways in which practice can create knowledge. They are based on cultural, geographic, and ideological positions shaped by the communitarian and the glocal. Thus, in offering these practice-led research considerations, we propose that we can learn “from” rather than “about”. This feeling emanates from recognising that the peculiar stories that generate social and artistic practices form dialogic encounters with voices on the periphery of authority and loop an iterative process to generate their own theoretical foundations.



Marcos Mortensen Steagall

Auckland University of Technology

Sérgio Nesteriuk Gallo

Anhembi Morumbi University

Professor
Felix Tan

As the Acting Dean of the Faculty of Design & Creative Technologies at Auckland University of Technology, I take great pleasure in introducing the LINK 2021 Catalogue.

In recent years, we have witnessed growing interests in practice-led research in Artistic and Design practice as well as the development of practice-led research in universities across the globe. Quoting Steagall and Ing's work published in DATJournal 2018 (v3n2): "Practice-led research enables art and design practitioners approaches to discovering, applying and communicating original knowledge that have direct implications for their practice. Since the 1980s, the emergence of doctoral, practice-led research has opened the door for such practitioners to develop distinctive methodological approaches to the way they navigate knowing in action" (Steagall and Ing, 2018).

This catalogue presents practice-led art and design research. It draws on the works from contributors from across the globe to LINK 2021. The research herein address a range of models and approaches to practice-led research; demonstrate the potential of research when practice is an integrated component of study and constituted as a form of inquiry.

It is great to see the breadth of topics covered in this year's catalogue where art and design practice in various context are exemplified. For example, in Latin America, Amazonic and indigenous contexts; in academic, education and postgraduate research; in the relationship between practice, process, technology and the environment; in publications design and communications platforms; and issues regarding temporality, spatiality and culture.

Finally, I trust that you will find the research included in the LINK 2021 catalogue thought-provoking, stimulating, and inspiring. Wishing you the very best in further developing your research-led practices into the future.

*Kia kaha, Kia māia, Kia manawanui
Be strong, be brave, be steadfast.*



Professor Felix Tan

Acting Dean
Faculty of Design &
Creative Technologies

Education

NZ

It is incredibly exciting to watch the massive growth of LINK 2021, bringing together new partnerships through progressive thinking and education. Art and Design is a major contributor to innovation and LINK 2021 is finding new ways to explore this contribution.

Internationalisation and the development of global education partnerships are a critical contribution for the diplomatic, social, cultural and economic wellbeing of Aotearoa New Zealand.

Education internationalisation engagements contribute to a better society, where students are better prepared to live and work successfully, making an effective and meaningful contribution to their communities. It also promotes the development of knowledge and innovation, contributing to solving environmental and sustainability issues and other major global challenges.

While multiple government agencies in New Zealand interact with international education, Education New Zealand Manapou Ki te Ao (ENZ) is well placed as the only government agency focused solely on international education and with the necessary international network to support and deliver internationalisation and education diplomacy initiatives. Over time these initiatives contribute to the development of long-term, sustainable, and mutually beneficial engagements with government agencies, academics, policy makers and researchers around the world.

ENZ also facilitates connections for indigenous internationalisation to honor and give practical effect to the Crown's Te Tiriti responsibilities. The development of partnerships with iwi, Māori and Māori providers of education services can transform the understanding of international education and ensure the education system delivers with, and for Māori in the international context.

The Covid-19 pandemic has had a huge impact on economies and on the lives of millions of people around the world. It has also severely disrupted the international education sector, globally and in New Zealand. The pandemic and its pronounced effect on mobility has brought many challenges to students, scholars, and staff, who have had to quickly adapt to the digital learning environment.

The LINK 2021 symposium is a wonderful example of resilience, building essential connections across countries and continents to foster innovation and to share experiences that are shaping the future of education in Art and Design.

ENZ celebrates the positive impact of LINK 2021 and the achievement of important internationalisation goals that include knowledge exchange, mobilization of talent in support of global research and expansion of the curriculum. ENZ also sees the valuable contribution of the LINK 2021 Symposium in building new education partnerships and academic collaboration that will forge important lifelong people-to-people connections.

**THINK
NEW**



Ana Azevedo

*Director Internationalisation
Education New Zealand*

Contents

Page

Organiser team **15**

Conference Chairs & Committee **15**

Key note speakers **19**

Welby Ings 21

Terry Irwyn 25

South Trajectory 29

Tracks **33**

Practice & Affective Realities 35

Practice in Latin America 69

Practice, Art & Technology 95

Practice &
Publication Design 133

Practice, Audiovisual
Practice & Communication
Platforms 147

Practice in the
Amazonic Context 181

Decolonial Practices 215

Practice in the
Design Education:
Rethinking the studio 237

Creative Practices 305

Practice & the Cognition
School of Santiago 339

Practice Led
in Academia 373

Practice, Temporality,
Spaciality and Culture 411

Practice &
Miscellaneous 445

Artworks **463**

Link Cases **547**

Organising Team

AUT University

Prof. Guy Littlefair

Dean - Design & Creative Technologies

Prof. Felix Tan

Acting Dean - Design & Creative Technologies

Dr. Andrew Withell

Head of School – Art & Design

Dr. Susan Hedges

Deputy Head of School – Art & Design

Associate Prof. Mandy Smith

Associate Head – Art & Design

Dr Sue Gallagher

Programme Director Master of Design

Fiona Grieve

Head of Department – Comm Design

Jenni Tupu

Programme Director – Bachelor of Design

Conference General Chair

GENERAL CHAIRMAN AND LOCAL
ORGANISATION CO-ORDINATOR

Dr. Marcos Mortensen Steagall

Auckland University of Technology

VICE-GENERAL CHAIRMAN

Professor Sérgio Nesteriuk Gallo

Anhembi Morumbi University

Artwork Exhibition Curator

Dr Priscila Arantes

Anhembi Morumbi University

Hazel Hewison

Exhibition Design

Library Team

Donna Coventry

*Scholarly Communications
Librarian Open Publishing*

Luqman Hayes

*Team Leader Scholarly
Communications*

Events

Imogen Hutson

Conference & Event Co-ordinator

Philip Dowdeswell

Audio Visual Support Supervisor

Research Assistants

Cassandra Loh

Hazel Hewison

Ezra Baldwin

AJ Reid

Special acknowledgments

Professor Welby Ings

Professor Terry Irwin

Dr Robert Pouwhare

Janete Rodrigues

Dr Alfredo Gutierrez Borrero

Dr Lesley-Ann Noel

Dr Frederick van Amstel

Dr Natalie Robertson

Conference
Chairs &
Committee

International Scientific and Artistic Committee

Alfredo Gutierrez

*University of Bogota Jorge Tadeo
Lozano, Colombia*

Fiona Grieve

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

João Carlos Massarolo

*Federal University of São Carlos
Brazil*

Marcos Mortensen Steagall

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Michèle Wilkomirsky

*Pontifical Catholic University of
Valparaiso, Chile*

Priscila Arantes

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Sérgio Nesteriuk Gallo

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Tatiana Tavares

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Committee Members

Aderito Fernandes Marcos

*São José University
Macau, China*

Alexandre Santaella Braga

*Pontifical Catholic
University of São Paulo, Brazil*

Ana Azevedo

Education New Zealand

Andrea Catropa

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Ary Rocco Jr

*University of São Paulo
Brazil*

Claudio Aguayo

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Cristiane Mesquita

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Cristina Elias

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Daniel Raposo

*Polytechnic Institute of Castelo
Branco, Portugal*

David Coventon

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

David van Vliet

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

George Hajian

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Gilberto Prado

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Gregory Bennett

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Haline Maia

*University of Porto
Portugal*

Hossein Najafi

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Isis Molinari

*Federal University of Pará
Brazil*

Jenni Tupu

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Juliana Valentin

University of Porto, Portugal

Luis Guerra

*BAU, Design College of
Barcelona, Spain*

Mark Bradford

*Massey University
Aotearoa*

Mirian Tavares

*University of Algarve
Portugal*

Mirtes Oliveira

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Nara Cristina Santos

*Federal University of
Santa Maria, Brazil*

Nooroa Tapuni

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Pat Badani

*Interdisciplinary Artist,
Researcher, Writer, and Editor*

Paulo Bernardino

*University of Aveiro
Portugal*

Pedro Alves da Veiga

*CIAC, Universidade Aberta
Portugal*

Priscila Arantes

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Rachel Zuanon

*The University of Campinas
Brazil*

Rejane Rocha

*Federal University of São Carlos
Brazil*

Ricardo Chacón

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Ricardo Sosa

*Auckland University of Technology
Aotearoa*

Rodrigo Hill

*University of Waikato
Aotearoa*

Rogério da Costa

*Pontifical Catholic University of
São Paulo, Brazil*

Suzette Venturelli

*Anhembi Morumbi University
Brazil*

Vinicius Pereira

*Federal University of Mato Grosso
Brazil*

Keynote Speakers



Professor Ings is an internationally renowned speaker and educational reformer, who sees productive disobedience as behaviour that pushes our thinking and action into new and unconsidered realms. In 2017, his best-selling book *Disobedient Teaching* became influential in the reconceptualisation of New Zealand education. He reviews for several national and international publications and funding agencies. He is also an internationally renowned film maker, designer and author. Professor Ings has dedicated his academic career to researching and supporting practice-led inquiry that accommodates and extends ways of thinking, beyond the linear and ritualised. He believes that the Academy is enriched, not by tradition but by its ability to embrace diverse ways of researching, including the enablement of indigenous, artistic, professional and heuristic approaches to knowledge generation.

PROF. WELBY INGS

AUT Auckland University of Technology
<https://orcid.org/0000-0002-4684-3762>

Beyond the Ivory Tower: Practice-led inquiry and post-disciplinary research

Keywords

Design, Hybrid artefacts, Postdisciplinarity, Practice-led research, Short film.

This address considers relationships between professional and postdisciplinary practices as they relate to practice-led design research. When viewed through territorial lenses, the artefacts and systems that many designers in universities develop can be argued as hybrids because they draw into their composition and contexts, diverse disciplinary fields. Procedurally, the address moves outwards from a discussion of the manner in which disciplinary designations, that originated in the secularisation of German universities during the beginning of the nineteenth century, became the template for how much knowledge is currently processed inside the academy. The paper then examines how these demarcations of thought, that included non-classical languages and literatures, social and natural sciences and technology, were disrupted in the 1970s and 1980s, by identity-based disciplines that grew inside universities. These included women's, lesbian and gay, and ethnic studies. However, of equal importance during this period was the arrival of professional disciplines like design, journalism, nursing, business management, and hospitality. Significantly, many of these professions brought with them values and processes associated with user-centered research. Shaped by the need to respond quickly and effectively to opportunity, practitioners were accustomed to drawing on and integrating knowledge unfettered by disciplinary or professional demarcation. For instance, if a design studio required the input of a government policy maker, a patent attorney and an engineer, it was accustomed to working flexibly with diverse realms of knowledge in the pursuit of an effective outcome. In addition, these professions also employed diverse forms of practice-led inquiry. Based on high levels of situated experimentation,

active reflection, and applied professional knowing, these approaches challenged many research and disciplinary conventions within the academy. Although practice-led inquiry, argued as a form of postdisciplinarity practice, is a relatively new concept (Ings, 2019), it may be associated with Wright, Embrick and Henke's (2015, p. 271) observation that "post-disciplinary studies emerge when scholars forget about disciplines and whether ideas can be identified with any particular one: they identify with learning rather than with disciplines". Darbellay takes this further. He sees postdisciplinarity as an essential rethinking of the concept of a discipline. He suggests that when scholars position themselves outside of the idea of disciplines, they are able to "construct a new cognitive space, in which it is no longer merely a question of opening up disciplinary borders through degrees of interaction/integration, but of fundamentally challenging the obvious fact of disciplinarity" (2016, p. 367). These authors argue that, postdisciplinarity proposes a profound rethinking of not only knowledge, but also the structures that surround and support it in universities. In the field of design, such approaches are not unfamiliar. To illustrate how practice-led research in design may operate as a postdisciplinary inquiry, this paper employs a case study of the short film Sparrow (2017). In so doing, it unpacks the way in which knowledge from within and beyond conventionally demarcated disciplinary fields, was gathered, interpreted and creatively synthesised. Here, unconstrained by disciplinary demarcations, a designed artefact surfaced through a research fusion that integrated history, medicine, software development, public policy, poetry, typography, illustration, and film production.

Além da Torre de Marfim: Inquérito conduzido pela prática e pesquisa pós-disciplinar

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.171.g318

Esta proposta considera as relações entre as práticas profissionais e pós-disciplinares na medida em que se relacionam com a pesquisa em design conduzida pela prática. Quando vistos através de lentes territoriais, os artefatos e sistemas que muitos designers desenvolvem em universidades podem ser considerados híbridos porque atraem para sua composição e contextos diversos campos disciplinares. Processualmente, o discurso parte de uma discussão sobre a maneira como as designações disciplinares, originadas na secularização das universidades alemãs no início do século XIX, tornaram-se o modelo de quanto conhecimento é processado atualmente na academia. Examina-se como essas demarcações de pensamento, que incluíam linguagens e literaturas não clássicas, ciências sociais e naturais e tecnologia, foram interrompidas nas décadas de 1970 e 1980, por disciplinas baseadas em identidades que cresceram dentro das universidades. Estas incluíam estudos de mulheres, lésbicas, gays e grupos étnicos. No entanto, de igual importância durante este período foi a chegada de disciplinas profissionais como design, jornalismo, enfermagem, gestão empresarial e hospitalidade. Significativamente, muitas dessas profissões trouxeram consigo valores e processos associados à pesquisa centrada no usuário. Moldados pela necessidade de responder de forma rápida e eficaz às oportunidades, os profissionais estavam acostumados a aproveitar e integrar o conhecimento livre de demarcações disciplinares ou profissionais. Por exemplo, se um estúdio de design exigisse a contribuição de um formulador de políticas do governo, um advogado de patentes e um engenheiro, este estúdio estaria acostumado a trabalhar de maneira flexível com diversos domínios do conhecimento na busca de um resultado eficaz. Além disso, essas profissões também empregaram

diversas formas de investigação conduzida pela prática. Com base em altos níveis de experimentação, reflexão ativa e conhecimento profissional aplicado, essas abordagens desafiaram muitas pesquisas e convenções disciplinares dentro da academia. Embora a investigação conduzida pela prática, argumentada como uma forma de prática pós-disciplinaridade, seja um conceito relativamente novo (Ings, 2019), pode estar associado à observação de Wright, Embrick e Henke (2015, p. 271) de que “estudos pós-disciplinares emergem quando os acadêmicos se esquecem das disciplinas e as ideias podem ser identificadas com alguma em particular: eles se identificam com a aprendizagem e não com as disciplinas”. Darbellay vai mais longe, ao enxergar a pós-disciplina como um repensar essencial do conceito de disciplina. O autor sugere que quando os acadêmicos se posicionam fora da ideia de disciplinas, eles são capazes de “construir um novo espaço cognitivo, no qual não se trata mais apenas de abrir fronteiras disciplinares por meio de graus de interação / integração, mas de desafiar fundamentalmente o fato óbvio da disciplinaridade” (2016, p. 367). Esses autores argumentam que, a pós-disciplina propõe um profundo repensar não só do conhecimento, mas também das estruturas que o cercam e sustentam nas universidades. No campo do design, essas abordagens não são desconhecidas. Para ilustrar como a pesquisa conduzida pela prática em design pode operar como uma investigação pós-disciplinar, este trabalho emprega como estudo de caso o curta-metragem Sparrow (2017). Ao fazer isso, descompacta-se a maneira como o conhecimento, de dentro e além dos campos disciplinares convencionalmente demarcados, foi reunido, interpretado e sintetizado criativamente. Aqui, sem restrições por demarcações disciplinares, um artefato projetado surgiu por meio de uma fusão de pesquisa que integrou história, medicina, desenvolvimento de software, políticas públicas, poesia, tipografia, ilustração e produção cinematográfica.

Más allá de la Torre de Marfil: Investigación dirigida por la práctica e investigación posdisciplinaria

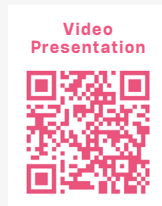
DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.171.g319

Esta dirección considera las relaciones entre las prácticas profesionales y posdisciplinarias en lo que respecta a la investigación de diseño dirigida por la práctica. Cuando se ven a través de lentes territoriales, los artefactos y sistemas que desarrollan muchos diseñadores en las universidades pueden argumentarse como híbridos, porque atraen en su composición y contextos diversos campos disciplinarios. Desde el punto de vista procedimental, el discurso se mueve hacia afuera de una discusión sobre la manera en que las designaciones disciplinarias, que se originaron en la secularización de las universidades alemanas a principios del siglo XIX, se convirtieron en el modelo de cuanto conocimiento se procesa actualmente dentro de la academia. Luego, el artículo examina cómo estas demarcaciones de pensamiento, que incluían lenguas y literaturas no clásicas, ciencias sociales y naturales y tecnología, fueron interrumpidas en las décadas de 1970 y 1980 por disciplinas basadas en la identidad que crecieron dentro de las universidades. Estas incluían estudios de mujeres, lesbianas, gays y estudios étnicos. Sin embargo, de igual importancia durante este período fue la llegada de disciplinas profesionales como el diseño, el periodismo, la enfermería, la gestión empresarial y la hotelería. Es significativo que muchas de estas profesiones hayan traído consigo valores y procesos asociados con la investigación centrada en el usuario. Moldeados por la necesidad de responder rápida y eficazmente a las oportunidades, los profesionales estaban acostumbrados a aprovechar e integrar el conocimiento sin restricciones por la demarcación disciplinaria o profesional. Por ejemplo, si un estudio de diseño requería el aporte de un legislador gubernamental, un abogado de patentes y un ingeniero, estaba acostumbrado a trabajar de manera flexible con diversos ámbitos de conocimiento en la búsqueda de un resultado efectivo. Además, estas profesiones también

empleaban diversas formas de indagación guiada por la práctica. Basados en altos niveles de experimentación situada, reflexión activa y conocimiento profesional aplicado, estos enfoques desafiaron muchas investigaciones y convenciones disciplinarias dentro de la academia. Aunque la investigación guiada por la práctica, argumentada como una forma de práctica posdisciplinaria, es un concepto relativamente nuevo (Ings, 2019), puede asociarse con la observación de Wright, Embrick y Henke (2015, p. 271) de que “surgen estudios posdisciplinarios cuando los académicos se olvidan de las disciplinas y, si las ideas se pueden identificar con alguna en particular, se identifican con el aprendizaje más que con las disciplinas”. Darbellay va más allá. Para él, la posdisciplinaria es un replanteamiento esencial del concepto de disciplina. Sugiere que, cuando los académicos se posicionan fuera de la idea de disciplinas, son capaces de “construir un nuevo espacio cognitivo en el que ya no se trata simplemente de abrir fronteras disciplinarias a través de grados de interacción/integración, sino de desafiar fundamentalmente el hecho evidente de la disciplina” (2016, p. 367). Estos autores sostienen que la posdisciplinaria propone un replanteamiento profundo no solo del conocimiento, sino también de las estructuras que lo rodean y sustentan en las universidades. En el campo del diseño estos enfoques no son desconocidos. Para ilustrar cómo la investigación basada en la práctica en diseño puede operar como una investigación posdisciplinaria, este artículo emplea un estudio de caso del cortometraje Sparrow (2017). Al hacerlo, desvela la forma en que se recopiló, interpretó y sintetizó creativamente el conocimiento de dentro y más allá de los campos disciplinarios demarcados convencionalmente. Aquí, sin restricciones por demarcaciones disciplinarias, surgió un artefacto diseñado a través de una fusión de investigación que integró historia, medicina, desarrollo de software, políticas públicas, poesía, tipografía, ilustración y producción cinematográfica.

Prof. Terry



IRWIN

Terry Irwin is Director of the Transition Design Institute at Carnegie Mellon University and was the Head of School from 2009 to 2019. Terry has been teaching at the University level since 1986. Her research is in Transition Design, a new area of design study, practice and research that argues for societal transition toward more sustainable futures. Terry, along with Gideon Kossoff and Cameron Tonkinwise developed Transition Design and integrated it into programs and curricula at the School of Design in 2014. Terry has been a practicing designer for more than 40 years and was one of the founding partners of MetaDesign, an international design firm with offices in Berlin, London, San Francisco and Zurich. She served as the Creative Director of the San Francisco office from 1992 to 2002 and worked with Fortune 500 clients such as Nike, Apple Computer, Hewlett-Packard, Barclay's Bank, Ernst and Young (EY), Nissan, Sony, and Berlin's Transport company, BVG. MetaDesign worked on projects in the areas of computer software and interface design, brand identity systems, exhibition and way finding and information design.

PROF. TERRY IRWIN

Carnegie Mellon University

<https://orcid.org/0000-0002-9510-3197>

Transition Design: An approach to addressing wicked problems (and catalysing societal transitions toward more sustainable futures)

Keywords

Transition Design; Ecologies of interventions; Transdisciplinary Design; Wicked problems; Sustainable futures.

In this lecture, Terry Irwin will introduce Transition Design, a new area of transdisciplinary design focus aimed at addressing complex wicked problems and catalysing transitions toward sustainable, equitable and desirable long-term futures. Terry will discuss how change happens within our complex socio-technical systems and how addressing wicked problems can be a strategy for changing the trajectory of these transitions. Transition Design is a transdisciplinary approach aimed at addressing the many 'wicked' problems confronting 21st century societies: climate change, forced migration, political and social polarisation, global pandemics, lack of access to affordable housing/healthcare/education and countless others. These problems are considered systems problems because of their many challenging characteristics such as: every wicked problem is connected to other wicked problems; they are comprised of multiple stakeholder groups with conflicting agendas and no clear shared understanding of the problem; they are constantly changing and evolving; and wicked problems always manifest in place and culture-specific ways. Because of their high level of complexity, wicked problems cannot be solved by a single group of people or discipline. Addressing such problems requires radical collaboration among many fields and disciplines, but even more importantly it requires leveraging the knowledge and perspectives of the stakeholder groups connected to and affected by the problem. Transition Design argues that new transdisciplinary knowledge and skill-sets are required to address these problems, and that wicked problem resolution is a strategy for igniting positive, systems-level change and societal transitions toward more sustainable, equitable and desirable long-term futures. The Transition Design approach emphasises:

- The need to frame problems within radically large, spatio-temporal contexts that include the past (how the problem evolved over long periods of time), present (how the problem manifests at different levels of scale) and future (visions of the long-term future in which the problem has been resolved).
- The need for the stakeholders connected to and affected by the problem to be involved throughout the problem framing, visioning and solutioning process. This challenges many dominant processes in which professional or disciplinary experts from outside the system solve/design "for" the communities affected by the problem(s). Transition Design aspires to continually leverage the knowledge and wisdom from inside the system and build community capacity to self-organize, advocate and problem solve.
- The need for stakeholders to co-create long-term visions of desirable futures, as a way to transcend their differences in the present and focus on a future space in which they are more likely to agree.
- The need to develop "ecologies of synergistic interventions" (solutions) that are connected to each other and the long-term vision as a strategy for transitioning entire societies toward a desirable, equitable, long-term futures.
- The need to think and work for long horizons of time. Resolving wicked problems and transitioning entire societies toward sustainable long-term futures will unfold over many years or even decades and will require patience, tenacity and an ongoing process of visioning and solutioning to remain on course during the transition.

Transition Design is essentially an approach for appropriately framing these complex problems within more appropriate contexts. Many existing problem-solving methodologies and process can be used in creating the "ecologies of interventions" needed to address them.

Design de Transição: uma abordagem para tratar de problemas complexos (e catalisar transições sociais em direção a futuros mais sustentáveis)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.172.g321

Design de Transição, é uma nova área de design transdisciplinar com o objetivo de abordar problemas complexos e complicados e catalisar transições em direção a futuros sustentáveis, equitativos e desejáveis de longo prazo. A mudança acontece dentro de nossos complexos sistemas sociotécnicos e como lidar com problemas complexos pode ser uma estratégia para mudar a trajetória dessas transições. Design de Transição é uma abordagem transdisciplinar que visa abordar os muitos problemas “perversos” que as sociedades do século 21 enfrentam: mudanças climáticas, migração forçada, polarização política e social, pandemias globais, falta de acesso a moradia / saúde / educação acessíveis e inúmeros outros. Esses problemas são considerados problemas de sistema por causa de suas muitas características desafiadoras, como: todo problema complexo está conectado a outros problemas complexos; eles são compostos de vários grupos de partes interessadas com agendas conflitantes e nenhum entendimento compartilhado claro do problema; eles estão constantemente mudando e evoluindo; e problemas complexos sempre se manifestam no lugar e de maneiras específicas da cultura. Por causa de seu alto nível de complexidade, esses problemas não podem ser resolvidos por um único grupo de pessoas ou disciplina. Abordar esses problemas requer uma colaboração radical entre muitos campos e disciplinas, mas ainda mais importante, requer o aproveitamento do conhecimento e das perspectivas dos grupos de interessados conectados e afetados pelo problema. O Design de Transição argumenta que novos conhecimentos transdisciplinares e conjuntos de habilidades são necessários para resolver esses problemas, e que a resolução de problemas complexos é uma estratégia para acionar mudanças positivas em nível de sistema e transições sociais em direção a futuros mais sustentáveis, equitativos e desejáveis a longo prazo. A abordagem do Design de Transição

ênfata: · A necessidade de enquadrar os problemas em contextos espaço-temporais radicalmente grandes que incluem o passado (como o problema evoluiu ao longo de longos períodos de tempo), presente (como o problema se manifesta em diferentes níveis de escala) e futuro (visões de longo prazo futuro em que o problema foi resolvido). · A necessidade de as partes interessadas conectadas e afetadas pelo problema estarem envolvidas em todo o processo de enquadramento, visão e solução do problema. Isso desafia muitos processos dominantes nos quais especialistas profissionais ou disciplinares de fora do sistema resolvem / projetam “para” as comunidades afetadas pelo (s) problema (s). O Design de Transição aspira alavancar continuamente o conhecimento e a sabedoria de dentro do sistema e construir a capacidade da comunidade para se auto-organizar, defender e resolver problemas. · A necessidade de as partes interessadas co-criarem visões de longo prazo de futuros desejáveis, como uma forma de transcender suas diferenças no presente e focar em um espaço futuro no qual sejam mais propensos a concordar. · A necessidade de desenvolver “ecologias de intervenções sinérgicas” (soluções) que estejam conectadas entre si e a visão de longo prazo como uma estratégia para fazer a transição de sociedades inteiras em direção a um futuro desejável, equitativo e de longo prazo. · A necessidade de pensar e trabalhar por longos horizontes de tempo. Resolver problemas difíceis e fazer a transição de sociedades inteiras em direção a um futuro sustentável de longo prazo se desenvolverá por muitos anos ou mesmo décadas e exigirá paciência, tenacidade e um processo contínuo de visão e solução para permanecer no curso durante a transição. O Design de Transição é essencialmente uma abordagem para enquadrar adequadamente esses problemas complexos em contextos mais apropriados. Muitas metodologias e processos de resolução de problemas existentes podem ser usados na criação de “ecologias de intervenções” necessárias para resolvê-los.

Transition Design: un enfoque para abordar problemas complejos (y catalizar las transiciones sociales hacia futuros más sostenibles)

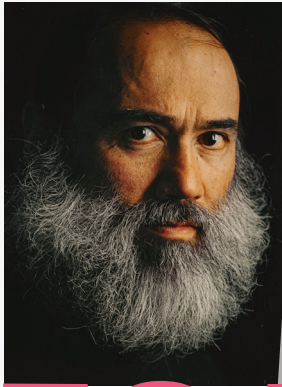
DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.172.g322

En esta conferencia, Terry Irwin presentará Transition Design, una nueva área de enfoque de diseño transdisciplinario destinada a abordar problemas complejos e intrincados y catalizar transiciones hacia futuros sostenibles, equitativos y deseables a largo plazo. Terry discutirá cómo ocurre el cambio dentro de nuestros complejos sistemas socio-técnicos y cómo abordar problemas complejos puede ser una estrategia para cambiar la trayectoria de estas transiciones. El diseño de transición es un enfoque transdisciplinario destinado a abordar los muchos problemas complejos que enfrentan las sociedades del siglo XXI: cambio climático, migración forzada, polarización política y social, pandemias, falta de acceso a viviendas asequibles/atención médica/educación y muchos otros. Estos problemas se consideran problemas de sistemas debido a sus muchas características desafiantes, tales como: todo problema complejo está conectado con otros problemas complejos, están compuestos por múltiples grupos de partes interesadas con agendas conflictivas y sin una comprensión clara del problema, están cambiando y evolucionando constantemente, y los problemas complejos siempre se manifiestan en el lugar y en formas específicas de cada cultura. Debido a su alto nivel de complejidad, los problemas complejos no pueden ser resueltos por un solo grupo de personas o disciplina. Abordar estos problemas requiere una colaboración radical entre muchos campos y disciplinas, pero lo que es más importante, requiere aprovechar el conocimiento y las perspectivas de los grupos de partes interesadas conectados y afectados por el problema. Transition Design sostiene que se requieren nuevos conocimientos y habilidades transdisciplinarias para abordar estos problemas, y que la resolución de problemas complejos es una estrategia para generar cambios positivos a nivel de sistemas y transiciones sociales hacia futuros más sostenibles, equitativos y deseables a largo plazo. El

enfoque del diseño de transición enfatiza en: La necesidad de enmarcar los problemas dentro de contextos espacio-temporales radicalmente grandes que incluyen el pasado (cómo evolucionó el problema durante largos períodos de tiempo), el presente (cómo se manifiesta el problema en diferentes niveles de escala) y el futuro (visiones a largo plazo de un futuro en el que se ha resuelto el problema). La necesidad de que las partes interesadas conectadas y afectadas por el problema se involucren en todo el proceso de formulación, visión y solución del problema. Esto desafía muchos procesos dominantes en los que expertos profesionales o disciplinarios de fuera del sistema resuelven/diseñan “para” las comunidades afectadas por el(los) problema(s). Transition Design aspira a aprovechar continuamente el conocimiento y la sabiduría del interior del sistema y desarrollar la capacidad de la comunidad de autoorganizarse, defender y resolver problemas. La necesidad de que las partes interesadas co-creen visiones a largo plazo de futuros deseables, como una forma de trascender sus diferencias en el presente y centrarse en un espacio futuro en el que es más probable que estén de acuerdo. La necesidad de desarrollar “ecologías de intervenciones sinérgicas” (soluciones) que estén conectadas entre sí y la visión a largo plazo como estrategia para la transición de sociedades enteras hacia un futuro deseable, equitativo y de largo plazo. La necesidad de pensar y trabajar durante largos horizontes de tiempo. La resolución de problemas complejos y la transición de sociedades enteras hacia futuros sostenibles a largo plazo se desarrollarán durante muchos años o incluso décadas y requerirán paciencia, tenacidad y un proceso continuo de visión y solución para mantener el rumbo durante la transición. El diseño de transición es, esencialmente, un enfoque para enmarcar adecuadamente estos complejos problemas dentro de contextos más apropiados. Se pueden utilizar muchas metodologías y procesos de resolución de problemas existentes para crear las “ecologías de intervenciones” necesarias para abordarlos.

South Trajectories



Alfredo Gutierrez Borrero

Alfredo Gutierrez Borrero

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Alfredo Gutierrez Borrero is associate Professor of the School of Product Design at the Universidad Jorge Tadeo Lozano in Bogotá, Colombia. PhD Candidate in Design and Creation, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia. Alfredo defended his doctoral thesis dissertation about Designs of the South, the Souths (in plural), others and with other names, abbreviated in English as Dessobons this November 4 and obtained the highest recognition by his juries. He studies the design equivalents within polycardinal (better than non Western) thought traditions (Andean, Maori, Lakota) and the Autonomous design forms as leak points and alternatives to racist, capitalist and heteropatriarchal modernities. He is interested in declassification, decoloniality, designs of the souths, designs with other names and the intersection between archaeology and design fields. Alfredo is also involved in the design for Pluriversal initiatives in Colombia, several Latin American countries, Aotearoa (New Zealand), Portugal and Spain. He has a master's degree in gender studies, and has been working in the Colombian and International academic milieu since 1998.

A panel discussion about
Southern Epistemologies in Design

Video
Presentation

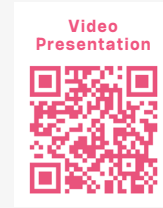


Lesley-Ann Noel

North Carolina State University

Lesley-Ann Noel is an Assistant Professor in the Dept. of Design Studies at North Carolina State University. Her current work is situated at the intersection of equity, co-creation and futures thinking. Her research interests are emancipatory research centred around the perspectives of those who would traditionally be excluded from research, community-led research, design-based learning and design thinking. She practices primarily in the area of social innovation, education and public health. She promotes greater critical awareness among designers and design students by introducing critical theory concepts and vocabulary into the design studio e.g. through The Designer's Critical Alphabet. She is co-Chair of the Pluriversal Design Special Interest Group of the Design Research Society. Before joining North Carolina State University, she was the Associate Director of Design Thinking for Social Impact at Tulane University. She was also a lecturer at Stanford University and the University of the West Indies.

South Trajectories



Frederick van Amstel

Frederick van Amstel

Federal Technological University of Paraná

Dr. Frederick (Fred) van Amstel (he/him/his) is Assistant Professor of Service Design and Experience Design at the Industrial Design Academic Department (DADIN), Federal University of Technology – Paraná (UTFPR), Brazil. His most recent research deals with the contradiction of oppression and the possibility of designing for liberation. Among the many projects he developed to explore this very possibility, Corais Platform stands out as the best example so far. Created in 2011, it hosts more than 700 collaborative projects run by social movements, indigenous communities, art collectives, and popular educators associated with the Brazilian digital culture movement. In 2020, Frederick co-founded the Design & Oppression network in Brazil and the Laboratory of Design against Oppression in UTFPR.

A panel discussion about
Southern Epistemologies in Design

Video
Presentation



Natalie Robertson

Auckland University of Technology

Natalie Robertson (Ngāti Porou, Clann Dhònnchaidh) is a photographic and moving image artist and Senior Lecturer at AUT University, Tāmaki Makaurau (Auckland). Much of Natalie's research is based in Te Tai Rāwhiti, her East Coast Ngāti Porou homelands. Centring Waiapu—the ancestral river of Ngāti Porou—world-famous for its erosion, Natalie draws on historic archives and tribal oral customs to explore how her lens-based practice can contribute to tribal aspirations for environmental reinvigoration. Robertson recently completed her doctoral thesis *Tātara e maru ana: Renewing ancestral connections with the sacred rain cape of Waiapu Kōkā Hūhua* through the University of Auckland.

Abstracts

Practice & Affective Realities

Rachel

& Claudio Lima
Ferreira, Evandro
Ziggiatti Monteiro

womenz

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

**CLAUDIO LIMA
FERREIRA**

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0001-8345-5091](https://orcid.org/0000-0001-8345-5091)

**EVANDRO
ZIGGIATTI MONTEIRO**

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-6304-1614](https://orcid.org/0000-0002-6304-1614)

Video
Presentation



Affective and pleasurable homeodynamic environments and products: preventive and restorative design for human homeostasis, health and well-being

Keywords

Homeodynamic Architectural Environments, Homeodynamic Urban Environments, Homeodynamic Physical and/or Digital Products

The concept of “Homeodynamic Environments and Products” is proposed to understand the environment-product-human organism relationship from the inseparable connection between body, mind and spirituality. This concept is coined by the co-founders of the DASMind – UNICAMP [iar.unicamp.br/dasmind]. Three pillars guide the applications of the “Homeodynamic Environments and Products” concept: [1] “Homeodynamic Architectural Environments,” preventive and/or restorative, relate to applying the concept to the study, planning, design and construction of architectural environments. This pillar aims to analyze and understand the user’s environments, whether residential, educational, cultural, corporate, commercial, among others, in the body, mind, spirituality relationship. Whether in the design or physical sphere, it reveals the cooperation between the architectural elements and the human organism to restore the body’s homeodynamic balance, aiming at its health and well-being. Associated with smart biointerfaces (ZUANON, 2013-2020), this pillar also evaluates and verifies the level of homeodynamic quality of environments in their various purposes: care; cure; labor; exchange of knowledge; leisure; among others. Based on the evaluation, it proposes design solutions conducive to the inner balance of its users, aligned with the purpose of each environment. [2] “Homeodynamic Urban Environments” are supported by urban fabrics, although they do not necessarily represent a simple change of scale, from the architectural scale to the urban scale. In other words, reflecting on the relationships that aim to promo or restore the health and well-being of individuals, as inhabitants or users of the city, in many cases relates to the actual scale of urban design, to the interstice of buildings, to green areas,

to small squares and other open urban environments (ZUANON et al., 2020). Moreover, this pillar signals a throwback to classic urban planners who were pioneers in focusing on spatial perception and the relationships of territoriality, privacy, personalization and crowding (MONTEIRO and TURCZYN, 2018). The various humanization studies also provide valuable groundwork for “Homeodynamic Urban Environments,” which, alongside smart biointerfaces (ZUANON, 2013-2020), transfer important contributions to design and the implementation of healthy cities. [3] “Homeodynamic Products,” whether preventive and/or restorative, relate to the study, design and development of physical, digital and/or physical-digital products capable of “feeling” and “reacting” in real time and empathically to the neuropsychophysiological condition of their users, without interrupting the performance of their routine activities. This pillar operates in deep convergence with smart biointerfaces. In this sense, it correlates contributions from affective computing, cognitive computing, computer vision and wearable computing with the transdisciplinary and complex framework of its concept (ZUANON, 2013-2020). In this intimate connection with the human organism, homeodynamic products provide access to and interaction with the neurobiological scale of affects, emotions and feelings, during different experiences centered on the human being, whether in architectural or urban environments. Furthermore, they enable a consistent interpretation of the body’s overall conditions in response to the somatosensory and sensorimotor stimuli produced by those environments. Thus, in establishing a direct relationship with the human organism, “Homeodynamic Environments and Products,” whether preventive and/or restorative, in their architectural, urban and object scales, prove to be greatly relevant to life regulation and survival, in both current and future social contexts.

Ambientes e produtos homeodinâmicos afetivos e prazerosos: design preventivo e restaurador para a homeostase humana, saúde e bem-estar

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.125.g208

Marcada por enormes desafios, a contemporaneidade também pode ser entendida como um período histórico de ricas e inúmeras possibilidades voltadas para o desenvolvimento humano em todas as esferas. A civilização humana evoluiu em praticamente todos os campos do conhecimento e, agora, ciente dos imperativos transdisciplinares e complexos, o conceito de “Ambientes e Produtos Homeodinâmicos” é proposto para compreender a relação ambiente-produto-organismo humano a partir da ligação indissociável entre corpo, mente e espiritualidade. Na perspectiva da homeodinâmica (ROSE, 1998), os processos de regulação da vida e o equilíbrio resultante alcançado desdobram-se em um fluxo dinâmico e em contínua transformação. Isto difere da ideia possível de um equilíbrio fixo e imutável. Nesta perspectiva, destaca-se o conceito de “Ambientes e Produtos Homeodinâmicos”, cunhado pelos cofundadores da DASMind [Design, Arte, Espaço e Mente] - Rede Transdisciplinar e Cooperativa de Pesquisa e Inovação da UNICAMP, também autores desta proposta. Este conceito, em diálogo com biointerfaces inteligentes, propõe o design afetivo e prazeroso de ambientes e produtos que visam manter e restaurar a homeostase humana. Portanto, eles recorrem a uma abordagem transdisciplinar e complexa para compreender a concepção, design, planejamento, desenvolvimento e implementação de ambientes arquitetônicos e urbanos, bem como de produtos físicos e/ou digitais, em profunda sinergia com a esfera corpo-mente-espiritualidade dos indivíduos. Ambientes e objetos tornam-se elementos cruciais no processo de ajuste interno contínuo e dinâmico do corpo. Como preventivos

e restauradores para a saúde e o bem-estar, os ambientes e produtos homeodinâmicos afetivos e prazerosos não são meramente concebidos como elementos passivos, mas, sim, para atuar de forma consistente e dinâmica no organismo humano. Vale ressaltar que a Ciência, por meio de suas áreas de atuação, sempre contribuiu para a saúde humana. A partir desse legado consistente, estudos nos domínios das neurociências afetivas e cognitivo-comportamentais, espaços e ambientes humanizados, design afetivo e prazeroso, medicina preventiva, medicina do estilo de vida e biointerfaces inteligentes convergiram, e resultando em um profundo conhecimento do ser humano: suas básicas e complexas necessidades; os fatores que afetam sua saúde, bem-estar e estado de espírito; e suas inter-relações com o meio ambiente, a Natureza e o Planeta. Neste alinhamento estão as propostas inovadoras e as novas abordagens conceituais e metodológicas que, por meio do pensamento e da prática do design, buscam atender de forma sustentável os anseios de equilíbrio físico, mental e espiritual de nossa espécie, como o aqui descrito. Portanto, propor o conceito, desenho e contextos e aplicações potenciais de “Ambientes e Produtos Homeodinâmicos”, preventivos e restauradores da homeostase humana, nas escalas arquitetônica, urbana e objetiva, significa responder com afeto e empatia a estes desejos. Em uma perspectiva transdisciplinar e complexa, isso é consistente com outros esforços científicos, cujo objetivo principal é a melhoria consistente e permanente da relação/interação ambiente-produto-organismo humano.

Ambientes y productos homeodinámicos afectivos y placenteros: diseño preventivo y reparador para la homeostasis, la salud y el bienestar humanos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.125.g207

Marcada por enormes desafíos, la época contemporánea también puede entenderse como un período histórico de ricas e innumerables posibilidades orientadas al desarrollo humano en todos los ámbitos. La civilización humana ha evolucionado en prácticamente todos los campos del conocimiento y ahora, consciente de los imperativos transdisciplinarios y complejos, se propone el concepto de "Ambientes y Productos Homeodinámicos" para entender la relación ambiente-producto-organismo humano a partir de la conexión inseparable entre cuerpo, mente y espiritualidad. Desde la perspectiva de la homeodinámica (ROSE, 1998), los procesos de regulación de la vida y el equilibrio resultante logrado se despliegan en un flujo dinámico y en continua transformación. Eso difiere de la posible idea de un equilibrio fijo e inmutable. Dentro de esta perspectiva, destaca el concepto de "Ambientes y Productos Homeodinámicos", acuñado por los cofundadores de DASMind [Diseño, Arte, Espacio y Mente] - UNICAMP Red Transdisciplinaria y Cooperativa de Investigación e Innovación, también autores de esta propuesta. Este concepto, en diálogo con biointerfaces inteligentes, propone el diseño afectivo y placentero de ambientes y productos orientados a mantener y restaurar la homeostasis humana. Por ello, recurren a un enfoque transdisciplinario y complejo para comprender la concepción, diseño, planificación, desarrollo e implementación de entornos arquitectónicos y urbanos, así como de productos físicos y/o digitales, en profunda sinergia con el ámbito cuerpo-mente-espiritualidad de las personas. Los entornos y los objetos se convierten en elementos cruciales en el proceso de ajuste interno continuo y dinámico

del cuerpo. Como preventivos y reparadores de la salud y el bienestar, los entornos y productos homeodinámicos afectivos y placenteros no están diseñados meramente como elementos pasivos, sino para actuar de forma coherente y dinámica sobre el organismo humano. Cabe señalar que la ciencia, a través de sus áreas de especialización, siempre ha contribuido a la salud humana. A partir de este legado constante, los estudios en los dominios de las neurociencias afectivas y cognitivo-conductuales, los espacios y ambientes humanizados, el diseño afectivo y placentero, la medicina preventiva, la medicina del estilo de vida y las biointerfaces inteligentes han convergido y derivado en un conocimiento profundo del ser humano: sus necesidades básicas y complejas; los factores que afectan su salud, bienestar y estado de ánimo; y sus interrelaciones con el medio ambiente, la naturaleza y el planeta. Dentro de este alineamiento se encuentran las propuestas innovadoras y los nuevos enfoques conceptuales y metodológicos que, a través del pensamiento y la práctica del diseño, buscan satisfacer de manera sostenible los deseos de nuestra especie de equilibrio físico, mental y espiritual, como el que aquí se describe. Por tanto, proponer el concepto, diseño y posibles contextos y aplicaciones de "Ambientes y Productos Homeodinámicos" Preventivos y Restauradores de la homeostasis humana, en las escalas arquitectónica, urbana y objetual, significa responder con afecto y empatía a estos deseos. En una perspectiva transdisciplinaria y compleja, esto es consistente con otros esfuerzos científicos cuyo objetivo principal es la mejora constante y permanente de la relación/interacción entre medio ambiente-producto-organismo humano.

Barbara

& Rachel Zuanon

Faria

BARBARA FARIA

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0003-3205-4241](https://orcid.org/0000-0003-3205-4241)

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

Video
Presentation



Landscape Design-Neurosciences: application of homeodynamic landscape design in CAISM-UNICAMP and its contributions to the biological homeostasis of nursing professionals

Keywords

Landscape Design, Architecture-Neurosciences, Homeodynamic Environments and Products, Pandemic and Post-pandemic Scenarios, CAISM-UNICAMP.

This research is based on the cooperation between Architecture and Cognitive and Behavioral Neurosciences fields, especially supported by the concept of Homeodynamic Environments and Products (Zuanon et al., 2020). It analyzes the action of landscape design on the human being, aimed to the biological homeostasis. Cognitive and Behavioral Neurosciences offer concrete evidence that the character and quality of environments exert a measurable influence on human brains (Mallgrave, 2010), since Cognitive Neuroscience addresses the individual's complex mental capacities, such as self-awareness and memory, and Behavioral Neuroscience investigates the neural structures that produce behaviors and other psychological phenomena such as emotions (Lent, 2008). Thus, the built space - as a mediator of the relationship between body and environment - can change the physiological disposition of the human body and, therefore, influence emotional states. Such changes can be verified in hospital environments, where the space must be oriented to support recovery, treatment, or rehabilitation and offer healthy conditions to ensure the well-being and maintenance of the internal balance of the human body. Humanization policies for hospital projects focus on the individual's global needs, which implies a transdisciplinary approach and has guidelines aimed at well-being and the healthy involvement between body and environment (Leitner & Pina, 2020). Studies related to the humanization of architecture present consistent contributions regarding design elements and strategies. In this scenario, techniques that value natural elements

such as sunlight and vegetation stand out. This reinforces the beneficial and intrinsic relationship between humans and nature, as proposed by the "Biophilia" theory (Wilson, 1984). This inherent connection offers an effective platform for the internal regulation of the human body, especially when it is unbalanced. From this perspective, this research is focused on the contributions of the landscape project to the homeodynamic balance of the body of nursing professionals at the Center for Integral Care to Women [CAISM-UNICAMP]. It is based on the intensity of the daily loads - physical and mental - they face during long periods of exposure in hospital environments, with the additional impacts of the COVID-19 pandemic. The literature review points out studies that touch upon the interests of this research, however, most of them emerge from the field of Health knowledge only. In addition, there is a lack of research sources in the Portuguese language on the subject of this study. Besides, the relevance of this research also resides in its contributions to landscape design recommendations, which integrate specific parameters of the climate, specimens, and Brazilian culture, as the scope available in the literature does not meet the mentioned features. The methodological approach of this investigation includes the literature review; field research; the application of an experimental protocol; the analysis, interpretation, and systematization of collected data; as well as the elaboration of design guidelines for landscaping aimed at the biological homeostasis of nursing professionals in pandemic and post-pandemic scenarios.

Paisagismo-Arquitetura-Neurociências: aplicação de parâmetros homeodinâmicos do paisagismo em ambientes CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.137.g265

Esta pesquisa baseia-se na cooperação entre as áreas de Arquitetura e Neurociências Cognitivas e Comportamentais, apoiada, principalmente, no conceito de Ambientes e Produtos Homeodinâmicos [1]. Analisa a ação do paisagismo sobre o ser humano, visando a homeostase biológica. As Neurociências Cognitivas e Comportamentais oferecem evidências concretas de que o caráter e a qualidade dos ambientes exercem uma influência mensurável sobre os cérebros humanos [2], uma vez que a Neurociência Cognitiva aborda as complexas capacidades mentais do indivíduo, como autoconsciência e memória, e a Neurociência Comportamental investiga as estruturas neurais que produzem comportamentos e outros fenômenos psicológicos, como emoções [3]. Assim, o espaço construído — como mediador da relação entre corpo e ambiente — pode alterar a disposição fisiológica do corpo humano e, portanto, influenciar os estados emocionais [4]. Tais mudanças podem ser verificadas em ambientes hospitalares, onde o espaço deve ser orientado para apoiar a recuperação, tratamento ou reabilitação e oferecer condições saudáveis para garantir o bem-estar e manutenção do equilíbrio interno do corpo humano. Políticas de humanização para projetos hospitalares, como o “Humaniza SUS” (2003), enfocam as necessidades globais do indivíduo, o que implica uma abordagem transdisciplinar e tem diretrizes voltadas ao bem-estar e ao envolvimento saudável entre corpo e meio ambiente. Estudos relacionados à humanização da arquitetura [5, 6] apresentam contribuições consistentes a respeito de elementos e estratégias de design. Neste cenário,

destacam-se técnicas que valorizam elementos naturais, como a luz solar e a vegetação. Isto reforça a relação benéfica e intrínseca entre o ser humano e a Natureza, proposta pela teoria da “Biofilia” [7]. Esta conexão inerente oferece uma plataforma eficaz para a regulação interna do corpo humano, especialmente quando ele está desequilibrado. Nesta perspectiva, esta pesquisa enfoca as contribuições do projeto paisagístico para o equilíbrio homeodinâmico do corpo das profissionais de enfermagem do Centro de Atenção Integral à Mulher [CAISM-UNICAMP]. Baseia-se na intensidade das cargas diárias — físicas e mentais — que enfrentam durante longos períodos de exposição em ambientes hospitalares, com os impactos adicionais da pandemia de COVID-19. A revisão da literatura aponta estudos que abordam os interesses desta pesquisa. Porém, a maioria deles advém apenas do campo do conhecimento em saúde. Além disso, faltam fontes de pesquisa em língua portuguesa sobre o tema deste estudo. Além disso, a relevância desta pesquisa reside também em suas contribuições para recomendações de projetos paisagísticos que integram parâmetros específicos do clima, dos espécimes e da cultura brasileira, uma vez que o escopo disponível na literatura não atende às características mencionadas. A abordagem metodológica desta investigação inclui a revisão da literatura; pesquisa de campo; a aplicação de um protocolo experimental; a análise, interpretação e sistematização dos dados coletados; bem como a elaboração de diretrizes de projeto de paisagismo visando a homeostase biológica de profissionais de enfermagem em cenários de pandemia e pós-pandemia.

Diseño de paisaje-Arquitectura-Neurociencias: aplicación de parámetros de diseño de paisaje homeodinámico en entornos CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.137.g264

Esta investigación se basa en la cooperación entre la arquitectura y los campos de las neurociencias cognitivas y del comportamiento, apoyada especialmente en el concepto de productos y entornos homeodinámicos [1]. Analiza la acción del diseño del paisaje sobre el ser humano, orientada a la homeostasis biológica. Las neurociencias cognitivas y conductuales ofrecen evidencia concreta de que el carácter y la calidad de los entornos ejercen una influencia medible en el cerebro humano [2], ya que la neurociencia cognitiva aborda capacidades mentales complejas del individuo, como la autoconciencia y la memoria, y la neurociencia conductual investiga las estructuras neuronales que producen conductas y otros fenómenos psicológicos como las emociones [3]. Así, el espacio construido —como mediador de la relación entre cuerpo y medio ambiente— puede cambiar la disposición fisiológica del cuerpo humano y, por tanto, influir en los estados emocionales [4]. Tales cambios se pueden verificar en ambientes hospitalarios, donde el espacio debe estar orientado a apoyar la recuperación, el tratamiento o la rehabilitación y ofrecer condiciones saludables para asegurar el bienestar y el mantenimiento del equilibrio interno del cuerpo humano. Las políticas de humanización para proyectos hospitalarios, como “Humaniza SUS” (2003), se enfocan en las necesidades globales del individuo, lo que implica un enfoque transdisciplinario, y tiene pautas orientadas al bienestar y la implicación saludable entre cuerpo y entorno. Los estudios relacionados con la humanización de la arquitectura [5, 6] presentan contribuciones consistentes en cuanto a elementos y estrategias de diseño. En este escenario destacan las técnicas que

valoran elementos naturales como la luz solar y la vegetación. Esto refuerza la relación beneficiosa e intrínseca entre los seres humanos y la naturaleza, como propone la teoría de la “Biofilia” [7]. Esta conexión inherente ofrece una plataforma eficaz para la regulación interna del cuerpo humano, especialmente cuando está desequilibrado. Desde esta perspectiva, esta investigación se centra en los aportes del proyecto de paisaje al equilibrio homeodinámico del cuerpo de profesionales de enfermería del Centro de Atención Integral a la Mujer [CAISM-UNICAMP]. Se basa en la intensidad de las cargas diarias —físicas y mentales— que enfrentan durante largos períodos de exposición en ambientes hospitalarios, con los impactos adicionales de la pandemia de COVID-19. La revisión de la literatura señala estudios que tocan los intereses de esta investigación. Sin embargo, la mayoría de ellos surgen únicamente del campo de conocimiento de la salud. Además, faltan fuentes de investigación en lengua portuguesa sobre el tema de este estudio. La relevancia de esta investigación también reside en sus contribuciones a las recomendaciones de diseño del paisaje, que integran parámetros específicos del clima, los especímenes y la cultura brasileña, ya que el alcance disponible en la literatura no cumple con las características mencionadas. El enfoque metodológico de esta investigación incluye la revisión de la literatura, la investigación de campo, la aplicación de un protocolo experimental y el análisis, interpretación y sistematización de los datos recolectados, así como la elaboración de pautas de diseño para paisajismo orientadas a la homeostasis biológica de profesionales de enfermería en escenarios pandémicos y pospandémicos.

Lucas

& Rachel Zuanon

Baishch

LUCAS BAISCH

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-9141-6022](https://orcid.org/0000-0002-9141-6022)

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

Video
Presentation



Intelligent biointerfaces applied to monitoring and homeodynamic communication between the hospital environment and the nursing staff body at CAISM-UNICAMP

Keywords

Architecture-Neurosciences, CAISM-UNICAMP, Homeodynamic Environments and Products, Intelligent Biointerfaces, Pandemic, Post-pandemic Contexts.

The research aims to evidence the connections between of Architecture and Cognitive and Behavioral Neurosciences scientific fields, to analyze relationships between the hospital environment and the human body. The study focuses on the nursing professionals at the Center for Integral Care to Women (CAISM-UNICAMP), situated at University of Campinas campus at Campinas, Brazil and, in this context, articulates the production of somatosensory stimuli, the monitoring of vital signs and the monitoring of data from the hospital environment. So, it moves towards the integration and visualization of these data in a Building Information Modeling (BIM) platform. Therefore, the relationship between somatosensory stimuli, the performance of environmental factors and the homeodynamic balance of the body of these professionals is investigated in face of daily overloads – such physical or mental – in hospital environments, that became even more intensified by the impacts of the COVID-19 pandemic. The research is mainly supported by references available only in the English language, which reinforces its relevance for the national and international scenario of Portuguese language. The studies about Building Information Modeling advances in Eastman research on the Facility Manager (FM) stage, that is, maintenance of the building. Since the BIM model stores information from the hospital

environment, it can also receive information from the human body of nursing professionals. Thus, the analytical data can be visualized on the platform, as BIM can communicate numerical and real-time data that can be viewed on an online platform. The research methodology comprises a transdisciplinary approach based on the concept of Homeodynamic Environments and Products and on the theoretical bases of Cognitive and Behavioral Neurosciences, especially from the perspective of the concept of biological homeostasis and homeodynamics, and Architecture with an emphasis on Building Information Modeling technology. In addition, this research is based on Design Science Research, and the creation of artifacts to build a device with the intention of solving a specific problem, it also involves field research aimed to the application of an experimental protocol, as well as the systematization, analysis, and interpretation of all collected data with a view to developing an integrated technological system oriented to the biological homeostasis of nursing professionals in COVID-19 pandemic and post-pandemic scenarios. Thus, the investigation is also practice-oriented, which allows the researcher to develop, apply and communicate original knowledge, in national and international contexts, with direct implications in the production of artifacts (software and hardware) and creation of new technological processes.

Biointerfaces inteligentes aplicadas ao monitoramento e comunicação homeodinâmica entre o ambiente hospitalar e a equipe de enfermagem do CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.136.g262

A pesquisa visa evidenciar as conexões entre os campos científicos da Arquitetura e das Neurociências Cognitivas e Comportamentais, para analisar as relações entre o ambiente hospitalar e o corpo humano. O estudo tem como foco as profissionais de enfermagem do Centro de Atenção Integral à Mulher (CAISM-UNICAMP) e, neste contexto, articula a produção de estímulos somatossensoriais, o monitoramento dos sinais vitais e o monitoramento dos dados do ambiente hospitalar. Assim, avança para a integração e visualização destes dados em uma plataforma Building Information Modeling (BIM). Portanto, a relação entre os estímulos somatossensoriais, o desempenho de fatores ambientais e o equilíbrio homeodinâmico do corpo desses profissionais é investigada diante das sobrecargas cotidianas — sejam elas físicas ou mentais — em ambientes hospitalares, que se tornam ainda mais intensificadas pelos impactos da Pandemia de COVID-19. A pesquisa é sustentada, principalmente, por referências disponíveis apenas na língua inglesa, o que reforça sua relevância para o cenário nacional e internacional da língua portuguesa. Os estudos sobre os avanços do BIM em Eastmann et al. [1] pesquisam sobre o estágio Facility Manager (FM), ou seja, a manutenção do prédio. Como o modelo BIM armazena informações do ambiente hospitalar, também pode receber informações do corpo humano dos profissionais

de enfermagem. Assim, os dados analíticos podem ser visualizados na plataforma, pois o BIM pode comunicar dados numéricos e em tempo real, que podem ser visualizados em uma plataforma online. A metodologia de pesquisa compreende uma abordagem transdisciplinar baseada no conceito de Ambientes e Produtos Homeodinâmicos [2] e nas bases teóricas das Neurociências Cognitivas e Comportamentais, especialmente na perspectiva do conceito de homeostase biológica, e Arquitetura com ênfase na Modelagem da Informação da Construção tecnologia. Além disso, esta pesquisa é baseada no Design Science Research; e na criação de artefatos para a construção de um dispositivo com a intenção de resolver um problema específico, envolve, também, a pesquisa de campo voltada para a aplicação de um protocolo experimental, bem como a sistematização, análise e interpretação de todos os dados recolhidos, com vista ao desenvolvimento de um sistema tecnológico integrado, orientado para a homeostase biológica dos profissionais de enfermagem em cenários pandêmicos e pós-pandêmicos da COVID-19. Assim, a investigação também é orientada para a prática, o que permite ao investigador desenvolver, aplicar e comunicar conhecimentos originais, em contextos nacionais e internacionais, com implicações diretas na produção de artefatos (software e hardware) e na criação de novos processos tecnológicos.

Biointerfaces inteligentes aplicadas a la monitorización y comunicación homeodinámica entre el entorno hospitalario y el cuerpo del personal de enfermería del CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.136.g261

La investigación tiene como objetivo evidenciar las conexiones entre los campos científicos de la arquitectura y las neurociencias cognitivas y del Comportamiento, para analizar las relaciones entre el entorno hospitalario y el cuerpo humano. El estudio se centra en los profesionales de enfermería del Centro de Atención Integral a la Mujer (CAISM-UNICAMP) y, en este contexto, articula la producción de estímulos somatosensoriales, el seguimiento de signos vitales y el seguimiento de datos del entorno hospitalario. Por lo tanto, avanza hacia la integración y visualización de estos datos en una plataforma de Modelado de Información de Construcción (BIM). Por tanto, se investiga la relación entre los estímulos somatosensoriales, la actuación de los factores ambientales y el equilibrio homeodinámico del cuerpo de estos profesionales ante las sobrecargas diarias —físicas o mentales— en los ambientes hospitalarios, que se intensificaron aún más por los impactos de la pandemia de COVID-19. La investigación se sustenta principalmente en referencias disponibles solo en el idioma inglés, lo que refuerza su relevancia para el escenario nacional e internacional de la lengua portuguesa. Los estudios sobre avances en BIM de Eastmann et al. [1] investigan sobre la etapa de Facility Manager (FM), es decir, el mantenimiento del edificio. Dado que el modelo BIM almacena información del entorno hospitalario, también puede recibir información del cuerpo humano de los

profesionales de enfermería. Por lo tanto, los datos analíticos se pueden visualizar en la plataforma, ya que BIM puede comunicar datos numéricos y en tiempo real que se pueden ver en una plataforma en línea. La metodología de investigación comprende un enfoque transdisciplinario basado en el concepto de entornos y productos homeodinámicos [2] y en las bases teóricas de las neurociencias cognitivas y del comportamiento, especialmente desde la perspectiva del concepto de homeostasis biológica, y la arquitectura con énfasis en la tecnología del Modelado de Información de Construcción. Además, esta investigación se basa en la Investigación en ciencias del diseño y la creación de artefactos para construir un dispositivo con la intención de resolver un problema específico. También involucra la investigación de campo orientada a la aplicación de un protocolo experimental, así como a la sistematización, el análisis y la interpretación de todos los datos recolectados con miras a desarrollar un sistema tecnológico integrado orientado a la homeostasis biológica de los profesionales de la enfermería en escenarios pandémicos y pospandémicos del COVID-19. Así, la investigación también está orientada a la práctica, lo que permite al investigador desarrollar, aplicar y comunicar conocimientos originales en contextos nacionales e internacionales, con implicaciones directas en la producción de artefactos (software y hardware) y en la creación de nuevos procesos tecnológicos.

Lara D.

& Rachel Zuanon

Balaminutti

LARA D. BALAMINUTTI

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7968-4518](https://orcid.org/0000-0002-7968-4518)

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

Video
Presentation



Sensorial Design applied to teaching-learning in Artistic Drawing

Keywords

Artistic Drawing, Cognitive-behavioral Neuroscience, Neuroeducation, Sensorial Design, Visual Arts.

The present research focuses on the Sensorial Design approach applied to the teaching-learning of artistic drawing. The Sensorial Design is subsidized by the SEE BEYOND method [LIMA JR. G.C.; ZUANON, R. 2017-2019], which is based on cognitive-behavioral neuroscience and neuroeducation studies to develop and apply didactic-pedagogical and didactic-andragogics resources aimed at teaching and learning of Design by students with and without visual impairment. In this approach, the practice of drawing is understood as an intrinsic element to the mental mechanisms of human beings and acting in their sensorimotor, cognitive and behavioral evolution. This is because through the lines, textures, colors and other compositional elements present in the drawing practice, it is possible to elaborate or express affections and materialize emotions, sensations and thoughts, which are experienced in the mind and experienced in the body as a whole. From this understanding, the approach between the fields of artistic drawing and cognitive-behavioral neuroscience is natural. In the context of higher education, specifically in Visual Arts, the cooperation between the fields of drawing, neuroscience and neuroeducation is shown to be capable of equipping educators with pedagogical practices that contribute to the formation of contemporary artists, especially with regard to the achievement of a poetic-artistic and authorial project expression. The activities carried out from the practical approach of Sensorial Design seek to question the protagonism of vision by sensitizing and enhancing the other senses. In this process, hearing, tasting, smelling, and touching also gain prominence in the formation of mental images, unlike other teaching-learning methods in which this protagonism focuses only on vision. The Sensorial Design approach is developed in

the context of higher education in Visual Arts and applied in the Artistic Drawing I and II disciplines, which are part of the Visual Arts undergraduate course's curriculum at the University of Campinas, since 2019. Through of student's somatosensory and sensorimotor stimulations, the classes address several thematic axes fundamental to the field of artistic drawing practice, which are at the base of most artistic drawing teaching programs in Brazil for example: line, contour, filling, figure, ground, movement and rhythm. From this global stimulation of the senses, students are encouraged to expand their perceptive limits and their creative processes while expanding their sensory repertoires. Furthermore, the Sensorial Design approach corroborates the rupture of pre-established visual compositional patterns and, consequently, the reach of an authorial poetic-artistic expressiveness. It is important to highlight that in the period prior to the COVID-19 pandemic, all activities carried out with students took place in the face-to-face education context, and the drawing practice happened mostly through analogical instruments and mediums. With the pandemic already unleashed, such activities were adapted for distance education, in order to preserve their original characteristics, especially with regard to ensuring the application of somatosensory and sensorimotor stimulation in the students. The experience acquired along this methodological adaptation process (from face-to-face to distance education) has indicated relevant contributions to increment this approach in the post-pandemic context, e.g. to increase the number of digital media resources applied in the Sensorial Design practice, which point out to the formulation of a hybrid learning-teaching method (physical-digital).

Desenho sensorial aplicado ao ensino-aprendizagem do desenho artístico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.133.g256

A presente investigação centra-se na abordagem do design sensorial aplicado ao ensino-aprendizagem do desenho artístico. O design sensorial é subsidiado pelo método VER ALÉM [1-4], que se baseia em estudos de neurociência cognitiva-comportamental e neuroeducação para desenvolver e aplicar recursos didático-pedagógicos e didático-andragógicos voltados ao ensino e aprendizagem do design por alunos com e sem deficiência visual. Na abordagem do design sensorial, a prática do desenho é entendida como um elemento intrínseco aos mecanismos mentais do ser humano, e que atua na sua evolução sensório-motora, cognitiva e comportamental. Isso porque, por meio das linhas, texturas, cores e outros elementos composicionais presentes na prática do desenho, é possível elaborar ou expressar afetos e materializar emoções, sensações e pensamentos, que são vivenciados na mente e vivenciados no corpo como um todo. A partir deste entendimento, a aproximação entre os campos do desenho artístico e da neurociência cognitivo-comportamental é natural. No âmbito do ensino superior, especificamente nas artes visuais, a cooperação entre as áreas do desenho, neurociências e neuroeducação mostra-se capaz de dotar os educadores de práticas pedagógicas que contribuam para a formação de artistas contemporâneos, nomeadamente no que se refere à realização de expressão de projetos poético-artísticos e autorais. As atividades desenvolvidas a partir da abordagem prática do design sensorial procuram questionar o protagonismo da visão, sensibilizando e valorizando os outros sentidos. Neste processo, ouvir, degustar, cheirar e tocar também ganham destaque na formação das imagens mentais, ao contrário de outros métodos de ensino-aprendizagem, em que esse protagonismo se concentra apenas na visão. A

abordagem do design sensorial é desenvolvida no contexto do ensino superior em artes visuais e aplicada nas disciplinas de Desenho Artístico I e II, que fazem parte da grade curricular do curso de graduação em artes visuais da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), desde 2019. Através de estímulos somatossensoriais e sensório-motores dos alunos, as aulas abordam diversos eixos temáticos fundamentais para o campo da prática do desenho artístico, que estão na base da maioria dos programas de ensino de desenho artístico no Brasil — por exemplo: linha, contorno e preenchimento, figura e fundo, movimento e ritmo. A partir dessa estimulação global dos sentidos, os alunos são encorajados a expandir seus limites perceptivos e seus processos criativos, enquanto expandem seus repertórios sensoriais. Além disso, a abordagem do design sensorial corrobora a ruptura com padrões composicionais visuais preestabelecidos e, conseqüentemente, o alcance de uma expressividade poético-artística autoral. É importante destacar que no período anterior à pandemia de COVID-19, todas as atividades realizadas com os alunos ocorriam em contexto de educação presencial. Com a pandemia já desencadeada, tais atividades foram adaptadas para a educação a distância, a fim de preservar suas características originais, principalmente no que se refere a garantir a aplicação da estimulação somatossensorial e sensório-motora nos alunos. A experiência adquirida durante este processo de adaptação metodológica (da aprendizagem presencial à aprendizagem on-line) tem indicado contribuições relevantes para o incremento da abordagem do design sensorial no contexto pós-pandêmico, incluindo a possibilidade da sua aplicação também através de um modelo híbrido (face-educação presencial e a distância).

Diseño Sensorial aplicado a la enseñanza-aprendizaje en Dibujo Artístico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.133.g255

La presente investigación se centra en el enfoque del Diseño Sensorial aplicado a la enseñanza-aprendizaje del dibujo artístico. El Diseño Sensorial está subvencionado por el método VER MÁS ALLÁ [1-4], el cual se basa en estudios de neurociencia cognitivo-conductual y neuroeducación para desarrollar y aplicar recursos didáctico-pedagógicos y didáctico-andragógicos dirigidos a la enseñanza y el aprendizaje del Diseño por parte de estudiantes con y sin discapacidad visual. En el enfoque del Diseño Sensorial, la práctica del dibujo se entiende como un elemento intrínseco a los mecanismos mentales del ser humano y que actúa en su evolución sensoriomotora, cognitiva y conductual. Esto se debe a que, a través de las líneas, texturas, colores y demás elementos compositivos presentes en la práctica del dibujo, es posible elaborar o expresar afectos y materializar emociones, sensaciones y pensamientos, que se experimentan en la mente y se sienten en el cuerpo en su conjunto. Desde este entendimiento, el acercamiento entre los campos del dibujo artístico y la neurociencia cognitivo-conductual es evidente. En el contexto de la educación superior, específicamente en Artes Visuales, la cooperación entre los campos del dibujo, la neurociencia y la neuroeducación se muestra capaz de dotar a los educadores de prácticas pedagógicas que contribuyan a la formación de artistas contemporáneos, especialmente en lo que respecta al logro de una expresión de proyecto poético-artístico y autoral. Las actividades realizadas desde el enfoque práctico del Diseño Sensorial buscan cuestionar el protagonismo de la visión, sensibilizando y potenciando los demás sentidos. En este proceso, el oído, el gusto, el olfato y el tacto también cobran protagonismo en la formación de imágenes mentales, a diferencia de otros métodos de enseñanza-aprendizaje en los que este protagonismo

se centra únicamente en la visión. El enfoque del Diseño Sensorial se desarrolla en el contexto de la educación superior en Artes Visuales y se aplica a las disciplinas de Dibujo Artístico I y II, que forman parte del plan de estudios de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de Campinas (Unicamp) desde 2019. A través de la estimulación somatosensorial y sensoriomotora de los estudiantes, las clases abordan varios ejes temáticos fundamentales para el campo de la práctica del dibujo artístico, que están en la base de la mayoría de los programas de enseñanza del dibujo artístico en Brasil. Por ejemplo: línea, contorno y relleno, figura y fondo, movimiento y ritmo. A partir de esta estimulación global de los sentidos, se anima a los estudiantes a ampliar sus límites perceptivos y sus procesos creativos, al mismo tiempo que amplían sus repertorios sensoriales. Además, el enfoque del Diseño Sensorial corrobora la ruptura de patrones compositivos visuales preestablecidos y, en consecuencia, el alcance de una expresividad poético-artística autoral. Es importante resaltar que en el período previo a la pandemia del COVID-19 todas las actividades realizadas con los estudiantes se llevaron a cabo en el contexto de la educación presencial. Con la pandemia ya desatada, dichas actividades fueron adaptadas para la educación a distancia, con el fin de preservar sus características originales, especialmente en lo que respecta a asegurar la aplicación de la estimulación somatosensorial y sensoriomotora en los estudiantes. La experiencia adquirida durante este proceso de adaptación metodológica (del aprendizaje presencial al aprendizaje en línea) ha indicado contribuciones relevantes para el incremento del enfoque del Diseño Sensorial en el contexto pospandémico, incluyendo la posibilidad de su aplicación también a través de un modelo híbrido (y a distancia).

Clarice

& Rachel Zuanon

adelgado

CLARICE DELLAPE

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0003-3428-0410](https://orcid.org/0000-0003-3428-0410)

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

Video
Presentation



Art-Neuroscience: poetic-artistic investigations on the impacts of Hostile Architecture on the homeostasis of users in the context of COVID-19 pandemic

Keywords

Hostile Architecture, Neurosciences, Contemporary Urban Art, Homeodynamic Environments and Products, Pandemic and Post-pandemic Contexts.

This research is based on the theoretical and poetic-artistic production on the theme “Hostile Architecture”, which comprises urban elements and practices that restrict the permanence of individuals in public space, such as metal spikes on walls or boulders under viaducts. The reason why these elements are placed in the public space is related to security and they serve to inhibit undesirable social behavior, although they promote fear and, as consequence, leave abandoned spaces in the city which become susceptible to violence. It mainly affects the homeless population, but also affects delivery men, people with low mobility, families with children, among others urban dynamics. By limiting urban shelter, these hostile urban elements and practices act as aggressive stimuli, which disturb the balance of the human organism and are intensified with the socio-economic aggravations intensely triggered by the COVID-19 pandemic. The initial focus of this study is the central region of São Paulo (the biggest city in Brazil and the most affected by the pandemic, with the highest number of cases and deaths) and a critical bias of such practices is proposed, especially regarding its impacts on the biological homeostasis of users in this region. Therefore, the research is based on cooperation between the fields of Architecture and Cognitive and Behavioral Neurosciences, especially in the concept of Homeodynamic Environments and Products. The research methodology comprises a transdisciplinary approach and involves four main stages of development: [a] literature review under the Hostile Architecture theme; [b] theoretical articulation between the proposed theme

and the concepts of Cognitive and Behavioral Neurosciences, especially from the perspective of biological homeostasis concept; [c] field research aimed at the observation, recording, analysis and interpretation of users behavior in face of the stimuli caused by hostile urban elements/practices, as well as the application of unstructured interviews with the referred public, to find out how such elements affect their physical and mental states during the pandemic context. The material resulting from these analyzes is the basis for the concept and development of the artworks produced by the artist-author; and [d] conception and development of a physical-digital poetic-artistic proposal. The poetic-artistic proposal is produced from two articulated approaches: the first is a digital platform for collective mapping of hostile architecture elements in Brazil territory as well as for discussion and scientific dissemination about the hostile architecture theme, through texts and posts on social networks. In this way, all collected material is organized in an interactive map with photos and their locations. The platform broadens critical perspectives and encourages reflections about the hostile architecture through drift and photographic action. The second one comprises the author-artist’s poetic practice, elaborated as drawings, collages, three-dimensional objects and digital art. It is based on her immersion in each research development stage mentioned above, which aims to present and discuss new possibilities of presence and urban experience in pandemic and post-pandemic contexts.

Arte-Neurociência: investigações poético-artísticas sobre os impactos da Arquitetura Hostil na homeostase de usuários da região central da cidade de São Paulo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.132.g253

Esta pesquisa fundamenta-se na produção teórica e poético-artística sobre o tema “Arquitetura Hostil”, que compreende elementos e práticas urbanas que restringem a permanência dos indivíduos no espaço público, como espigões de metal nas paredes ou pedregulhos sob viadutos. O motivo pelo qual esses elementos são colocados no espaço público está relacionado à segurança e servem para inibir comportamentos sociais indesejáveis, embora promovam o medo e, por consequência, deixem espaços abandonados na cidade que se tornam suscetíveis à violência. Afeta, principalmente, a população em situação de rua, mas também afeta parturientes, pessoas com baixa mobilidade, famílias com crianças, entre outras dinâmicas urbanas. Ao limitar o abrigo urbano, esses elementos e práticas urbanas hostis atuam como estímulos agressivos, que perturbam o equilíbrio do organismo humano e se intensificam com os agravos socioeconômicos desencadeados pela pandemia de COVID-19. O foco inicial deste estudo é a região central de São Paulo (a maior cidade do Brasil e a mais afetada pela pandemia, com o maior número de casos e óbitos) e é proposto um viés crítico de tais práticas, principalmente no que diz respeito aos seus impactos na homeostase biológica dos usuários desta região. Portanto, a pesquisa baseia-se na cooperação entre as áreas de Arquitetura e Neurociências Cognitivas e Comportamentais, especialmente no conceito de Ambientes e Produtos Homeodinâmicos. A metodologia de pesquisa compreende uma abordagem transdisciplinar e envolve quatro etapas principais de desenvolvimento: [a] revisão da literatura sob o tema Arquitetura Hostil; [b] articulação

teórica entre o tema proposto e os conceitos das Neurociências Cognitivas e Comportamentais, especialmente na perspectiva do conceito de homeostase biológica; [c] pesquisa de campo que objetivou a observação, registro, análise e interpretação do comportamento dos usuários frente aos estímulos causados por elementos/práticas urbanas hostis, bem como a aplicação de entrevistas não estruturadas com o referido público, para averiguar como tais elementos afetam seus estados físicos e mentais durante o contexto pandêmico. O material resultante dessas análises é a base para a concepção e desenvolvimento das obras produzidas pelo artista-autor; e [d] concepção e desenvolvimento de uma proposta físico-digital poético-artística. A proposta poético-artística é produzida a partir de duas abordagens articuladas: a primeira é uma plataforma digital para mapeamento coletivo de elementos arquitetônicos hostis em território brasileiro, e também para discussão e divulgação científica sobre o tema Arquitetura Hostil, por meio de textos e postagens em redes sociais. Dessa forma, todo o material coletado é organizado em um mapa interativo com fotos e suas localizações. A plataforma amplia as perspectivas críticas e incentiva reflexões sobre a Arquitetura Hostil por meio de deriva e ação fotográfica. A segunda compreende a prática poética do autor-artista, elaborada na forma de desenhos, colagens, objetos tridimensionais e arte digital. Baseia-se em sua imersão em cada etapa de desenvolvimento da pesquisa mencionada acima, que visa apresentar e discutir novas possibilidades de presença e vivência urbana em contextos pandêmicos e pós-pandêmicos.

Arte-Neurociencia: investigaciones poético-artísticas sobre los impactos de la Arquitectura Hostil en la homeostasis de los usuarios en la región central de la ciudad de São Paulo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.132.g252

Esta investigación parte de la producción teórica y poético-artística sobre el tema "Arquitectura hostil", que comprende elementos y prácticas urbanas que restringen la permanencia de los individuos en el espacio público, como púas metálicas en muros o cantos rodados debajo de los viaductos. La razón por la que estos elementos se colocan en el espacio público está relacionada con la seguridad y sirven para inhibir comportamientos sociales indeseables, aunque promueven el miedo y, como consecuencia, dejan espacios abandonados en la ciudad que se vuelven susceptibles a la violencia. Este fenómeno afecta principalmente a la población sin hogar, pero también afecta a repartidores, personas con baja movilidad, familias con hijos, entre otras dinámicas urbanas. Al limitar el refugio urbano, estos elementos y prácticas urbanas hostiles actúan como estímulos agresivos que perturban el equilibrio del organismo humano y se intensifican con los agravios socioeconómicos intensamente desencadenados por la pandemia de COVID-19. El enfoque inicial de este estudio es la región central de São Paulo (la ciudad más grande de Brasil y la más afectada por la pandemia, con el mayor número de casos y muertes) y se propone un sesgo crítico de tales prácticas, especialmente en cuanto a sus impactos sobre la homeostasis biológica de los usuarios de esta región. Por tanto, la investigación se basa en la cooperación entre los campos de la Arquitectura y las Neurociencias Cognitivas y del Comportamiento, especialmente en el concepto de Entornos y Productos Homeodinámicos. La metodología de investigación comprende un enfoque transdisciplinario e involucra cuatro etapas principales de desarrollo: [a] revisión de la literatura bajo el tema

Arquitectura Hostil; [b] articulación teórica entre el tema propuesto y los conceptos de Neurociencias Cognitivas y Conductuales, especialmente desde la perspectiva del concepto de homeostasis biológica; [c] investigación de campo orientada a la observación, registro, análisis e interpretación del comportamiento de los usuarios ante los estímulos provocados por elementos/prácticas urbanas hostiles, así como la aplicación de entrevistas no estructuradas con el público referido, para conocer cómo tales elementos afectan sus estados físicos y mentales durante el contexto de la pandemia. El material resultante de estos análisis es la base para el concepto y el desarrollo de las obras de arte producidas por el artista-autor; y [d] concepción y desarrollo de una propuesta poético-artística físico-digital. La propuesta poético-artística se produce a partir de dos enfoques articulados: el primero es una plataforma digital para el mapeo colectivo de elementos arquitectónicos hostiles en territorio brasileño, así como para la discusión y divulgación científica sobre el tema arquitectura hostil, a través de textos y publicaciones en redes sociales. De esta forma, todo el material recopilado se organiza en un mapa interactivo con fotos y sus ubicaciones. La plataforma amplía las perspectivas críticas y fomenta la reflexión sobre la arquitectura hostil a través de la deriva y la acción fotográfica. El segundo enfoque comprende la práctica poética del autor-artista, elaborada como dibujos, collages, objetos tridimensionales y arte digital. Se basa en su inmersión en cada etapa de desarrollo de la investigación mencionada anteriormente, que tiene como objetivo presentar y discutir nuevas posibilidades de presencia y experiencia urbana en contextos pandémicos y pospandémicos.

Maria Luisa OPIRREO

& Larissa Elias

LARISSA ELIAS

Universidade Federal
do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0001-6373-4632](https://orcid.org/0000-0001-6373-4632)

MARIA LUISA GARRIDO

Universidade Federal
do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0003-1200-3092](https://orcid.org/0000-0003-1200-3092)

Video
Presentation



The conception of “fashion-sculpture” in Rei Kawakubo’s costumes for the choreography “Scenario” (1997)

Keywords

Rei Kawakubo, fashion-sculpture, Scenario, Comme des Garçons, Über-Marionette.

“The Rei Kawakubo’s fashion-sculpture” is an ongoing Master’s project, developed at the Postgraduate Program in Visual Design at the Federal University of Rio de Janeiro. The research is centered on the study of the costumes (and its relationship with movements and spatiality) created by the Japanese fashion designer Rei Kawakubo for the dance performance “Scenario” (1997), by the American dancer and choreographer Merce Cunningham (1919-2009). The costumes were adapted from the spring-summer Collection “Body meets dress, dress meets body”, designed by Rei and launched by her brand Comme des Garçons in 1997. Rei Kawakubo is appointed as one of the most important conceptualist fashion designers of contemporary. Visionary, avant-garde, timeless, are some of the adjectives attributed to her. Her work is also called anti-fashion. Through a series of visual deconstructions, her creations address – directly or indirectly – themes such as feminism and gender identity. The “Body meets dress, dress meets body” Collection and the costumes of “Scenario” invest in an aesthetic that explores unusual possibilities of relationships between body and dress; an aesthetic which aims to deform the forms. At play, ideas that problematize the conventional contours and movements of the body: disproportionate volumes, silhouette misalignments, inversions of perspective, asymmetries, automatism, blurring of boundaries between body and dress, dress as an object. In this arena the suggestion of the notion of “fashion-sculpture” is born. A notion that is intended to be formulated from the work and for the understanding of the work. The investigation is developed from case study

methodologies combined with a process of practical experimentation, which takes place simultaneously in the fields of art and design. In the scope of theoretical reflections it is proposed an approximation with the understanding of sculpture as a compound of sensations according to the Deleuze and Guattari conception in the essay “Percept, affect and concept”. The research seeks to establish a connection between the sculptural compositions produced by the body-costume ensemble in Cunningham’s choreography and the symbolic image of a stone sculpture that is at the origin of the concept of Über-Marionette designed by Gordon Craig. Finally, we try to think about possible relationships between the shapes of the costumes and some characteristic aspects of the grotesque body, such as ambivalences, oppositions, irregularities, described by Mikhail Bakhtin in his concept of grotesque realism. The costumes of the “Scenario” dance performance – in which the highlighted aspects can be observed exemplarily – are a strong expression of the idea of “fashion-sculpture”. In this communication, fragments of the show will be presented. In them, it can be seen that the alignment of the dancers, in pairs or trios, reconfigures in the space the volume composed of body and dress. The clothes created by Kawakubo for the Collection proposed the redesign of the body. This proposal is radicalized in the choreography: with the movement of the body-dress set in space, distortions and ambiguities are intensified. Theatricality is introduced and dramatic sculptural compositions are formed. With the theatrical game, the object function of the garment is also evidenced.

A concepção de “escultura-moda” no figurino de Rei Kawakubo para a coreografia “Cenário” (1997)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.118.g187

A “escultura-moda”, de Rei Kawakubo, é um projeto de mestrado em andamento, desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Design Visual da Universidade Federal do Rio de Janeiro. A pesquisa está centrada no estudo dos trajes (e sua relação com os movimentos e espacialidade) elaborados pela estilista japonesa Rei Kawakubo para a performance de dança “Scenário” (1997), do bailarino e coreógrafo americano Merce Cunningham (1919-2009). Os figurinos foram adaptados da coleção primavera-verão “Corpo encontra vestido, vestido encontra corpo”, desenhada por Rei e lançada por sua marca Comme des Garçons em 1997. Rei Kawakubo é apontada como uma das mais importantes estilistas conceituais da moda contemporânea. Visionária, vanguardista, atemporal, são alguns dos adjetivos que lhe são atribuídos. Seu trabalho também é chamado de antimoda. Por meio de uma série de desconstruções visuais, suas criações abordam — direta ou indiretamente — temas como feminismo e identidade de gênero. A coleção “Corpo encontra vestido, vestido encontra corpo” e os figurinos de “Scenário” investem em uma estética que explora possibilidades inusitadas de relações entre corpo e vestido; uma estética que visa deformar as formas. Em jogo, ideias que problematizam os contornos e movimentos convencionais do corpo: volumes desproporcionais, desalinhamentos de

silhuetas, inversões de perspectiva, assimetrias, automatismo, indefinição das fronteiras entre corpo e vestido, vestido como objeto. É nesta arena que nasce a sugestão da noção de “escultura-moda”. Uma noção que se pretende formular a partir da obra e para a compreensão da obra. Propõe-se, neste sentido, uma aproximação com a concepção de escultura trabalhada por Deleuze e Guattari no ensaio “Percepção, afeto e conceito”; com o conceito de “über-marionette” de Gordon Craig; e com o conceito de “grotesco”, baseado nas considerações de Mikhail Bakhtin. Os figurinos da performance de dança “Scenário” — objeto deste estudo, em que os aspectos destacados podem ser observados exemplarmente — são uma forte expressão da ideia de “escultura-moda”. Nesta comunicação, serão apresentados fragmentos da seção final do espetáculo. Neles, pode-se perceber que o alinhamento dos bailarinos, em pares ou trios, reconfigura no espaço o volume composto por corpo e vestido. As roupas criadas por Kawakubo para a Coleção propunham o redesenho do corpo. Essa proposta se radicaliza na coreografia: com o movimento do body-dress ambientado no espaço, distorções e ambiguidades se intensificam. A teatralidade é introduzida e composições esculturais dramáticas são formadas. Com o jogo teatral, a função objeto da vestimenta também é evidenciada.

La concepción de “moda-escultura” en el vestuario de Rei Kawakubo para la coreografía “Scenario” (1997)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.118.g186

“La ‘moda-escultura’ de Rei Kawakubo” es un proyecto de maestría en curso, desarrollado en el Programa de Posgrado en Diseño Visual de la Universidad Federal de Río de Janeiro. La investigación se centra en el estudio del vestuario (y su relación con los movimientos y la espacialidad) creado por la diseñadora de moda japonesa Rei Kawakubo para el espectáculo de danza “Scenario” (1997), de la bailarina y coreógrafa estadounidense Merce Cunningham (1919-2009). El vestuario fue adaptado de la colección primavera-verano “El cuerpo se encuentra con el vestido, el vestido se encuentra con el cuerpo”, diseñado por Rei y lanzado por su marca Comme des Garçons en 1997. Rei Kawakubo es conocida como una de las diseñadoras de moda conceptualista más importantes de la actualidad. Visionaria, vanguardista y atemporal son algunos de los adjetivos que se le atribuyen. Su trabajo también es denominado antimoda. A través de una serie de deconstrucciones visuales, sus creaciones abordan, directa o indirectamente, temas como el feminismo y la identidad de género. La colección “El cuerpo se encuentra con el vestido, el vestido se encuentra con el cuerpo” y los trajes de “Scenario” invierten en una estética que explora posibilidades inusuales de relaciones entre cuerpo y vestido; una estética que pretende deformar las formas. En la obra aparecen ideas que problematizan los contornos y movimientos convencionales del cuerpo:

volúmenes desproporcionados, desalineaciones de siluetas, inversiones de perspectiva, asimetrías, automatismos, desdibujamiento de fronteras entre cuerpo y vestido, el vestido como objeto. En este campo nace la sugerencia de la noción de “moda-escultura”. Una noción que se pretende formular a partir de la obra y para la comprensión de la obra. Se propone, en este sentido, una aproximación a la concepción de escultura trabajada por Deleuze y Guattari en el ensayo “Percepción, afecto y concepto”, con el concepto de “über-marionette” de Gordon Craig y el concepto de “grotesco”, basado en las consideraciones de Mikhail Bakhtin. El vestuario del espectáculo de danza “Scenario” —objeto de este estudio, en el que se pueden observar ejemplarmente los aspectos destacados— es una fuerte expresión de la idea de “moda-escultura”. En esta comunicación se presentarán fragmentos de la sección final de la muestra. En ellos se puede apreciar que la alineación de los bailarines en parejas o tríos reconfigura en el espacio el volumen compuesto por cuerpo y vestido. La ropa creada por Kawakubo para la colección proponía el rediseño del cuerpo. Esta propuesta se radicaliza en la coreografía: con el movimiento del body-dress ambientado en el espacio se intensifican las distorsiones y ambigüedades. Se introduce la teatralidad y se forman dramáticas composiciones escultóricas. Con el juego teatral también se evidencia la función objeto de la prenda.

Rogério Augusto Bordini

& Rachel Zuanon

ROGÉRIO AUGUSTO BORDINI

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-1440-6648](https://orcid.org/0000-0002-1440-6648)

RACHEL ZUANON

Universidade Estadual de
Campinas - UNICAMP

[https://orcid.org/
0000-0002-7917-9917](https://orcid.org/0000-0002-7917-9917)

Video
Presentation



Virtual Reality-Architecture-Neurosciences: Modeling and Evaluation of Immersive and Homeodynamic Hospital Environments at CAISM-UNICAMP

Keywords

Virtual Reality, Architecture-Neuroscience, Homeodynamic Environments and Products, Pandemic and Post-Pandemic Contexts, CAISM-UNICAMP.

Studies have shown that the use of virtual reality devices (VR) as exposure therapy resources tend to produce favorable effects on the homeodynamic balance of patients with different diseases. The sensory and sensory-motor stimuli experienced through interaction with such technologies are able to promote, for instance, relief of pain intensity, stress levels reduction and reduced risks of hypertension syndrome in blood pressure tests. Thus, the emerging body of studies about the design, validation and development procedures of such ambiances is extremely fruitful and relevant, especially regarding their consistent contributions to the biological homeostasis of human beings. In this sense, this research aims to model humanized and homeodynamic hospital VR environments for nursing professionals of the Center for Integral Care to Women (CAISM-UNICAMP), capable of reducing their stress levels resulting from physical and mental overload, to which these professionals are daily exposed in the hospital settings, and further increased by the impacts of the COVID-19 pandemic. For this, the study starts from the mapping and identification of design parameters of humanized hospital environments, both through literature systematic review on transdisciplinary cooperation (e.g. between humanized hospital environments, intelligent biointerfaces and virtual reality), and data collected in field research (e.g. collection of architectural data, design, and observation of professionals' routine and

semi-structured interviews with the healthcare team, before and after the experimental protocol application). The design and conception of these virtual environments are based on the cooperation between the fields of Architecture and Cognitive and Behavioral Neurosciences, especially subsidized by the concept of Homeodynamic Environments and Products. In addition, the investigation is also based on literature reviews about the use of VR in healthcare; a set of recommendations for conducting clinical studies using VR; exploration of VR soundscapes to reduce stress levels in hospitalized patients; and guidelines for conducting usability assessments for health-related VR applications for patient treatment, rehabilitation, and medical professional training. The tests and validation of the humanized and homeodynamic ambiances modeled are conducted with the nursing professionals of CAISM-UNICAMP, with the organization of participants in experimental and control groups. Such interventions are also associated and synchronized with the performance of intelligent biointerfaces, in order to collect consistent neuropsychophysiological data, performed during the immersion of the research subjects in the simulated environments. Thus, the results of this research aim to contribute to the reduction of stress levels of CAISM-UNICAMP nursing professionals, both in pandemic and post-pandemic context.

Realidade Virtual-Arquitetura-Neurociências: modelagem e avaliação de ambientes hospitalares Imersivos e homeodinâmicos no CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.92.g121

Estudos têm demonstrado que o uso de dispositivos de realidade virtual (RV) como recursos de terapia de exposição tende a produzir efeitos favoráveis no equilíbrio homeodinâmico de pacientes com diferentes doenças. Os estímulos sensoriais e sensorio-motores vivenciados por meio da interação com tais tecnologias são capazes de promover, por exemplo, alívio da intensidade da dor, redução dos níveis de estresse e redução do risco de síndrome hipertensiva em testes de pressão arterial. Assim, o corpo emergente de estudos sobre os procedimentos de projeto, validação e desenvolvimento de tais ambientes é extremamente frutífero e relevante, especialmente no que se refere às suas contribuições consistentes para a homeostase biológica do ser humano. Neste sentido, esta pesquisa tem como objetivo modelar ambientes de RV hospitalares humanizados e homeodinâmicos para profissionais de enfermagem do Centro de Atenção Integral à Mulher (CAISM-UNICAMP), capazes de reduzir seus níveis de estresse decorrentes da sobrecarga física e mental, aos quais esses profissionais se encontram expostos diariamente em ambientes hospitalares, e ainda aumentado pelos impactos da pandemia de COVID-19. Para isso, o estudo parte do mapeamento e identificação de parâmetros de projeto de ambientes hospitalares humanizados, tanto por meio de revisão sistemática da literatura sobre cooperação transdisciplinar (por exemplo, entre ambientes hospitalares humanizados, biointerfaces inteligentes e realidade virtual), quanto por dados coletados em pesquisas de campo (por exemplo, coleta de dados

arquitetônicos, projeto e observação de rotina dos profissionais e entrevistas semiestruturadas com a equipe de saúde, antes e após a aplicação do protocolo experimental). A concepção e concepção destes ambientes virtuais baseiam-se na cooperação entre as áreas da arquitetura e das neurociências cognitivas e comportamentais, especialmente subsidiadas pelo conceito de ambientes e produtos homeodinâmicos. Além disso, a investigação também se baseia em revisões da literatura sobre o uso da RV na área da saúde; um conjunto de recomendações para a realização de estudos clínicos usando RV; exploração de paisagens sonoras de RV para reduzir os níveis de estresse em pacientes hospitalizados; e diretrizes para conduzir avaliações de usabilidade para aplicativos de RV relacionados à saúde para tratamento de pacientes, reabilitação e treinamento profissional médico. Os testes e validação dos ambientes humanizados e homeodinâmicos modelados são realizados com os profissionais de enfermagem do CAISM-UNICAMP, com a organização dos participantes em grupos experimental e controle. Tais intervenções também estão associadas e sincronizadas com a realização de biointerfaces inteligentes, a fim de coletar dados neuropsicofisiológicos consistentes, realizados durante a imersão dos sujeitos da pesquisa nos ambientes simulados. Assim, os resultados desta pesquisa visam contribuir para a redução dos níveis de estresse dos profissionais de enfermagem do CAISM-UNICAMP, tanto em contexto pandêmico quanto pós-pandêmico.

Realidad Virtual-Arquitectura-Neurociencias: Modelado y Evaluación de Ambientes Hospitalarios Inmersivos y Homeodinámicos en CAISM-UNICAMP

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.92.g120

Los estudios han demostrado que el uso de dispositivos de realidad virtual (VR) como recursos de terapia de exposición tienden a producir efectos favorables sobre el equilibrio homeodinámico de pacientes con diferentes enfermedades. Los estímulos sensoriales y sensorio-motores experimentados a través de la interacción con dichas tecnologías pueden promover, por ejemplo, el alivio de la intensidad del dolor, la reducción de los niveles de estrés y la reducción de los riesgos de síndrome de hipertensión en las pruebas de presión arterial. Así, el cuerpo emergente de estudios sobre los procedimientos de diseño, validación y desarrollo de tales ambientes es sumamente fructífero y relevante, especialmente en lo que respecta a sus constantes contribuciones a la homeostasis biológica de los seres humanos. En este sentido, esta investigación tiene como objetivo modelar entornos de VR hospitalarios humanizados y homeodinámicos para profesionales de enfermería del Centro de Atención Integral a la Mujer (CAISM-UNICAMP), capaces de reducir sus niveles de estrés derivado de la sobrecarga física y mental, a los que se encuentran estos profesionales diariamente expuestos en el entorno hospitalario, y los cuales aumentaron aún más por los impactos de la pandemia de COVID-19. Para ello, el estudio parte del mapeo e identificación de parámetros de diseño de entornos hospitalarios humanizados, tanto a través de la revisión sistemática de la literatura sobre cooperación transdisciplinaria (p. ej., entre entornos hospitalarios humanizados, biointerfaces inteligentes y realidad virtual), como datos recopilados en investigaciones de campo (p. ej., datos arquitectónicos, diseño y observación

de entrevistas rutinarias y semiestructuradas de los profesionales con el equipo de salud, antes y después de la aplicación del protocolo experimental). El diseño y concepción de estos entornos virtuales se basa en la cooperación entre los campos de la Arquitectura y las Neurociencias Cognitivas y del Comportamiento, especialmente subvencionado por el concepto de Productos y Entornos Homeodinámicos. Además, la investigación también se basa en revisiones de la literatura sobre el uso de la realidad virtual en la atención médica un conjunto de recomendaciones para la realización de estudios clínicos utilizando VR, exploración de paisajes sonoros de realidad virtual para reducir los niveles de estrés en pacientes hospitalizados, y pautas para realizar evaluaciones de usabilidad para aplicaciones de realidad virtual relacionadas con la salud para el tratamiento de pacientes, rehabilitación y capacitación de profesionales médicos. Las pruebas y validación de los ambientes humanizados y homeodinámicos modelados se realizan con los profesionales de enfermería del CAISM-UNICAMP, con la organización de los participantes en grupos experimentales y de control. Dichas intervenciones también están asociadas y sincronizadas con el desempeño de biointerfaces inteligentes, con el fin de recolectar datos neuropsicofisiológicos consistentes, realizados durante la inmersión de los sujetos de investigación en los ambientes simulados. Así, los resultados de esta investigación tienen como objetivo contribuir a la reducción de los niveles de estrés de los profesionales de enfermería del CAISM-UNICAMP, tanto en contextos pandémicos como pospandémicos.

Erik N. Bulipawan

& Lara Doswaldo Balamnutti

**ERIK NARDINI
MEDINA**

University of Campinas

[https://orcid.org/
0000-0001-5760-9034](https://orcid.org/0000-0001-5760-9034)

**LARA DOSWALDO
BALAMNUTTI**

University of Campinas

[https://orcid.org/
0000-0002-7968-4518](https://orcid.org/0000-0002-7968-4518)

Video
Presentation



Telematic mediations: Comments on hyper-relationships

Keywords

Hyper-relations, Software Studies, Technodiversity

This abstract is a synthesis of a theoretical exercise applied to an ongoing series of collages whose process began in 2021. The work, grounded in a critique of the hyper-relationships of a codified ecosystem and the lack of what Hui (2020) calls technodiversity, is a direct result of doctoral-level artistic experimentation. Deprived of physical contact and exchanges due to the pandemic, we work and continue to do so at a distance. Exercising the poetics under a condition that can be described as exiled, we communicate regularly to extract, in the somewhat hermetic relationship of the virtual, sparks of what one expects from the other. This dynamic, representative of the condition expressed in the series, echoes the magic of collaboration by associating synergic experimentation with learning, allowing the establishment of an experience of shock or surprise, which is nevertheless always exciting (KIDNER, 2018). Derived from a phenomenological reduction movement (FARINA, 2008) that transforms traditional images into technoimages, the series' plastic decision seeks to create "static performances" drawn from the contemporary way of life mediated by ubiquitous interfaces. Such a strategy, articulated under the software theory – "the invisible glue that binds everything together" (MANOVICH, 2008) – is what allows for the realization of embodiment as "an opportunity to integrate physical and digital worlds" (JEON, 2019). The work is characterized by an analysis of the presence of bodies paradoxically united in absence. The distance between beings, verified in the impossibility of being, brings the individuals together in a metaphysical experience only conceivable in the telematic sphere. Associations

triggered by elements such as sky and sea provide the basis for thinking about clouds and waves. Employed as denaturalized metaphors of nature, the elements emerge as enablers of connections between distant, disembodied, and dematerialized bodies. The series stresses the growing social movement that "moves, clearly, from things to information" (FLUSSER, 2008), evidencing the tangential nature of physicality. The phenomenological reduction is observed in the dismissal of spatiality and allows us to think under the terms of a post-real aesthetic, which does not ignore the existence of the real, but transports its conditions of experimentation to a scale of impalpable nature. Thinking about human relations under the virtualized dimension of the sensible is an exercise of abstraction made easier by technological homogeneity, a condition that establishes itself in the maintenance of protocols that can be experienced on a planetary scale. This means that communicators around the world can interact based on common resources (software), namely developed by transnational companies that hold technological sovereignty. The downside, paradoxically, is to be found in the clarity of these very assumptions. The methodological exercise as articulated here is applied to the monotecnology recognition that limits the possibilities of a creative technodiversity (HUI, 2020) and reduces digital experience to a dangerous hegemonic dependency. More like a plastic diagnosis of the software-mediated world and less like a dossier of major solutions, the series proposes thoughts regarding problems that resound from the telematic experience and addresses the socially accepted technological hegemony.

Mediações telemáticas: Comentários sobre hiper-relacionamentos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.166.g328

Este resumo é a síntese de um exercício teórico aplicado a uma série em andamento de colagens cujo processo teve início em 2021. O trabalho, fundamentado na crítica às hiper-relações de um ecossistema codificado e à falta do que Hui (2020) chama de tecnodiversidade, é um resultado direto da experimentação artística em nível de doutorado. Privados de contatos físicos e trocas devido à pandemia, trabalhamos e continuamos a fazê-lo à distância. Exercendo a poética sob uma condição que pode ser qualificada de exílio, comunicamo-nos regularmente para extrair, na relação algo hermética do virtual, fagulhas daquilo que um espera do outro. Esta dinâmica, representativa da condição expressa na série, ecoa a magia da colaboração ao associar a experimentação sinérgica à aprendizagem, permitindo o estabelecimento de uma experiência de choque ou surpresa, mas sempre estimulante (KIDNER, 2018). Derivada de um movimento de redução fenomenológica (FARINA, 2008), que transforma imagens tradicionais em tecnoimagens, a decisão plástica da série busca criar “performances estáticas” extraídas do modo de vida contemporâneo mediado por interfaces ubíquas. Tal estratégia, articulada sob a teoria do software — “a cola invisível que une tudo” (MANOVICH, 2008) — é o que permite a realização da corporificação como “uma oportunidade de integrar os mundos físico e digital” (JEON, 2019). A obra caracteriza-se por uma análise da presença de corpos paradoxalmente unidos na ausência. A distância entre os seres, verificada na impossibilidade de ser, aproxima os indivíduos numa experiência metafísica concebível apenas na esfera telemática. Associações desencadeadas por elementos como céu e mar fornecem a base

para pensar sobre nuvens e ondas. Empregados como metáforas desnaturalizadas da Natureza, os elementos surgem como facilitadores de conexões entre corpos distantes, desencarnados e desmaterializados. A série destaca o crescente movimento social que “se move, claramente, das coisas às informações” (FLUSSER, 2008), evidenciando o caráter tangencial da fisicalidade. A redução fenomenológica é observada no afastamento da espacialidade e nos permite pensar nos termos de uma estética pós-real, que não ignora a existência do real, mas transporta suas condições de experimentação para uma escala de natureza impalpável. Pensar as relações humanas sob a dimensão virtualizada do sensível é um exercício de abstração facilitado pela homogeneidade tecnológica, condição que se estabelece na manutenção de protocolos que podem ser vivenciados em escala planetária. Isto significa que comunicadores de todo o mundo podem interagir com base em recursos comuns (software), nomeadamente desenvolvidos por empresas transnacionais que detêm soberania tecnológica. O lado negativo, paradoxalmente, deve ser encontrado na clareza destas mesmas suposições. O exercício metodológico aqui articulado é aplicado ao reconhecimento da monotecnologia, que limita as possibilidades de uma tecnodiversidade criativa (HUI, 2020) e reduz a experiência digital a uma perigosa dependência hegemônica. Mais como um diagnóstico plástico do mundo mediado por software e menos como um dossiê de grandes soluções, a série propõe reflexões sobre problemas que ressoam na experiência telemática e abordam a hegemonia tecnológica socialmente aceita.

Mediaciones telemáticas: Comentarios sobre las hiperrelaciones

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.166.g327

Este resumen es una síntesis de un ejercicio teórico aplicado a una serie de collages en curso cuyo proceso comenzó en 2021. El trabajo, basado en una crítica a las hiperrelaciones de un ecosistema codificado y la falta de lo que Hui (2020) llama tecno-diversidad, es el resultado directo de una experimentación artística a nivel de doctorado. Privados de contacto físico e intercambios debido a la pandemia, trabajamos y seguimos haciéndolo a distancia. Ejerciendo la poética en una condición que puede calificarse como exiliada, nos comunicamos regularmente para extraer, en la relación un tanto hermética de lo virtual, chispas de lo que uno espera del otro. Esta dinámica, representativa de la condición expresada en la serie, se hace eco de la magia de la colaboración al asociar la experimentación sinérgica con el aprendizaje, permitiendo el establecimiento de una experiencia de choque o sorpresa, que es siempre emocionante (KIDNER, 2018). Derivado de un movimiento de reducción fenomenológico (FARINA, 2008) que transforma imágenes tradicionales en tecnoimágenes, la decisión plástica de la serie busca crear “performances estáticas” extraídas de la forma de vida contemporánea mediada por interfaces ubicuas. Tal estrategia, articulada bajo la teoría del software —“el pegamento invisible que une todo” (MANOVICH, 2008)— es lo que permite la realización de la encarnación como “una oportunidad para integrar los mundos físico y digital” (JEON, 2019). La obra se caracteriza por un análisis de la presencia de cuerpos paradójicamente unidos en ausencia. La distancia entre los seres, verificada en la imposibilidad de ser, acerca a los individuos en una experiencia metafísica sólo concebible en la esfera telemática. Las asociaciones provocadas por elementos

como el cielo y el mar proporcionan la base para pensar en las nubes y las olas. Empleados como metáforas desnaturalizadas de la naturaleza, los elementos emergen como habilitadores de conexiones entre cuerpos distantes, incorpóreos y desmaterializados. La serie destaca el creciente movimiento social que “se mueve, claramente, de las cosas a la información” (FLUSSER, 2008), evidenciando el carácter tangencial de la fisicalidad. La reducción fenomenológica se observa en el despido de la espacialidad y nos permite pensar en términos de una estética post-real, que no ignora la existencia de lo real, sino que transporta sus condiciones de experimentación a una escala de naturaleza impalpable. Pensar las relaciones humanas bajo la dimensión virtualizada de lo sensible es un ejercicio de abstracción facilitado por la homogeneidad tecnológica, condición que se establece en el mantenimiento de protocolos experimentables a escala planetaria. Esto significa que los comunicadores de todo el mundo pueden interactuar sobre la base de recursos comunes (software), es decir, desarrollados por empresas transnacionales que tienen soberanía tecnológica. La desventaja, paradójicamente, se encuentra en la claridad de estos mismos supuestos. El ejercicio metodológico aquí articulado se aplica al reconocimiento de la monotecnología, que limita las posibilidades de una tecnodiversidad creativa (HUI, 2020) y reduce la experiencia digital a una peligrosa dependencia hegemónica. Más como un diagnóstico plástico del mundo mediado por el software y menos como un dossier de grandes soluciones, la serie propone reflexiones sobre problemas que surgen de la experiencia telemática y aborda la hegemonía tecnológica socialmente aceptada.

Practice in Latin America

Diana Albarran Zajezuoq

**DIANA ALBARRAN
GONZALEZ**

The University of Auckland

[https://orcid.org/
0000-0003-4093-6674](https://orcid.org/0000-0003-4093-6674)

Video
Presentation



Through the eyes of the heart: My woven embodied learning of Jolobil and Lekil Kuxlejal

Keywords

Corazonar, Embodiment, Heart, Sentipensar, Weaving.

Modern-colonial views from the Global North overemphasise the mind for knowledge production and sense-making over the different dimensions of the body. In the Global South, different onto-epistemologies recognise that understanding goes beyond the mind like sentipensar and corazonar. This presentation discusses the meaningful insights from learning backstrap loom weaving (jolobil) as a decolonising approach. During my research journey, a growing intuitive desire to learn jolobil became a transformative experience shifting the direction and contributing to the investigation in different ways. The embodied reflexivity of jolobil connecting body, mind, heart and vital energy (spirit) in relationship with people and place allowed a holistic sense-making of Lekil Kuxlejal, a Mayan Tsotsil and Tseltal equivalent of Buen Vivir. Considering the importance of the different dimensions of the body for sense-making, and the presence of the heart in Mayan (and Mesoamerican) cultures, the documentation of my jolobil apprenticeship through “the eyes of the heart” served as a window to experience not only the labor intensive and complex process of backstrap loom weaving but also to enable the viewers to immerse themselves in jolobil, an understanding of my learning corazonando. Jolobil, a pre-colonial cultural practice taught by the goddess Ixchel, is currently a living practice directly related to the weaver’s well-being as part of a community, and is a medium to reconnect

with Indigenous ancestry and heritage. It also has strong emotional-affective dimensions where weavers require patience and concentration for letting the heart flow through the threads, nurturing and guiding the process providing a sense of harmony, well-being and belonging. The practice of jolobil is frequently done around family or in groups allowing intergenerational integration and knowledge transmission. These elements, aligned with my cultural heritage, were integrated through the inclusion of my family members during the field research, a decolonial stance as a Native Latin American woman. Another contribution from my embodied experience was using jolobil as a research metaphor weaving theories, methods and tools from different disciplines like anthropology, sociology and design alongside Indigenous knowledges. Using decolonisation as a transversal frame, this methodological approach intertwines visual-digital-sensorial ethnography, co-design, Mayan cosmovisión (worldview), textiles as resistance and Zapatismo for the exploration of what constitutes a fair-dignified life, Lekil Kuxlejal, for Mayan Tsotsil and Tseltal weavers in collective and horizontal collaboration. Echoing the weaver’s support of the loom with her lower back, jolobil includes the knowledge through our bodies and creative practices through embodiment, sentipensar and corazonar as the integration of ourselves with the whole, a ser uno con el todo.

Através dos olhos do coração: Meu aprendizado incorporado de Jolobil e Lekil Kuxlejal

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.141.g278

As visões coloniais modernas do Norte Global enfatizam demais a mente para a produção de conhecimento e a criação de sentido sobre as diferentes dimensões do corpo. No Sul Global, diferentes onto-epistemologias reconhecem que a compreensão vai além da mente como sentipensar (Fals Borda, 2009) e corazonar (Cepeda H., 2017; Pérez Moreno, 2012). Esta apresentação discute os insights significativos do aprendizado de tecelagem de tear traseiro (jolobil) como uma abordagem de descolonização. Durante minha jornada de pesquisa, um desejo intuitivo crescente de aprender o jolobil tornou-se uma experiência transformadora, mudando a direção e contribuindo para a investigação de diferentes maneiras. A reflexividade incorporada de jolobil conectando corpo, mente, coração e energia vital (espírito) em relação às pessoas e ao lugar permitiu uma construção de sentido holística de Lekil Kuxlejal, um Tsotsil maia e equivalente Tselal de Buen Vivir. Considerando a importância das diferentes dimensões do corpo para a criação de sentido e a presença do coração na cultura maia (e mesoamericana), a documentação de meu aprendizado jolobil através dos “olhos do coração” serviu como uma janela para não experimentar apenas o processo complexo e trabalhoso de tecelagem de tear traseiro, mas também para permitir que os espectadores mergulhem no jolobil, uma compreensão do meu aprendizado corazonando. Jolobil, uma prática cultural pré-colonial ensinada pela deusa Ixchel, é atualmente uma prática viva diretamente relacionada ao bem-estar do tecelão como parte de uma

comunidade, e é um meio para se reconectar com a ancestralidade e herança indígenas. Também possui fortes dimensões afetivas, onde os tecelões requerem paciência e concentração para deixar o coração fluir pelos fios, nutrido e orientando o processo, proporcionando uma sensação de harmonia, bem-estar e pertencimento. A prática do jolobil é frequentemente feita em torno da família ou em grupos, permitindo a integração intergeracional e a transmissão de conhecimento. Estes elementos, alinhados à minha herança cultural, foram integrados por meio da inclusão de meus familiares durante a pesquisa de campo, uma postura descolonial como mulher nativa latino-americana. Outra contribuição da minha experiência corporificada foi usar o jolobil como uma metáfora de pesquisa, tecendo teorias, métodos e ferramentas de diferentes disciplinas, como antropologia, sociologia e design, ao lado de conhecimentos indígenas. Usando a descolonização como um quadro transversal, esta abordagem metodológica entrelaça etnografia visual-digital-sensorial, codesign, cosmovisão maia (visão de mundo), têxteis como resistência e zapatismo para a exploração do que constitui uma vida justa e digna, Lekil Kuxlejal, para maia Tecelões Tsotsil e Tselal, em colaboração coletiva e horizontal. Ecoando o apoio do tecelão ao tear com a parte inferior das costas, o jolobil inclui o conhecimento por meio de nossos corpos e práticas criativas, através da incorporação, sentipensar e corazonar como a integração de nós mesmos com o Todo, um ser único com o Todo.

A través de los ojos del corazón: Mi aprendizaje tejido encarnado de Jolobil y Lekil Kuxlejal

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.141.g277

Los puntos de vista coloniales modernos del Norte Global exageran la mente para la producción de conocimiento y la construcción de sentido sobre las diferentes dimensiones del cuerpo. En el Sur Global, diferentes onto-epistemologías reconocen que la comprensión va más allá de la mente como sentipensar (Fals Borda, 2009) y corazonar (Cepeda H., 2017; Pérez Moreno, 2012). Esta presentación analiza las ideas significativas del aprendizaje del tejido en telar de cintura (jolobil) como un enfoque descolonizador. Durante mi viaje de investigación, un creciente deseo intuitivo de aprender jolobil se convirtió en una experiencia transformadora que cambió la dirección y contribuyó a la investigación de diferentes maneras. La reflexividad encarnada del jolobil que conecta cuerpo, mente, corazón y energía vital (espíritu) en la relación con las personas y el lugar permitió una toma de sentido holística del Lekil Kuxlejal, un equivalente maya Tsotsil y Tzeltal del Buen Vivir. Considerando la importancia de las diferentes dimensiones del cuerpo para la toma de sentido y la presencia del corazón en las culturas mayas (y mesoamericanas), la documentación de mi aprendizaje de jolobil a través de "los ojos del corazón" sirvió como una ventana para experimentar no sólo el laborioso y complejo proceso del tejido en telar de cintura, sino también para permitir que los espectadores se sumerjan en el jolobil, una comprensión de mi aprendizaje corazonando. El jolobil, una práctica cultural precolonial enseñada por la diosa Ixchel, es actualmente una práctica viva directamente relacionada con el bienestar del tejedor como parte de una comunidad, y es un

medio para reconectarse con la ascendencia y el patrimonio indígenas. También tiene fuertes dimensiones emocionales-afectivas donde los tejedores requieren paciencia y concentración para dejar fluir el corazón a través de los hilos, nutriendo y guiando el proceso proporcionando una sensación de armonía, bienestar y pertenencia. La práctica del jolobil se realiza con frecuencia en familia o en grupos, lo que permite la integración intergeneracional y la transmisión de conocimientos. Estos elementos, alineados con mi herencia cultural, se integraron a través de la inclusión de los miembros de mi familia durante la investigación de campo, una postura decolonial como mujer nativa latinoamericana. Otra contribución de mi experiencia encarnada fue usar el jolobil como una metáfora de investigación entretejiendo teorías, métodos y herramientas de diferentes disciplinas como la antropología, la sociología y el diseño junto con los conocimientos indígenas. Utilizando la descolonización como marco transversal, este enfoque metodológico entrelaza la etnografía visual-digital-sensorial, el co-diseño, la cosmovisión maya, los textiles como resistencia y el Zapatismo para la exploración de lo que constituye una vida justa y digna, Lekil Kuxlejal, para los tejedores Tsotsil y Tzeltal mayas en colaboración colectiva y horizontal. Haciendo eco del apoyo del tejedor al telar con su espalda baja, el jolobil incluye el conocimiento a través de nuestro cuerpo y crea prácticas a través de la encarnación, el sentipensar y el corazonar, como la integración de nosotros mismos con el todo, a ser uno con el todo.

& Marcela
Catalina Mambrini,
Carola Rossetti

Mariana Esther Accornero

**MARIANA ESTHER
ACCORNERO**

Universidad Provincial
de Córdoba

[https://orcid.org/
0000-0001-6708-2344](https://orcid.org/0000-0001-6708-2344)

CAROLA ROSSETTI

Universidad Provincial
de Córdoba

[https://orcid.org/
0000-0003-0908-5779](https://orcid.org/0000-0003-0908-5779)

MARCELA C. MAMBRINI

Universidad Provincial
de Córdoba

[https://orcid.org/
0000-003-1699-6538](https://orcid.org/0000-003-1699-6538)

Video
Presentation



Contributions of textile design to the regional identity of the Sierras de Córdoba, Argentina

Keywords

Collaborative design, Identity, Innovation, Textile.

Based on a survey of the textile production of textile makers from the Sierras de Córdoba and attempting to reconstruct a regional aesthetic from the records of clothing in archaeological pieces of the indigenous Comechingonas cultures and ethnographic production, this research work is proposed as a contribution to the contemporary textile design and identity. The project was developed from the concept of "Disruptive Design", that is to say: produce-create and consume-create in a different way than usual (Gardetti, 2017) and Strategic Design focused on more environmentally friendly production processes, reversing current methods, generating innovation strategies approach that provide added value to the product from the following guidelines: a) Raw materials based on natural fibers. b) Reuse of dyeing properties, artisanal processes of native natural dyes. c) Innovative pattern based on textile typologies focused on the reuse of fibers, zero waste. d) Consumer awareness in relation to the use and maintenance of clothing, environmental problems in the life cycle of the product. e) Optimization of sequences and processes of creation-production of clothing in which cleaner production is involved under controlled processes (Salcedo, 2014). Another important aspect that was taken into account is the ethics of the designer in the search for innovative and transformative processes, and in promoting the impulse of regional economies through employment, use of natural fibers and collaborationism in the production of designs co-producing jointly with the artisan textile. The methodology used was

participant observation, data collection and primary sources; for this, archaeological statuettes and ethnographic textile typologies were taken that are conceptualized in the creative process of each clothing-accessory-complement. In the clothing design process, typologies were created in which the user can interact and transform the clothing from disassembly and / or assembly in alternation of "pattern-texture-color designs" according to tastes and preferences, producing co-design between the designer and the user, including different body types, ages. The collections developed by two designer researchers: "Chasca Arqueológica", a project by Carola Rossetti and "Chasca Etnográfica", a project by Marcela Catalina Mambrini, highlight the archaeological-ethnographic textile, producing the recovery and revaluation of the textile heritage of our province with the enhancement and safeguarding textile techniques in danger of extinction due to lack of transmission. The term Chasca refers to the dawn star, the one that enables the new day. This concept was taken as a metaphor for design a new starting point for the artisan textile production of Córdoba. The results of this research work have been made available to the cooperatives of mountain textile makers, in order to begin to manage the mechanisms of self-sustaining production for vulnerable regions in the interior of the province, with the aim of generating micro textile enterprises that consolidate and spread the cultural identity of our province through clothing, complements and accessories.

Contribuições do design têxtil para a identidade regional das Sierras de Córdoba, Argentina

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.122.g199

Com base em um levantamento da produção têxtil de confeccionistas das serras de Córdoba, e na tentativa de reconstruir uma estética regional a partir dos registros de vestimentas em peças arqueológicas das culturas indígenas Comechingonas e da produção etnográfica, este trabalho de pesquisa é proposto como uma contribuição ao design têxtil contemporâneo e identidade. O projeto foi desenvolvido a partir dos conceitos de “Disruptive Design”, ou seja, produzir-criar e consumir-criar de uma forma diferente da habitual (Gardetti, 2017), e de “Strategic Design”, focado em processos de produção mais ecológicos, invertendo os métodos atuais, gerando estratégias de inovação a partir de uma abordagem sustentável que agregue valor ao produto a partir das seguintes diretrizes: a) matérias-primas à base de fibras naturais; b) reaproveitamento de propriedades de tingimento, processos artesanais de tinturas naturais nativas; c) padrão inovador, baseado em tipologias têxteis e uso de ferramentas voltadas para o reaproveitamento de fibras, com desperdício zero; d) conscientização do consumidor em relação ao uso e manutenção das roupas, problemas ambientais no ciclo de vida do produto; e) otimização de sequências e processos de criação-produção de roupas, em que a produção mais limpa está envolvida sob processos controlados (Salcedo, 2014). Design na perspectiva do “luxo cultural” associado a valores como requinte, “bom trabalho”, estética atemporal e valor afetivo (Gardetti, 2017). Outro aspecto importante que foi levado em consideração é a ética do

designer na busca de processos inovadores e transformadores, e na promoção do impulso das economias regionais através do emprego, uso de fibras naturais e cooperativismo na produção de designs. A metodologia utilizada foi a observação participante, coleta de dados e fontes primárias. Para isso, foram tomadas estatuetas arqueológicas e tipologias têxteis etnográficas, que se conceituam no processo de criação de cada roupa-acessório-complemento. No processo de design de roupas, foram criadas tipologias nas quais o usuário pode interagir e transformar a roupa desde a desmontagem e/ou montagem em alternância de “desenhos padrão-textura-cor”, de acordo com gostos e preferências, produzindo codesign entre o designer e o usuário, incluindo diferentes tipos de corpo. As coleções desenvolvidas por dois investigadores designers: “Chasca Arqueológica”, projeto de Carola Rossetti e “Chasca Etnográfica”, projeto de Marcela Catalina Mambrini, destacam o têxtil arqueológico-etnográfico, produzindo a recuperação e revalorização do patrimônio têxtil da nossa província, com a valorização e salvaguarda de duas técnicas têxteis em perigo de extinção por falta de transmissão. Os resultados deste trabalho de investigação foram colocados à disposição das cooperativas de produtores têxteis, de forma a começarem a gerir os mecanismos de produção autossustentável e sustentável para regiões vulneráveis do interior da província, com o objetivo de gerar micro têxteis, empreendimentos que consolidam e difundem a identidade cultural da nossa província através do vestuário.

Aportes del diseño textil a la identidad regional de las Sierras de Córdoba, Argentina

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.122.g199

A partir de un relevamiento de la producción textil de los tejedores de las Sierras de Córdoba e intentando reconstruir una estética regional a partir de los registros de vestuario en piezas arqueológicas de las culturas indígenas Comechingonas y la producción etnográfica, se propone este trabajo de investigación, como un aporte al diseño y la identidad textil contemporánea. El proyecto se desarrolló a partir de los conceptos de "Diseño Disruptivo", es decir, producir-crear y consumir-crear de manera diferente a la habitual (Gardetti, 2017) y de "Diseño Estratégico", enfocado a procesos productivos más amigables con el medio ambiente, revirtiendo los métodos actuales, generando estrategias de innovación desde un enfoque sustentable que brinden valor agregado al producto a partir de los siguientes lineamientos: a) Materias primas a base de fibras naturales; b) Reutilización de propiedades tintóreas, procesos artesanales de tintes naturales autóctonos; c) Patrón innovador basado en tipologías textiles y uso de herramientas enfocadas en la reutilización de fibras, residuo cero; d) Sensibilización del consumidor en relación al uso y mantenimiento de la ropa, problemas ambientales en el ciclo de vida del producto; e) Optimización de secuencias y procesos de creación-producción de indumentaria en los que se involucra una producción más limpia bajo procesos controlados (Salcedo, 2014). Diseño desde la perspectiva del "lujo cultural", asociado a valores como el refinamiento, el "bien hecho", la estética atemporal y el valor afectivo (Gardetti, 2017). Otro aspecto importante que se tomó en cuenta es la ética del diseñador en la búsqueda

de procesos innovadores y transformadores, y de promover el impulso de las economías regionales a través del empleo, el uso de fibras naturales y el cooperativismo en la producción de diseños. La metodología utilizada fue observación de los participantes, recolección de datos y fuentes primarias; para ello, se tomaron estatuillas arqueológicas y tipologías textiles etnográficas que se conceptualizan en el proceso creativo de cada vestuario-accesorio-complemento. En el proceso de diseño de ropa se crearon tipologías en las que el usuario puede interactuar y transformar la ropa a partir del desmontaje y/o montaje en alternancia de "diseños patrón-textura-color" según gustos y preferencias, produciendo codiseño entre el diseñador y el usuario, incluidos los diferentes tipos de cuerpo y edades. Las colecciones desarrolladas por dos investigadoras diseñadoras: "Chasca Arqueológica", proyecto de Carola Rossetti y "Chasca Etnográfica", proyecto de Marcela Catalina Mambrini, destacan el textil arqueológico-etnográfico, produciendo la recuperación y revalorización del patrimonio textil de nuestra provincia, con la puesta en valor y salvaguarda de dos técnicas textiles en peligro de extinción por falta de transmisión. Los resultados de esta investigación se han puesto a disposición de las cooperativas de confeccionistas textiles de montaña, con el fin de comenzar a gestionar los mecanismos de producción autosostenible y sustentable de las regiones vulnerables del interior de la provincia, con el objetivo de generar emprendimientos microtextiles que consoliden y difundan la identidad cultural de nuestra provincia a través del vestuario.

Michele Wilkomirsky

& Marcos
Mortensen
Steagall

**MICHELE
WILKOMIRSKY**

Pontificia Universidad
Catolica de Valparaiso

[https://orcid.org/
0000-0002-8757-6111](https://orcid.org/0000-0002-8757-6111)

**MARCOS MORTENSEN
STEAGALL**

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-2108-4445](https://orcid.org/0000-0003-2108-4445)

Video
Presentation



Co-evaluating emergency signage in coastal communities in Chile and Aotearoa: A case study

Keywords

Co Design; Co Evaluate; Information Design; Evacuation routes; Local knowledge.

Changes have significantly impacted the Design profession and disciplines during the last two decades, propelled by wicked problems confronting our societies. Climate change, loss of biodiversity, depletion of natural resources and the widening gap between rich and poor are just a few of the complex problems that require new approaches to problem-solving. In this uncertainty scenario, there is an increasing recognition that design, and designers can contribute to practical solutions. Many of these challenges are located outside the context of the business and consumer marketplace, and they require approaches that draw on multiple design specialisms and diverse worldviews. New design areas have been emerging to respond to this complexity, including Design for Social Innovation, Integrated Design and Transition Design (Irwin, 2015). This project heralds to contribute to discourses on how Design Practices can engage and contribute to problems in the field of emergencies, focused on understanding the issues and needs of coastal communities in Chile and Aotearoa, New Zealand. It is structured around an international collaboration between researchers and students from both countries. Generally, in the field of information design, the end-user, the ordinary citizen, is subjected to tests and testing in the final stages of design. We think that co-design methodologies seek to integrate future users early, considering them experts in the knowledge of their physical and social territory, such as a neighbourhood (Wilkomirsky, 2019). According to Petersen, Buscher, Kuhnert,

Schneider and Pottebaum (2015), co-design methods are “particularly valuable for eliciting ethical, legal, and social issues that would otherwise go unconsidered” (p.1). But by starting with visual systems already designed we thought that co-evaluation is a necessary first step that would allow us to grasp design judgment elements, among others: legibility, understanding of the message, clarity, and cross this information with the experience of the territory and its people for co-design improvements to what was projected in an abstract scale. Cockbill, May, and Mitchell, V. (2019) define co-design as “the act of designers, end-users, and other actors combining their views, skills, and perspectives at various stages of the design process in ways that influence the outcome” (p.568). In this first phase of this project, we compared visual information for evacuation routes including the administrative structure of the information and the visual display in different platforms in two cities: Whitianga and Puerto Montt, selected due the students local knowledge considering them also as users. Through these methodologies, we would integrate users from an initial stage and co-evaluate the status of the information design in the evacuation routes determined by local authorities, taking the problem designed from a macro scale to a detailed scale, making it possible for specific needs to appear. Due the pandemic, we were able to compare both systems, and design some visual improvements for a signage system that may be tested and evaluated on a second phase with both communities.

Coavaliando a sinalização de emergência em comunidades costeiras no Chile e Aotearoa: Um estudo de caso.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.77.g85

As mudanças afetaram significativamente a profissão e as disciplinas de design durante as últimas duas décadas, impulsionadas por problemas complexos que nossas sociedades enfrentam. Mudanças climáticas, perda de biodiversidade, esgotamento de recursos naturais e o fosso cada vez maior entre ricos e pobres são apenas alguns dos problemas complexos que exigem novas abordagens para a solução de problemas. Nesse cenário de incertezas, há um reconhecimento cada vez maior de que o design e os designers podem contribuir para soluções práticas. Muitos desses desafios estão localizados fora do contexto do mercado de negócios e de consumo e exigem abordagens que se baseiam em múltiplas especialidades de design e diversas visões de mundo. Novas áreas de design têm surgido para responder a essa complexidade, incluindo Design para Inovação Social, Design Integrado e Design de Transição (Irwin, 2015). Este projeto pretende contribuir com discursos sobre como as práticas de design podem engajar e contribuir para problemas no campo de emergências, com foco na compreensão das questões e necessidades das comunidades costeiras no Chile e de Aotearoa, na Nova Zelândia. Está estruturado em torno de uma colaboração internacional entre pesquisadores e estudantes de ambos os países. Geralmente, no campo do design da informação, o usuário final, o cidadão comum, é submetido a testes nos estágios finais de design. Pensamos que as metodologias de codesign buscam integrar os futuros usuários desde cedo, considerando-os especialistas no conhecimento de seu território físico e social, como um bairro (Wilkomirsky, 2019). De acordo com Petersen, Buscher, Kuhnert, Schneider e

Pottebaum (2015), os métodos de codesign são "particularmente valiosos para elicitare questões éticas, legais e sociais que de outra forma não seriam consideradas" (p.1). Mas, como começamos com sistemas visuais já projetados, pensamos que a coavaliação é um primeiro passo necessário, que nos permitiria apreender elementos de julgamento de design, como legibilidade, compreensão da mensagem, clareza, e cruzar estas informações com a experiência do território e de sua gente para o codesign de melhorias ao que foi projetado em escala abstrata. Cockbill, May e Mitchell, V. (2019) definem codesign como "o ato de designers, usuários finais e outros atores combinando suas visões, habilidades e perspectivas em vários estágios do processo de design de maneiras que influenciam o resultado" (p.568) Nesta primeira fase deste projeto, comparamos informações visuais para rotas de evacuação, incluindo a estrutura administrativa da informação e a exibição visual em diferentes plataformas em duas cidades: Whitianga e Puerto Montt, selecionadas devido ao conhecimento local dos alunos, considerando-os também como usuários. Através destas metodologias, iríamos integrar os utilizadores desde uma fase inicial e coavaliar o estado do desenho da informação nas rotas de evacuação determinadas pelas autoridades locais, levando o problema desenhado de uma escala macro para uma escala detalhada, possibilitando o surgimento de necessidades específicas. Devido à pandemia, pudemos comparar os dois sistemas e projetar algumas melhorias visuais para um sistema de sinalização que pode ser testado e avaliado em uma segunda fase com ambas as comunidades.

Coevaluación de la señalización de emergencia en comunidades costeras de Chile y Aotearoa: Un estudio de caso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.77.g84

Los cambios han tenido un impacto significativo en la profesión y en las disciplinas del diseño durante las últimas dos décadas, impulsados por los problemas que enfrentan nuestras sociedades. El cambio climático, la pérdida de la biodiversidad, el agotamiento de los recursos naturales y la brecha cada vez mayor entre ricos y pobres son solo algunos de los problemas complejos que requieren nuevos enfoques para la resolución de problemas. En este escenario de incertidumbre, existe un reconocimiento cada vez mayor de que el diseño y los diseñadores pueden contribuir a soluciones prácticas. Muchos de estos desafíos se encuentran fuera del contexto del mercado empresarial y de consumo, y requieren enfoques que se basen en múltiples especialidades de diseño y diversas visiones del mundo. Han surgido nuevas áreas de diseño para responder a esta complejidad, incluido el Diseño para la Innovación Social, el Diseño Integrado y el Diseño de Transición (Irwin, 2015). Este proyecto anuncia contribuir a los discursos sobre cómo las prácticas de diseño pueden involucrar y contribuir a problemas en el campo de las emergencias, enfocado en comprender los problemas y necesidades de las comunidades costeras en Chile y Aotearoa, Nueva Zelanda. Se estructura en torno a una colaboración internacional entre investigadores y estudiantes de ambos países. Generalmente, en el campo del diseño de información, el usuario final, el ciudadano común, se somete a pruebas en las etapas finales del diseño. Pensamos que las metodologías de co-diseño buscan integrar a los futuros usuarios de manera temprana, considerándolos expertos en el conocimiento de su territorio físico y social, como un barrio (Wilkomirsky, 2019). Según Petersen,

Buscher, Kuhnert, Schneider y Pottebaum (2015), los métodos de codiseño son "particularmente valiosos para suscitar cuestiones éticas, legales y sociales que de otro modo no serían consideradas" (p.1). Pero como partíamos de sistemas visuales ya diseñados, pensamos que la co-evaluación es un primer paso necesario que nos permitiría captar elementos de juicio de diseño, entre otros: legibilidad, comprensión del mensaje, claridad, y cruzar esta información con la experiencia del territorio y su gente para codiseñar mejoras a lo proyectado en una escala abstracta. Cockbill, May y Mitchell, V. (2019) definen el co-diseño como "el acto de diseñadores, usuarios finales y otros actores que combinan sus puntos de vista, habilidades y perspectivas en varias etapas del proceso de diseño de manera que influyan en el resultado" (p.568). En esta primera fase del proyecto comparamos la información visual de las rutas de evacuación, incluida la estructura administrativa de la información y la presentación visual en diferentes plataformas en dos ciudades, Whitianga y Puerto Montt, seleccionadas por el conocimiento local de los estudiantes, considerándolos también como usuarios. A través de estas metodologías, integraríamos a los usuarios desde una etapa inicial y co-evaluaríamos el estado del diseño de la información en las rutas de evacuación determinadas por las autoridades locales, llevando el problema diseñado de una escala macro a una escala detallada, posibilitando necesidades específicas a aparecer. Debido a la pandemia, pudimos comparar ambos sistemas y diseñar algunas mejoras visuales para un sistema de señalización que se puede probar y evaluar en una segunda fase con ambas comunidades.

Lorena Guerrero

LORENA GUERRERO-JIMENEZ

Politecnico Grancolombiano

<https://orcid.org/>

0000-0003-3467-7215

Video
Presentation



A design look at heritage silverware. Case study.

Keywords

Neogranadian silverware, silverware techniques, colonial history, History of material culture, Research-creation.

This participation presents the study of a pair of silverware lecterns from Nueva Granada, whose elaboration dates from the second half of the seventeenth century. Throughout the investigation, we made reflections about how the analysis of these artifacts, from the point of view of industrial design, allows us to see aspects that other disciplines study superficially, such as the close relationship between form, function and the production of an object. The objective of the research has been to understand the historical context of a society through the use of its objects, its symbolism and the dynamics of its manufacture. This research was developed in alliance with the Museo Colonial of Bogotá, which allowed direct access to the lecterns, a moment that constitutes a point of exploration; Unlike what can be the investigation of material culture from history or the history of art in its most traditional practices, the starting point is the artifact itself, which provides first-hand information both for its iconography and for its technical traces. Thanks to the iconographic analysis, it is possible to establish the "stories" contained in the pieces, and even their owners and context of use, despite the lack of regulatory colonial markings; Thanks to the observation

of technical traces, it is possible to establish its production process and contrast it with current goldsmithing techniques. This contrast was made by the hand of an expert silversmith, which opened another look at the intangible heritage of the current trade of silversmithing in Colombia. Thanks to this study, it was possible to conclude that the role of silversmiths in New Granada was of vital importance for the purposes of the Spanish Crown to expand the Catholic religion throughout the Empire, thanks to its power in representation and capacity to capture the attention of the parishioners, due to the high level of decorative detail influenced by the Baroque movement. One of the most important aspects of the research was the development of different products that allowed the communication of the findings to different types of public: thus, the project had articles and participation in academic events, but also with the production of informative texts, museum material and a digital course in MOOC format, with audiovisual content. Therefore, this research is not only about the case study, but about how design can contribute from its own languages and resources to the recognition of the tangible and intangible heritage of a country.

Um olhar de design para pratas tradicionais. Estudo de caso.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.65.g49

Esta participação apresenta o estudo de um par de púlpitos de prata de Nueva Granada, cuja elaboração data da segunda metade do século XVII. Ao longo da investigação, fizemos reflexões sobre como a análise destes artefatos, do ponto de vista do desenho industrial, nos permite ver aspectos que outras disciplinas estudam superficialmente, como a estreita relação entre forma, função e produção de um objeto. O objetivo da pesquisa foi compreender o contexto histórico de uma sociedade por meio do uso de seus objetos, seu simbolismo e a dinâmica de sua fabricação. Esta pesquisa foi desenvolvida em parceria com o Museu Colonial de Bogotá, o que permitiu o acesso direto aos púlpitos, um momento que se constitui em um ponto de exploração. Ao contrário do que pode ser a investigação da cultura material a partir da História ou da História da Arte em suas práticas mais tradicionais, o ponto de partida é o próprio artefato, que fornece informações de primeira mão, tanto por sua iconografia, quanto por seus traços técnicos. Graças à análise iconográfica, é possível estabelecer as "histórias" contidas nas peças, e, até mesmo, seus proprietários e contexto de uso, apesar da falta de marcações coloniais regulatórias. Graças à observação de vestígios

técnicos, é possível estabelecer o seu processo de produção e contrastá-lo com as técnicas atuais da ourivesaria. Este contraste foi feito pela mão de um ourives experiente, que abriu um novo olhar sobre o patrimônio imaterial do atual comércio da ourivesaria na Colômbia. Graças a este estudo, foi possível concluir que o papel dos ourives na Nova Granada foi de vital importância para os propósitos da Coroa espanhola de expandir a religião católica por todo o Império, graças ao seu poder de representação e capacidade de captar a atenção dos paroquianos, devido ao elevado nível de detalhes decorativos influenciados pelo movimento barroco. Um dos aspectos mais importantes da pesquisa foi o desenvolvimento de diferentes produtos, que permitiram a comunicação dos achados a diferentes públicos. Assim, o projeto teve artigos e participação em eventos acadêmicos, mas também, com a produção de textos informativos, museu material e um curso digital em formato MOOC, com conteúdo audiovisual. Portanto, esta pesquisa não se trata apenas do estudo de caso, mas de como o design pode contribuir com suas próprias linguagens e recursos para o reconhecimento do patrimônio tangível e imaterial de um país.

Una mirada de diseño a los cubiertos tradicionales. Caso de estudio.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.65.g48

Esta participación presenta el estudio de un par de atriles de platería de Nueva Granada, cuya elaboración data de la segunda mitad del siglo XVII. A lo largo de la investigación, realizamos reflexiones sobre cómo el análisis de estos artefactos, desde el punto de vista del diseño industrial, nos permite ver aspectos que otras disciplinas estudian de forma superficial, como la estrecha relación entre forma, función y producción de un objeto. El objetivo de la investigación ha sido comprender el contexto histórico de una sociedad a través del uso de sus objetos, su simbolismo y la dinámica de su fabricación. Esta investigación se desarrolló en alianza con el Museo Colonial de Bogotá, que permitió el acceso directo a los atriles, momento que constituye un punto de exploración. A diferencia de lo que puede ser la investigación de la cultura material a partir de la historia o la historia del arte en sus prácticas más tradicionales, el punto de partida es el propio artefacto, que proporciona información de primera mano tanto por su iconografía como por sus huellas técnicas. Gracias al análisis iconográfico, es posible establecer las "historias" contenidas en las piezas, e incluso sus dueños y contexto de uso, a pesar de la falta de marcaje colonial reglamentario. Gracias a la observación de huellas

técnicas, es posible establecer su proceso de producción y contrastarlo con las técnicas de orfebrería actuales. Este contraste se realizó de la mano de un experto platero, que abrió otra mirada al patrimonio inmaterial del oficio actual de la orfebrería en Colombia. Gracias a este estudio se pudo concluir que el papel de los plateros en la Nueva Granada fue de vital importancia para los propósitos de la Corona española de expandir la religión católica por todo el Imperio, gracias a su poder de representación y capacidad de captar la atención de los feligreses, debido al alto nivel de detalle decorativo influenciado por el movimiento barroco. Uno de los aspectos más importantes de la investigación fue el desarrollo de diferentes productos que permitieron la comunicación de los hallazgos a diferentes tipos de público. Así, el proyecto contó con artículos y participación en eventos académicos, pero también con la producción de textos informativos, material de museo y un curso digital en formato MOOC, con contenido audiovisual. Por tanto, esta investigación no se trata solo de un estudio de caso, sino de cómo el diseño puede contribuir desde sus propios lenguajes y recursos al reconocimiento del patrimonio material e inmaterial de un país.

Daniela Salgado

erfo

& Álvaro
Mercado Jara

DANIELA SALGADO COFRÉ

Université Libre de Bruxelles /
Pontificia Universidad Católica
de Valparaíso

[https://orcid.org/
0000-0002-9346-604X](https://orcid.org/0000-0002-9346-604X)

ÁLVARO MERCADO JARA

Université Libre de Bruxelles
/ Pontificia Universidad
Católica de Valparaíso

[https://orcid.org/
0000-0001-8349-9887](https://orcid.org/0000-0001-8349-9887)

Video
Presentation



Going to the Clay: Exploring Conflicts and Values of the Soil in Valparaíso

Keywords

Clay, Collective Creation, Material Interdependence, Soil, Urbanisation.

This proposition presents a design and artistic research focused on the soil that aims to generate active and poetic forms of reflection around the fragile interdependence of human and non-human lives in an increasingly precarious urban environment, emphasised by the current ecological crisis. In order to engage in such reflections, this practice-oriented research—led by designers, architects, artists and educators—collects relational modes of material interdependence in the region of Valparaíso, Chile, by exploring veins and clay pits for pottery making that are relevant and known by artisans and artists of this area. These spaces are threatened by the increasingly precarious environmental conditions that are exacerbated by the monoculture of the land, the reconstitution of the soil by massive urbanisation projects, and the inaccessibility to clay pits due to the replacement of the commons by the privatisation and exploitation of the land. These urban conflicts generate deterritorialisation that contrasts with the significant relevance and values that these spaces hold for artists, artisans, and other groups, that promote their protection and the respectful interaction with the soil. Against this background, this practice-

oriented research explores and expects to make visible the transformation of these lands by following the uses of the soil, identifying conflicts and values that emerge around these extraction sites through immersive sensitive experiences. These immersions into different clay pits consist of walking around, observing the ground, sensing the space, collecting clay from the soil together, sensing and manipulating the material to explore its properties. Thus, by examining the materials, voices and artistic expressions—in the form of poems, sound compositions, images, drawings, photos, cartographies and clay objects—co-produced during four immersions into diverse veins of the Valparaíso Region, we expect to bring back to the fore alternative modes of reflexivity around these sites. This sum of collective experiences for exploration and creation in the veins and clay pits of Valparaíso serves to trace other relational ways of inhabiting, valuing and working with the soil. Therefore, we envisage this practice-oriented research project as a poetic alternative to critically question the modern technocratic logics of urbanisation that operate in the region through the commodification and overexploitation of the land.

Indo para a argila: explorando conflitos e valores do solo em Valparaíso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.60.g46

Esta proposição apresenta um desenho e pesquisa artística voltada para o solo, que visa gerar formas ativas e poéticas de reflexão em torno da frágil interdependência da vida humana e não humana em um ambiente urbano cada vez mais precário, enfatizado pela atual crise ecológica. A fim de se engajar em tais reflexões, esta pesquisa orientada para a prática — conduzida por designers, arquitetos, artistas e educadores — coleta modos relacionais de interdependência material na região de Valparaíso, Chile, explorando veios e poços de argila para a fabricação de cerâmica, que são relevantes e conhecidos por artesãos e artistas dessa área. Esses espaços estão ameaçados pelas condições ambientais cada vez mais precárias, que são exacerbadas pela monocultura da terra, a reconstrução do solo por grandes projetos de urbanização e a inacessibilidade aos poços de argila, devido à substituição dos comuns pela privatização e exploração da terra. Estes conflitos urbanos geram uma desterritorialização do solo que contrasta com a significativa relevância e valores que estes espaços têm para artistas, artesãos e outros grupos que promovem a sua proteção e interação respeitosa com o solo. Neste contexto, esta pesquisa orientada para a prática

explora e espera tornar visível a transformação dessas terras, acompanhando os usos do solo, identificando conflitos e valores que emergem em torno desses sítios de extração por meio de experiências sensíveis imersivas. Essas imersões em diferentes poços de argila consistem em caminhar, observar o solo, sentir o espaço, coletar argila do solo e manipular o material para explorar suas propriedades. Assim, ao examinar os materiais, vozes e expressões artísticas —na forma de poemas, composições sonoras, imagens, desenhos, fotos, cartografias e objetos de argila— coproduzidos durante quatro imersões em veios diversos da região de Valparaíso, esperamos trazer de volta à cena modos alternativos de reflexividade em torno desses locais. Esta soma de experiências coletivas de exploração e criação nos veios e fossos de argila de Valparaíso serve para traçar outras formas relacionais de habitar, valorizar e trabalhar com o solo. Portanto, vislumbramos este projeto de pesquisa orientado para a prática como uma alternativa poética para questionar criticamente as lógicas tecnocráticas modernas de urbanização, que operam na região por meio da mercantilização e da superexploração do solo.

Yendo al barro: explorando conflictos y valores del suelo en Valparaíso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.60.g45

Esta propuesta presenta un diseño y una investigación artística centrada en el suelo, con el objetivo de generar formas de reflexión activas y poéticas en torno a la frágil interdependencia de vidas humanas y no humanas en un entorno urbano cada vez más precario, enfatizado por la actual crisis ecológica. Para participar en tales reflexiones, esta investigación orientada a la práctica, liderada por diseñadores, arquitectos, artistas y educadores, recoge modos relacionales de interdependencia material en la región de Valparaíso, Chile, a través de la exploración de vetas y pozos de barro para la alfarería que son relevantes y conocidos por los artesanos y artistas de esta zona. Estos espacios están amenazados por las condiciones ambientales cada vez más precarias que se ven agravadas por el monocultivo de la tierra, la reconstitución del suelo por proyectos de urbanización masiva y la inaccesibilidad a los pozos de arcilla debido a la sustitución de los comunes por la privatización y explotación de la tierra. Estos conflictos urbanos generan una desterritorialización del territorio que contrasta con la significativa relevancia y los valores que estos espacios tienen para los artistas, artesanos y otros colectivos que promueven su protección e interacción respetuosa con el suelo.

En este contexto, esta investigación orientada a la práctica explora y espera visibilizar la transformación de estas tierras siguiendo los usos del suelo e identificando los conflictos y valores que surgen en torno a estos sitios de extracción a través de experiencias inmersivas sensibles. Estas inmersiones en diferentes pozos de arcilla consisten en caminar, observar el suelo, sentir el espacio, recolectar arcilla y manipular el material para explorar sus propiedades. Así, al examinar los materiales, voces y expresiones artísticas —en forma de poemas, composiciones sonoras, imágenes, dibujos, fotografías, cartografías y objetos de arcilla— coproducidos durante cuatro inmersiones en diversos pozos de la Región de Valparaíso, esperamos traer de vuelta los modos alternativos de reflexividad en torno a estos sitios. Esta suma de experiencias colectivas para la exploración y creación en las vetas y pozos de arcilla de Valparaíso sirve para trazar otras formas relacionales de habitar, valorar y trabajar con el suelo. Por tanto, contemplamos este proyecto de investigación orientado a la práctica como una alternativa poética para cuestionar críticamente las modernas lógicas tecnocráticas de la urbanización, que operan en la región a través de la mercantilización y sobreexplotación de la tierra.

Sebastian MAYA

SEBASTIAN MAYA

Anáhuac University

<https://orcid.org/>

0000-0003-2105-6487

Video
Presentation



A reflexive educational model for design practice with rural communities: the case of bamboo product makers in Cuetzalan, México.

Keywords

Buen Vivir, Design Education, Design Practice, Emergent Practices, Transition Design.

In the '60s and '70s, a global economic and technological development plan for "undeveloped" countries defined the base of the professionalization process of industrial design in Latin America. Since then, many scholars have revised the industrial design practice and proposed new ways to reinterpret Latin American design according to current perspectives about the context and territory. This research strives on a reflexive educational model based on a socio-technical system's understanding for a mixed craft-industrial design practice with rural communities in Mexico. By combining post and decolonial perspectives and critical theories of neoliberalism in the design field; and analyses of the design education process inside the rural communities of bamboo product makers in Cuetzalan (Puebla, México), it is possible to unravel the translation agency of designers (also as individuals with personal and professional interests) between the global economic system pressures and internal beliefs and positions of communities. Following Arturo Escobar's (2007, 2013, 2017) and Walter Mignolo's (2013) ideas, the design practice in Latin America is highly questionable when it tries to involve rural or social perspectives due to the influence of the development's regimes of representation. These regimes vigorously promote the generation of economic wealth from economic and technological development, primarily based on a globalized neoliberal logic. As Professor Juan Camilo Buitrago shows in the Colombian case, many universities were linked to government economic policies "due to the need to align themselves with the projects that the State was mobilizing based on industrialization to encourage exports." (2012, p. 26). This idea is

still valid since public and private universities constantly compete for economic resources that they exchange with applied knowledge that points to the development of various economic sectors. Numerous studies attempt to reconcile academic epistemological and ontological forms with rural ways of understanding the world. Regardless of these efforts, it is necessary to highlight that professional design education has barely incorporated these reflections within its institutional academic structures. This work has been part of a series of university-level courses that mix experiences and perspectives between Anahuac University final year design students and the Tosepan Ojtatsentekitinij (bamboo workshop) members. The current research considers the participation of all the actors involved in the educational process (directors, lecturers, and students) and the people close to the bamboo transformation processes in Cuetzalan. The course is divided into three phases. First, students and professors discuss critical topics about complex systems and wicked problems, participatory methodologies, capitalism and globalization, non-western knowledge, social power dynamics, and Socio-technical systems. The second phase involves independent and guided fieldwork to share thoughts and intentions with the bamboo material and its possible applications. Lastly, there are different creation, experimentation, and exposition moments where each actor could share comments about all the experiences. The results intended to provide analytical tools that allow design students and educational staff members to deconstruct their economical-industrial roots to tend bridges that harmonize imaginative and creative attitudes between designers and rural craftspersons.

Um modelo educacional reflexivo para a prática de design com comunidades rurais: o caso de fabricantes de produtos de bambu em Cuetzalan, México.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.58.g43

O desenho industrial profissionalizou-se na América Latina durante os anos 60 e 70 sob um plano internacional de desenvolvimento econômico e tecnológico para nações “subdesenvolvidas”, apoiado, principalmente, pelos Estados Unidos e vários países europeus. Desde então, muitos estudiosos revisaram a prática do desenho industrial e propuseram novas formas de reinterpretar o design latino-americano, de acordo com as perspectivas atuais sobre o contexto e o território. Esta pesquisa busca um modelo educacional reflexivo, baseado na compreensão de um sistema sociotécnico para uma prática mista de design artesanal-industrial com comunidades rurais no México. Combinando perspectivas pós e descoloniais e teorias críticas do neoliberalismo no campo do design, e análises localizadas de práticas de design dentro das comunidades rurais de fabricantes de produtos de bambu em Cuetzalan (Puebla, México), é possível desvendar a agência de tradução de designers (também como indivíduos com interesses pessoais e profissionais) entre as pressões do sistema econômico global e interno de crenças e posições das comunidades. Apesar dos extensos esforços para estudar a transformação da prática do design no continente, é necessário destacar que a educação profissional em design quase não incorporou nenhuma dessas reflexões em suas estruturas acadêmicas institucionais. Como mostra o professor Juan Camilo Buitrago no caso colombiano, muitas universidades estavam vinculadas às políticas econômicas do governo “pela necessidade de se alinharem aos projetos que o Estado estava

mobilizando a partir da industrialização para incentivar as exportações” (2012, p. 26). Esta ideia ainda é válida, pois as universidades públicas e privadas competem constantemente por recursos econômicos, que trocam com conhecimentos aplicados que apontam para o desenvolvimento de diversos setores da economia. A influência dos regimes de representação do desenvolvimento na prática do design na América Latina é perceptível quando se analisa a partir de uma perspectiva rural. É possível encontrar nesses contextos inúmeros estudos que buscam conciliar as formas epistemológicas e ontológicas acadêmicas com as formas rurais de compreensão do mundo. Apesar disso, as ideias de alcançar o bem-estar a partir do desenvolvimento se manifestam em todas as camadas sociais, segundo a obra de Arturo Escobar. Este trabalho fez parte de uma série de cursos de nível universitário, que trazem novas perspectivas sobre a organização econômica e política a partir de estruturas cooperativas dentro das práticas de design. A pesquisa atual inclui todos os atores envolvidos no processo educacional e as pessoas próximas aos processos de transformação do bambu em Cuetzalan. Os resultados fornecem ferramentas analíticas que permitem aos designers desconstruir suas raízes econômico-industriais para cuidar de pontes que harmonizem atitudes imaginativas e criativas entre designers e artesãos rurais. Estas atitudes não estão relacionadas apenas à configuração das habilidades ou sensibilidade dos produtos, mas, também, à capacidade de compreender outras formas de perceber e se conectar com o mundo e a sociedade.

Un modelo educativo reflexivo para la práctica del diseño con comunidades rurales: el caso de los fabricantes de productos de bambú en Cuetzalan, México

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.58.g42

El diseño industrial se profesionalizó en América Latina durante los años 60 y 70, bajo un plan internacional de desarrollo económico y tecnológico para naciones “subdesarrolladas”, apoyado principalmente por Estados Unidos y varios países europeos. Desde entonces, muchos académicos han revisado la práctica del diseño industrial y propuesto nuevas formas de reinterpretar el diseño latinoamericano de acuerdo con las perspectivas actuales sobre el contexto y el territorio. Esta investigación se basa en un modelo educativo reflexivo dedicado a la comprensión de un sistema socio-técnico para una práctica mixta de diseño artesanal-industrial con comunidades rurales en México. Combinando perspectivas post y decoloniales y teorías críticas del neoliberalismo en el campo del diseño y análisis localizados de las prácticas de diseño dentro de las comunidades rurales de fabricantes de productos de bambú en Cuetzalan (Puebla, México), es posible desentrañar la agencia de traducción de los diseñadores (también como individuos con intereses personales y profesionales) entre las presiones del sistema económico global y las presiones internas y las creencias y posiciones de las comunidades. A pesar de los extensos esfuerzos para estudiar la transformación de la práctica del diseño en el continente, es necesario resaltar que la educación profesional en diseño apenas ha incorporado alguna de estas reflexiones dentro de sus estructuras académicas institucionales. Como muestra el profesor Juan Camilo Buitrago en el caso colombiano, muchas universidades estuvieron vinculadas a las políticas económicas gubernamentales “por la necesidad de alinearse

con los proyectos que el Estado estaba movilizándolo con base en la industrialización para incentivar las exportaciones”. (2012, pág.26). Esta idea sigue vigente, ya que las universidades públicas y privadas compiten constantemente por recursos económicos que intercambian con conocimientos aplicados que apuntan al desarrollo de diversos sectores económicos. La influencia de los regímenes de representación del desarrollo en la práctica del diseño en América Latina se nota cuando se analiza desde una perspectiva rural. Es posible encontrar en estos contextos numerosos estudios que intentan conciliar las formas académicas epistemológicas y ontológicas con las formas rurales de entender el mundo. Pese a ello, las ideas de lograr el bienestar basado en el desarrollo se manifiestan en todos los estratos sociales, según la obra de Arturo Escobar. Este trabajo ha sido parte de una serie de cursos de nivel universitario que aportan nuevas perspectivas sobre la organización económica y política desde las estructuras cooperativas dentro de las prácticas de diseño. La investigación actual incluye a todos los actores involucrados en el proceso educativo, así como a las personas cercanas a los procesos de transformación del bambú en Cuetzalan. Los resultados brindan herramientas analíticas que permiten a los diseñadores deconstruir sus raíces económico-industriales para tender puentes que armonicen actitudes imaginativas y creativas entre diseñadores y artesanos rurales. Esas actitudes no solo están relacionadas con la configuración de las habilidades o la sensibilidad de los productos, sino también con la capacidad de comprender otras formas de percibir y conectar con el mundo y la sociedad.

Practice in Art & Technology

Silvia Ziquarney

SILVIA LAURENTIZ

University of São Paulo

<https://orcid.org/>

0000-0003-4212-0441

Video
Presentation



Realities Research Group: 10 years of studies in Art-technology

Keywords

Art, Technology, Representation, Sign, Digital.

The Research Group Realidades - from tangible realities to ontological realities - was created in 2010 and is based at the School of Communications and Arts, University of São Paulo, accredited by the Institution and CNPq, Brazil. It already has a huge production, from artistic works, texts, interviews, events organization, and other technical productions, which can be found at <http://www2.eca.usp.br/realidades>. In its initial research, the Realidades Group investigated how to coherently treat certain terms and categories while maintaining a dialogue between different areas of knowledge, in addition to pointing out counterparts from the breaking of certain conceptual coherences promoted by this dialogue. The object of study of the first projects was precisely to know and expand terms such as simulation, virtuality, hybridization, as well as to propose new devices, interfaces and uses for the technologies. In the current proposal, the group inaugurates new lines of research that will address contemporary phenomena in the field of digital media, critically observing the experience in the intersection between arts, sciences and communications in locative media, audiovisual performances, reality augmented, 360° video and photography, artificial intelligence, three-dimensional modeling, and digital prototyping, among others. It also considers broader issues that arise in this context in relation to the ways of weakening the consensus around the alternatives

of representing reality, which happen because of the informational explosion, and the mapping of patterns, in addition to observing political aspects of these discussions. To fulfill these objectives, which significantly expand the initial problems, we redesigned our lines of research in 2020, which are now defined as: 1. Codified Thoughts; 2. Audiovisual Processes; and 3. Poetic-political criticism. The lines of research present specific goals, objectives, and results, which add up without failing to meet the general objectives of the group. It is important to say that the group has a diversified production, but it is evident that the artistic works stand out. In our artworks, the intrinsic relationship between theory and creative practices is essential. We can see the result of these practices and creative processes in the works we carry out and which have already been shown in national and international exhibitions. All information about each one can be found on the group's website. They have started with the Enigmas Series, which was developed between 2012 and 2017. This series has 3 productions and some versions. We also have the series "When the Stars Touch", with two works, one created in 2019 and the other in 2020. In 2017 we produced the installation Dynamic Crossing, which participated in ISEA 2017 - 23rd International Symposium on Electronic Art, in Manizales, Colombia. The group's most recent artwork is "InMemoriam". It is still online and can be accessed on its website.

Grupo de Pesquisa de Realidades: 10 anos de estudos em arte-tecnologia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.130.g235

O Grupo de Pesquisa Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas - foi criado em 2010 e está sediado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, credenciada pela Instituição e pelo CNPq, Brasil. Já possui uma grande produção, desde trabalhos artísticos, textos, entrevistas, organização de eventos, entre outras produções técnicas, que pode ser consultada em <http://www2.eca.usp.br/realidades>. Na sua investigação inicial, o Grupo Realidades investigou como tratar de forma coerente determinados termos e categorias mantendo um diálogo entre diferentes áreas do conhecimento, para além de apontar contrapartidas da quebra de certas coerências conceptuais promovidas por este diálogo. O objeto de estudo dos primeiros projetos era justamente conhecer e expandir termos como simulação, virtualidade, hibridização, bem como propor novos dispositivos, interfaces e usos para as tecnologias. Na proposta atual, o grupo inaugura novas linhas de pesquisa que abordarão fenômenos contemporâneos no campo das mídias digitais, observando criticamente a experiência na intersecção entre artes, ciências e comunicações em mídias locativas, performances audiovisuais, realidade aumentada, vídeo 360° e fotografia, inteligência artificial, modelagem tridimensional e prototipagem digital, entre outros. Também considera questões mais amplas que surgem nesse contexto em relação às formas de enfraquecer o consenso em torno das alternativas de representação da

realidade, que acontecem em função da explosão informacional, e do mapeamento de padrões, além de observar aspectos políticos dessas discussões. Para cumprir esses objetivos, que ampliam significativamente os problemas iniciais, redesenhamos nossas linhas de pesquisa em 2020, que agora são definidas como: 1. Pensamentos Codificados; 2. Processos Audiovisuais; e 3. Crítica poético-política. As linhas de pesquisa apresentam metas, objetivos e resultados específicos, que se somam sem deixar de atender aos objetivos gerais do grupo. É importante dizer que o grupo tem uma produção diversificada, mas é evidente que os trabalhos artísticos se destacam. Em nossas obras de arte, a relação intrínseca entre teoria e práticas criativas é essencial. Podemos constatar o resultado dessas práticas e processos criativos nos trabalhos que realizamos e que já foram exibidos em mostras nacionais e internacionais. Todas as informações sobre cada um podem ser encontradas no site do grupo. Começaram com a Série Enigmas, desenvolvida entre 2012 e 2017. Esta série tem 3 produções e algumas versões. Temos também a série "When the Stars Touch", com duas obras, uma criada em 2019 e outra em 2020. Em 2017 produzimos a instalação Dynamic Crossing, que participou no ISEA 2017 - 23º Simpósio Internacional de Arte Eletrônica, em Manizales, Colômbia. A arte mais recente do grupo é "InMemoriam". Ainda está online e pode ser acessado em seu site.

Grupo de Investigación Realities: 10 años de estudios en arte-tecnología

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.130.g234

El Grupo de Investigación Realidades - de las realidades tangibles a las realidades ontológicas - fue creado en 2010 y tiene su sede en la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidad de São Paulo, acreditada por la Institución y el CNPq, Brasil. Ya cuenta con una enorme producción, desde trabajos artísticos, textos, entrevistas, organización de eventos y otras producciones técnicas, que se pueden encontrar en <http://www2.eca.usp.br/realidades>. En su investigación inicial, el Grupo Realidades indagó en cómo tratar de manera coherente ciertos términos y categorías manteniendo un diálogo entre diferentes áreas de conocimiento, además de señalar contrapartes de la ruptura de ciertas coherencias conceptuales promovidas por este diálogo. El objeto de estudio de los primeros proyectos fue precisamente conocer y ampliar términos como simulación, virtualidad, hibridación, así como proponer nuevos dispositivos, interfaces y usos para las tecnologías. En la propuesta actual, el grupo inaugura nuevas líneas de investigación que abordarán fenómenos contemporáneos en el campo de los medios digitales, observando críticamente la experiencia en la intersección entre artes, ciencias y comunicaciones en medios locativos, performances audiovisuales, realidad aumentada, video 360° y fotografía, inteligencia artificial, modelado tridimensional y prototipos digitales, entre otros. También considera cuestiones más amplias que surgen en este contexto en relación a las formas de debilitar el consenso en torno a las alternativas de representación de la realidad,

que suceden por la explosión informativa, y el mapeo de patrones, además de observar aspectos políticos de estas discusiones. Para cumplir con estos objetivos, que amplían significativamente los problemas iniciales, en 2020 rediseñamos nuestras líneas de investigación, que ahora se definen como: 1. Pensamientos codificados; 2. Procesos audiovisuales; y 3. Crítica poético-política. Las líneas de investigación presentan metas, objetivos y resultados concretos, que se suman sin dejar de cumplir los objetivos generales del grupo. Es importante decir que el grupo tiene una producción diversificada, pero es evidente que se destacan las obras artísticas. En nuestras obras de arte, la relación intrínseca entre teoría y prácticas creativas es fundamental. Podemos ver el resultado de estas prácticas y procesos creativos en los trabajos que realizamos y que ya han sido mostrados en exposiciones nacionales e internacionales. Toda la información sobre cada uno se puede encontrar en el sitio web del grupo. Han comenzado con la Serie Enigmas, que se desarrolló entre 2012 y 2017. Esta serie cuenta con 3 producciones y algunas versiones. También contamos con la serie "When the Stars Touch", con dos obras, una creada en 2019 y la otra en 2020. En 2017 produjimos la instalación Dynamic Crossing, que participó en ISEA 2017 - XXIII Simposio Internacional de Arte Electrónico, en Manizales, Colombia. La obra de arte más reciente del grupo es "InMemoriam". Todavía está en línea y se puede acceder a él en su sitio web.

Felipe & Leticia Brasil Freitas Bortoluzo

**FELIPE BORTOLUZO
MAMONE**

University of São Paulo

[https://orcid.org/
0000-0002-9717-4415](https://orcid.org/0000-0002-9717-4415)

**LETÍCIA BRASIL
FREITAS**

University of São Paulo

[https://orcid.org/
0000-0002-3088-4316](https://orcid.org/0000-0002-3088-4316)

Video
Presentation



A Brief Survey on the Characteristics of Recent Virtual Exhibitions

Keywords

Digital Space, Tangible Space, Virtual Exhibitions, 360 photography, 3D modelling

The Covid-19 pandemic and the social restriction measures that ensued have had a decisive impact on museum activities over the past two years. Research by the International Council of Museums (ICOM) indicates that about 95% of worldwide museums were closed between April and May 2020, a figure that falls to 27% in the same period in 2021. Given this scenario, there has been a notable increase in digital communications and activities of these institutions, either by making collections and exhibitions available online, managing social media, holding live events and teaching programs or by producing newsletters and podcasts. While such surveys are essential, it is also necessary to complement them with qualitative research into the ways in which these activities are being carried out. This paper will examine how a specific kind of digital activity is being developed by the museum sector, namely, the virtual exhibitions. Characterized mainly by the three-dimensionality and the immersion of the interactor, these virtual exhibition spaces carry with them both the complexity that constitutes the idea of a virtual museum and the structural deficiencies that affect cultural institutions and, in particular, their sectors of Information and Communication Technology (ICTs). Thus, two criteria were chosen to characterize these exhibits,

namely, the technologies commonly used in their conception and the relationship they establish or do not establish with a tangible space. To this end, recent cases of spaces built through the use of 360° photography and 3D modeling have been selected and analyzed as to highlight the distinctive features of these technologies and how they instantiate different relationships between elements of the digital and the tangible. This analysis brings into consideration specific elements of these exhibitions, such as their interfaces and the modes of displacement and visualization they allow, the quality of the reproduction of the artworks and the possibility of accessing complementary information and media about them, the multiplicity of the points of view, their compatibility with certain devices, among others. Finally, we will reflect on the way in which these virtual exhibitions replicate, augment or dismiss physical spaces for their conception. Instead of the usual opposition between virtual and actual, such spaces express the possibility of complementation between elements restricted to the tangible or the digital - complementation, needless to say, that does not always take place. Thus, virtual exhibitions are important vectors to reflect on the advantages and difficulties that digital technologies pose for the museum sector.

Uma breve pesquisa sobre as características das exposições virtuais recentes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.127.g213

A pandemia de COVID-19 e as medidas de restrição social que se seguiram tiveram um impacto decisivo nas atividades dos museus nos últimos dois anos. Pesquisas do Conselho Internacional de Museus (ICOM) indicam que cerca de 95% dos museus mundiais foram fechados entre abril e maio de 2020, número que caiu para 27% no mesmo período de 2021. Diante deste cenário, houve um aumento notável nas comunicações e atividades digitais destas instituições, através da disponibilização on-line de acervos e exposições, da gestão das redes sociais, da realização de eventos e programas de ensino ao vivo ou da produção de newsletters e podcasts. Embora essas pesquisas sejam essenciais, também é necessário complementá-las com pesquisas qualitativas sobre as formas como essas atividades estão sendo realizadas. Este artigo examinará como um tipo específico de atividade digital está sendo desenvolvido pelo setor museológico, a saber, as exposições virtuais. Caracterizados principalmente pela tridimensionalidade e pela imersão do interator, esses espaços expositivos virtuais carregam tanto a complexidade que constitui a ideia de um museu virtual, quanto as deficiências estruturais que afetam as instituições culturais e, em particular, seus setores de Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs). Assim, foram escolhidos dois critérios para caracterizar estas

exposições, a saber, as tecnologias habitualmente utilizadas na sua concepção e a relação que estabelecem ou não com um espaço tangível. Para isto, foram selecionados e analisados casos recentes de espaços construídos através da utilização da fotografia 360° e da modelagem 3D, de forma a evidenciar as características distintivas destas tecnologias e como elas instanciam diferentes relações entre elementos do digital e do tangível. Esta análise leva em consideração elementos específicos dessas exposições, como suas interfaces e os modos de deslocamento e visualização que permitem, a qualidade da reprodução das obras e a possibilidade de acessar informações e mídias complementares sobre elas, a multiplicidade dos pontos de vista, sua compatibilidade com determinados dispositivos, entre outros. Por fim, refletiremos sobre a forma como essas exposições virtuais replicam, aumentam ou dispensam os espaços físicos para sua concepção. Ao invés da habitual oposição entre virtual e atual, tais espaços expressam a possibilidade de complementação entre elementos restritos ao tangível ou ao digital — complementação, desnecessário dizer, que nem sempre ocorre. Assim, as exposições virtuais são vetores importantes para refletir sobre as vantagens e dificuldades que as tecnologias digitais representam para o setor museológico.

Una breve reseña sobre las características de las exposiciones virtuales recientes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.127.g212

La pandemia de Covid-19 y las medidas de restricción social que le siguieron han tenido un impacto decisivo en las actividades de los museos durante los últimos dos años. Investigaciones del Consejo Internacional de Museos (ICOM) indican que alrededor del 95% de los museos a nivel mundial fueron cerrados entre abril y mayo de 2020, cifra que cae al 27% en el mismo período de 2021. Ante este escenario, ha habido un aumento notable en las comunicaciones y actividades digitales de estas instituciones, ya sea mediante la puesta a disposición de colecciones y exposiciones en línea, la gestión de redes sociales, la realización de eventos en vivo y programas de enseñanza o la producción de boletines y podcasts. Si bien estas encuestas son esenciales, también es necesario complementarlas con investigaciones cualitativas sobre las formas en que se llevan a cabo estas actividades. Este artículo examinará cómo el sector de los museos está desarrollando un tipo específico de actividad digital, a saber, las exposiciones virtuales. Caracterizados principalmente por la tridimensionalidad y la inmersión del interactor, estos espacios expositivos virtuales llevan consigo tanto la complejidad que constituye la idea de museo virtual como las deficiencias estructurales que afectan a las instituciones culturales y, en particular, a sus sectores de Información y Tecnología de la comunicación (TIC). Así, se

eligieron dos criterios para caracterizar estas exhibiciones, a saber, las tecnologías comúnmente utilizadas en su concepción y la relación que establecen o no establecen con un espacio tangible. Para ello, se han seleccionado y analizado casos recientes de espacios construidos mediante el uso de fotografía 360° y modelado 3D para resaltar los rasgos distintivos de estas tecnologías y cómo instancian diferentes relaciones entre elementos de lo digital y lo tangible. Este análisis toma en consideración elementos específicos de estas exposiciones, como sus interfaces y los modos de desplazamiento y visualización que permiten, la calidad de la reproducción de las obras de arte y la posibilidad de acceder a información y medios complementarios sobre las mismas, la multiplicidad de puntos de vista y su compatibilidad con ciertos dispositivos, entre otros. Finalmente, reflexionaremos sobre la forma en que estas exposiciones virtuales replican, amplían o descartan espacios físicos para su concepción. En lugar de la oposición habitual entre lo virtual y lo actual, estos espacios expresan la posibilidad de complementación entre elementos restringidos a lo tangible o lo digital, complementación que, no hace falta decirlo, no siempre se da. Así, las exposiciones virtuales son vectores importantes para reflexionar sobre las ventajas y dificultades que suponen las tecnologías digitales para el sector museístico.

Lynn Carone

& Fernando Pericin

LYNN CARONE

University of Brasilia

[https://orcid.org/
0000-0003-0936-2852](https://orcid.org/0000-0003-0936-2852)

FERNANDO PERICIN

University of Brasilia

[https://orcid.org/
0000-0002-7735-817X](https://orcid.org/0000-0002-7735-817X)

Video
Presentation



Paradise is for everyone

Keywords

Urban territory, Gender, Oppression, Racism, video performance

“Paradise is for everyone” is a film produced by Lynn Carone and Fernando Pericin, as a result of the combination of three previous projects in dialogue, derived from the research of both and that contemplate themes like bodies, territories and urban occupations. The video performance “It’s many layers” by Lynn Carone and Sueli Vital was born from the observation of a place and the weirdness caused by it. They used a specific place to perform the work with focus on racism. The physical territory was a stimulus for reflections about structural racism and the search for reparation concerning taking an anti-racist position. For the video performance, the concept of site-specificity was considered, thought as site-oriented, in which, according to Miwon Kwon, the work would not be only “a noun/object”, but a “verb/process”, provoking the critical acuity, not only physical and phenomenological, of the spectator, but also, to the ideological conditions of this experience, in this case, the observation of the specificity of the name of the restaurant “Senzala”, located in an upper-middle-class neighborhood of São Paulo, Brazil. The work “The Contemporary Gay” by Fernando Pericin was born from the indignation of the attacks on people deviating from the gender and sexuality standard in recent years, supported by reflections on the text “What is contemporary?” by Giorgio Agamben. According to the Gay Group of Bahia report, 174 gay men were victims of violent death in Brazil in 2019. In times of pandemic, claiming his right to protest, Fernando

used the empty streets as a base and his body as a support to perform a solitary performance to express his indignation and provoke reflections about the decisions and statements made by the current government about the LGBTQIA+ population. In 2021, Lynn Carone and Fernando Pericin promoted the continuation of a work started in 2019, when they met, interviewed and photographed a transexual woman in her workplace, resulting in the video “Transfly”, which provokes reflections about the artists’ research, such as the place and its specificities, prejudice, oppression, reunions and reconnections. Reflections on the three works provided a (re) meeting between the artists and their poetics and resulted in the experimental video “Paradise is for everyone” as a form of expression and elaboration of a visual thought, which includes the experiences in the city territories, the specificities of the places as questioning propellants, the personal positions in micro politics assumed as a life posture and personal transformation, rethinking the ways of relationships. The records revisited as archives allowed re-readings in collages, and images and sounds overlays, placing the three productions in a scenario that transits between reality and nightmare, giving continuity to the discussions of the work in process. Priscila Arantes helps us understand this path when she says that an archive allows the artists to make new rearrangements and numerous narratives.

O Paraíso é para todos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.151.g292

“O Paraíso é para todos” é um filme produzido por “autor1” e “autor2”, resultado da combinação de três projetos anteriores em diálogo, derivados da investigação de ambos, e que contemplam temas como corpos, territórios e ocupações urbanas. A vídeo performance “It’s many layers” do “autor1” e de um amigo artista nasceu da observação de um lugar e da estranheza por ele provocada. Eles utilizaram um local específico para realizar o trabalho com foco no racismo. O território físico foi um estímulo para a reflexão sobre o racismo estrutural e a busca de reparação para assumir uma postura antirracista. Para a performance do vídeo, foi considerado o conceito de site-specificity, pensado como site-oriented, no qual, segundo Miwon Kwon (1977), a obra não seria apenas “um substantivo/objeto”, mas um “verbo/processo”, provocando a acuidade crítica, não só física e fenomenológica, do espectador, mas também, às condições ideológicas desta vivência — neste caso, a constatação da especificidade do nome do restaurante “Senzala”, que significa alojamento de escravos — localizado em um bairro de classe média alta de São Paulo, Brasil. A obra “The Contemporary Gay”, do “autor2”, nasceu da indignação em relação às agressões a pessoas que se desviaram do padrão de gênero e sexualidade, nos últimos anos, amparada por reflexões sobre o texto “O que é contemporâneo?”, de Giorgio Agamben. Segundo o relatório do Grupo Gay da Bahia, 174 homossexuais foram vítimas de morte violenta no Brasil em 2019. Em tempos de pandemia, reivindicando seu direito de protestar, Fernando usou as ruas vazias como base e seu

corpo como apoio para realizar uma atuação solitária para expressar sua indignação e provocar reflexões sobre as decisões e declarações do atual governo sobre a população LGBTQIA+. Em 2021, o “autor1” e o “autor2” promoveram a continuidade de um trabalho iniciado em 2019, quando conheceram, entrevistaram e fotografaram uma mulher transexual em seu local de trabalho, resultando no vídeo “Transfly”, que provoca reflexões sobre as pesquisas dos artistas, como o lugar e suas especificidades, preconceitos, opressões, reencontros e reações. As reflexões sobre as três obras proporcionaram um (re) encontro entre os artistas e suas poéticas e resultaram no vídeo experimental “O Paraíso é para todos” como forma de expressão e elaboração de um pensamento visual, que inclui as vivências nos territórios da cidade, as especificidades dos lugares como propulsores questionadores, as posições pessoais na micropolítica assumidas como postura de vida e transformação pessoal, repensando os modos de relacionamento. Os registros revisitados como arquivos permitiram releituras em colagens, sobreposições de imagens e sons, situando as três produções em um cenário que transita entre a realidade e o pesadelo, dando continuidade às discussões da obra em andamento. Priscila Arantes (2015, p. 120) ajuda-nos a compreender este caminho, quando afirma que “a obra de arte contemporânea é, com efeito, um arquivo num sentido muito particular: uma obra-arquivo aberta a inúmeros desdobramentos, leituras e múltiplas narrativas”.

El paraíso es para todos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.151.g291

“El paraíso es para todos” es una película producida por Lynn Carone y Fernando Pericin, fruto de la combinación de tres proyectos previos en diálogo, derivados de la investigación de ambos y que contemplan temas sobre los cuerpos, los territorios y las ocupaciones urbanas. El video performance “Es muchas capas” de Lynn Carone y un artista amigo nació de la observación de un lugar y la rareza que causaba. Utilizaron un lugar específico para realizar el trabajo con foco en el racismo. El territorio físico fue un estímulo para las reflexiones sobre el racismo estructural y la búsqueda de reparación en torno a una posición antirracista. Para la performance del video, se consideró el concepto de especificidad del sitio, pensado como orientado al sitio, en el cual, según Miwon Kwon (1977), el trabajo no sería solo un “sustantivo/objeto”, sino un “verbo/proceso”, provocando la agudeza crítica, no solo física y fenomenológica, del espectador, sino también, a las condiciones ideológicas de esta experiencia, en este caso, la observación de la especificidad del nombre del restaurante “Senzala”, que significa “barrios esclavos”, ubicado en un barrio de clase media alta de São Paulo, Brasil. La obra “The Contemporary Gay” de Fernando Pericin nace de la indignación de los ataques a personas que se desvían del estándar de género y sexualidad en los últimos años, apoyados en reflexiones sobre el texto “¿Qué es contemporáneo?” de Giorgio Agamben. Según el informe del Grupo Gay de Bahía, 174 hombres homosexuales fueron víctimas de muerte violenta en Brasil en 2019. En tiempos de pandemia, reclamando su derecho a la protesta,

Fernando utilizó las calles vacías como base y su cuerpo como apoyo para realizar una actuación solitaria para expresar su indignación y provocar reflexiones sobre las decisiones y declaraciones del actual gobierno sobre la población LGBTQIA+. En 2021, Lynn Carone y Fernando Pericin promovieron la continuación de un trabajo iniciado en 2019, cuando conocieron, entrevistaron y fotografiaron a una mujer transexual en su lugar de trabajo, dando como resultado el video “Transfly”, que provoca reflexiones sobre la investigación de los artistas, como el lugar y sus especificidades, prejuicios, opresión, reencuentros y reconexiones. Las reflexiones sobre las tres obras proporcionaron un (re)encuentro entre los artistas y su poética y dieron como resultado el video experimental “El paraíso es para todos”, como forma de expresión y elaboración de un pensamiento visual que incluye las vivencias en los territorios de la ciudad, las especificidades de los lugares como propulsores cuestionadores y las posiciones personales en la micro política asumidas como postura de vida y transformación personal, repensando las formas de relación. Los registros revisitados como archivos permitieron relecturas en collages y superposiciones de imágenes y sonidos, ubicando las tres producciones en un escenario que transita entre la realidad y la pesadilla, dando continuidad a las discusiones de la obra en proceso. Priscila Arantes (2015, p. 120) nos ayuda a comprender este camino cuando dice que “la obra de arte contemporánea es, en efecto, un archivo en un sentido muy particular: una obra-archivo abierta a innumerables desarrollos, lecturas y ‘narrativas múltiples’”.

Bruno

& Luca Ribeiro,
Miguel Alonso

et al

BRUNA COSTA

University of São Paulo

<https://orcid.org/>

0000-0003-3924-972X

LUCA RIBEIRO

University of São Paulo

<https://orcid.org/>

0000-0002-9211-2952

MIGUEL ALONSO

University of São Paulo

<https://orcid.org/>

0000-0003-0829-5192

Video
Presentation



Trying to read: The “In Memoriam” artwork

Keywords

Covid-19, Brazilian Federal Constitution, Data Visualization, Web art.

In this presentation we will analyze the multimedia artwork *In Memoriam*, 2021, from the Research Group Realidades (School of Communication and Arts of University of São Paulo, ECA-USP, Brazil). The artwork is a web art that deals with the visualization of data from the coronavirus pandemic in Brazil. These data are appropriated from online databases and it works as the rule of loss of information from 1988's Brazilian Federal Constitution, Title II - Of Fundamental Rights and Guarantees. The text is fragmented proportionally to Brazilian population and, then, loses its information, pixel by pixel, according to the daily number of deaths by covid-19 in the country. The authors of this presentation are members of the Realidades Group, thus, this analysis will be filled with our creative processes, poetic motivations and the development phases of the artwork. *In Memoriam* exposes the precarious situation of the democratic rights guaranteed by the mentioned article of the Brazilian constitution. Brazil couldn't control covid-19 pandemic. Researches pointed out that it was due to a series of omissions and failures by public managers, mainly the federal government. However, the democratic rights have been under attack for longer. Brazil's political scene has become dominated by openly conservative, “anti-politics” and “anti-science” wills, quite driven by disinformation and fake news. And all these relationships are fundamental to the development of the work. It seeks to materialize and illustrate hundreds of thousands of deaths in order to make visible the colossal size of human loss. The

amount of deaths shatter the black words over the white background, damaging the text and making the reading more difficult. On the work's website, the text is exhibited in perspective and can be vertically scrolled. It also contains an interactive ruler that shows the Brazilian daily and total number of deaths, enabling the interactor to move across the timeline. The visual character of a ‘monument for the dead’ complains the governmental negligence that causes this amount of suffering, actions that must not be simply forgotten. In addition, it points out the need for more transparency of covid's diagnosis and deaths registration and comments on the alarming political scenario that surrounds the sanitary crisis. Furthermore, this artwork is a data visualization piece, which is a very much explored technique used by multimedia artists. We will address its usage to enhance the visibility of things that are often hard to see. We will show another similar artwork in theme, ‘Inumeráveis’, 2020, created by a collective of volunteer artists and journalists. Claiming that “alive or dead, we will never be [just] a number”, the site is an online monument that features shared stories about the victims, giving individuality to each of them. *In Memoriam* was in the online exhibition *EmMeio#13* associated with the *Panoramas 2021* event. Additionally, we point out its interaction in different social networks and its own numerical and online nature. The pandemic crisis in Brazil and around the world is not a past reality, still claiming countless lives. Unfortunately, the artwork remains operational.

Tentando ler: A obra de arte “In Memoriam”

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.124.g205

Nesta apresentação, analisaremos a obra multimídia In Memoriam, 2021, do Grupo de Pesquisa Realidades (Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, ECA-USP, Brasil). A arte é uma web art que trata da visualização dos dados da pandemia do coronavírus no Brasil. Esses dados são apropriados em bases de dados on-line e funcionam como regra de perda de informações da Constituição Federal de 1988, Título II - Dos Direitos e Garantias Fundamentais (Art.4-5). O texto é fragmentado proporcionalmente à população brasileira e, então, perde suas informações, pixel a pixel, de acordo com o número diário de mortes por COVID-19 no País.

Os autores desta apresentação são membros do Grupo Realidades; assim, esta análise será preenchida com os nossos processos criativos, motivações poéticas e as fases de desenvolvimento da obra de arte. In Memoriam expõe a situação precária dos direitos democráticos garantidos pelo citado artigo da Constituição brasileira, tentando dar corpo às centenas de milhares de vidas perdidas — um grande número, incomensurável no cotidiano. Busca materializar e ilustrar o número de mortes para tornar visível o tamanho colossal da perda humana. A quantidade de mortes estilhaça as palavras pretas sobre o fundo branco, danificando o texto e dificultando a leitura. No site da obra, o texto é exibido em perspectiva e pode ser

rolado verticalmente. Ele também contém uma régua interativa, que mostra o número diário de mortes no Brasil, até o número total de mortes dos brasileiros por COVID-19, permitindo que o interator mova-se na linha do tempo. O caráter visual de um “monumento aos mortos” denuncia a negligência governamental, que causa tanto sofrimento, ações que não devem ser simplesmente esquecidas. Além disso, aponta a necessidade de mais transparência no diagnóstico de COVID e no registro de óbitos. Abordaremos esta obra de arte como uma peça de visualização de dados, que é uma técnica muito explorada por artistas multimídia, apontando seu poder nas artes visuais: aumentar a visibilidade de coisas que, muitas vezes, são difíceis de ver. Mostraremos também outras obras semelhantes em temática, como “Innumerable” (Inumeráveis), 2020, criadas por um coletivo de artistas e jornalistas voluntários. Alegando que “vivos ou mortos, nunca seremos [apenas] um número” (<https://inumeraveis.com.br/sobre/>), o site é um monumento on-line que traz histórias compartilhadas sobre as vítimas, dando individualidade a cada um deles. Além disso, comentamos a repercussão de In Memoriam no evento on-line EmMeio#13: Contaminações dos Panoramas 2021, sua interação em diferentes redes sociais e sua própria natureza numérica e on-line. A crise pandêmica no Brasil e no mundo não é uma realidade passada, ainda ceifando inúmeras vidas. Infelizmente, a obra de arte continua operacional.

Tratando de leer: La obra de arte “In Memorian”

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.124.g204

En esta presentación analizaremos la obra de arte multimedia In Memorian (2021) del Grupo de Investigación Realidades (Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo, ECA-USP, Brasil). La obra de arte es un arte web que se ocupa de la visualización de datos de la pandemia de coronavirus en Brasil. Estos datos se apropian de bases de datos en línea y funcionan como la regla de pérdida de información de la Constitución Federal Brasileña de 1988, Título II - De los Derechos Fundamentales y Garantías (Art.4-5). El texto se fragmenta proporcionalmente a la población brasileña y, luego pierde su información, píxel a píxel, según el número diario de muertes por covid-19 en el país. Los autores de esta presentación son miembros del Grupo Realidades, por lo que este análisis se llenará de nuestros procesos creativos, motivaciones poéticas y las fases de desarrollo de la obra de arte. In Memorian expone la precaria situación de los derechos democráticos garantizados por el mencionado artículo de la constitución brasileña, tratando de dar cuerpo a los cientos de miles de vidas perdidas, cantidades inconmensurables en la vida cotidiana. Busca materializar e ilustrar el número de muertes para hacer visible el tamaño colosal de la pérdida humana. La cantidad de muertes destroza las palabras negras sobre el fondo blanco, dañando el texto y dificultando la lectura. En el sitio web de la obra, el texto se exhibe en perspectiva y se puede desplazar verticalmente. También contiene una regla interactiva que

muestra el número diario de muertes de brasileños y el número total de muertes de brasileños por covid-19, lo que permite que el interactor se mueva a través de la línea de tiempo. El carácter visual de un “monumento a los muertos” denuncia la negligencia gubernamental que causa tanto sufrimiento, acciones que no deben olvidarse. Además, señala la necesidad de una mayor transparencia en el diagnóstico de covid y el registro de muertes. Abordaremos esta obra de arte como una pieza de visualización de datos, que es una técnica muy explorada utilizada por artistas multimedia, que destaca su poder en las artes visuales: mejorar la visibilidad de cosas que a menudo son difíciles de ver. También mostraremos otras obras de arte de temática similar, como “Innumeráveis” (Innumerable) de 2020, creada por un colectivo de artistas y periodistas voluntarios. Afirmando que “vivos o muertos, nunca seremos [solo] un número” (<https://inumeraveis.com.br/sobre/>), el sitio web es un monumento en línea que trae historias compartidas sobre las víctimas, dando individualidad a cada una de ellas. Asimismo, comentamos la repercusión de In Memorian en la exposición online EmMeio#13: Contaminaciones del evento Panoramas 2021, su interacción en diferentes redes sociales y su propio carácter numérico y online. La crisis pandémica en Brasil y en todo el mundo no es una realidad pasada, todavía se cobra innumerables vidas. Desafortunadamente, la obra de arte permanece operativa.

Milton

& Fernando Fogliano,
Renato Hildebrand, Fabio
Nunes, Tiago Rubini,
Rodrigo Dorta, Soraya
Braz, Caio dos Santos,
Bárbara Milano

apêndices

MILTON SOGABE

Universidade Anhembi Morumbi
<https://orcid.org/0000-0003-1286-9013>

FERNANDO FOGLIANO

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0002-3088-6063>

RENATO HILDEBRAND

PUC de São Paulo
<https://orcid.org/0000-0002-3714-6295>

FABIO NUNES

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0003-2151-3596>

TIAGO RUBINI

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0001-5531-3176>

RODRIGO DORTA

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0001-8794-7341>

SORAYA BRAZ

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0002-1560-0215>

CAIO DOS SANTOS

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0002-0157-7456>

BÁRBARA MILANO

Universidade Estadual Paulista
<https://orcid.org/0000-0002-6144-9325>

Video
Presentation



Water, sustainability and poetics in the works of the cAt group

Keywords

Sustainability, Water, cAt group, Art-Technology

Since 2015, the cAt (science, Art, technology) research group from the Arts Institute of UNESP (São Paulo State University) has reflected upon Art-technology productions, that raise concerns about sustainability related to energy sources and alternative possibilities for energy generation without the direct use of computers and complex technology apparatus, while maintaining relevant aspects of the digital interactive works, such as the use of technology, interaction with the audience and a systemic view. These concerns were initially introduced in the production of the work "Sopro" ("Blow"), started in 2015, which is an interactive work powered by the audience participation through the strength of a wind blow on a pinwheel. This work is based on the use of a simple technological system, seeking the poetic dimension of the act of blowing and primary scientific principles. Upon the development of this work, the group sought the possibility of creating a series of works focused on concerns about sustainability with original interaction dynamics, thus creating new systems and works in which the body of the audience becomes the power source. In this context, not only the resulting works are important, but especially the creative process, in which artists focus their concerns and researches on socio-environmental issues,

thus assuming a new view of the world, seeking new attitudes, new relationships with individuals and communities involved within this process, transforming their ways of life and materializing that into Art. In this paper we present the works that are part of the triptych, with each of the works having a different aspect, but related to the others. The works are presented in spherical, cubic and cylindrical formats. The public's physical relationship with the work takes place through a bodily activity, being blowing, touching and moving a part of the piece. The water is always present, but in a different physical state in each one, being part of the technological system and the poetic construction. In this article we focus on the water element, although other technological and symbolic aspects are present in the works. In the work "Sopro", in the liquid state, water represents the context in which life arises. In the second work, "Toque", in solid state, water serves as part of the technological process, in partnership with human contact, with the hot and cold contrast for energy generation. And in the third work, "Gesture", water represents the symbolic part of the work, related to the passage of water from a liquid to a gaseous state, such as the condensation that occurs in the rain process.

Água, sustentabilidade e poética nas obras do grupo cAt

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.91.g118

Desde 2015, o grupo de pesquisa cAt (ciência, arte, tecnologia) do Instituto de Artes da UNESP (Universidade Estadual Paulista) vem refletindo sobre as produções arte-tecnologia, que levantam preocupações sobre a sustentabilidade relacionada às fontes de energia e possibilidades alternativas de geração de energia sem o uso direto de computadores e aparatos tecnológicos complexos, mantendo aspectos relevantes das obras digitais interativas, como o uso da tecnologia, a interação com o público e uma visão sistêmica. Estas preocupações foram introduzidas inicialmente na produção da obra "Sopro", iniciada em 2015, que é uma obra interativa impulsionada pela participação do público por meio da força de um sopro de vento em um cata-vento. Este trabalho baseia-se na utilização de um sistema tecnológico simples, buscando a dimensão poética do ato de soprar e princípios científicos primários. Com o desenvolvimento deste trabalho, o grupo buscou a possibilidade de criar uma série de trabalhos focados nas preocupações com a sustentabilidade com uma dinâmica de interação original, criando, assim, novos sistemas e obras em que o corpo do público passa a ser a fonte de energia. Neste contexto, não só as obras resultantes são importantes, mas, principalmente, o processo criativo, no qual os artistas focam suas inquietações e pesquisas nas questões

socioambientais, assumindo, assim, uma nova visão de mundo, buscando novas atitudes, novas relações com os indivíduos e comunidades envolvidas nesse processo, transformando seus modos de vida e materializando-os em arte. Neste artigo, apresentamos as obras que fazem parte do tríptico, sendo que cada uma das obras tem um aspecto diferente, mas relacionado com as outras. As obras são apresentadas nos formatos esférico, cúbico e cilíndrico. A relação física do público com a obra se dá por meio de uma atividade corporal, sendo soprar, tocar e movimentar uma parte da peça. A água está sempre presente, mas em um estado físico diferente em cada um, fazendo parte do sistema tecnológico e da construção poética. Neste artigo enfocamos o elemento água, embora outros aspectos tecnológicos e simbólicos estejam presentes nas obras. Na obra "Sopro", no estado líquido, a água representa o contexto em que surge a vida. No segundo trabalho, "Toque", no estado sólido, a água atua como parte do processo tecnológico, em parceria com o contato humano, com o contraste quente e frio para geração de energia. E na terceira obra, "Gesto", a água representa a parte simbólica da obra, relacionada à passagem da água do estado líquido para o gasoso, como a condensação que ocorre no processo de chuva.

Agua, sostenibilidad y poética en las obras del grupo cAt

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.91.g117

Desde 2015, el grupo de investigación cAt (ciencia, arte, tecnología) del Instituto de las Artes de la UNESP (Universidad Estadual de São Paulo) reflexiona sobre las producciones Arte-tecnología, que plantean inquietudes sobre la sustentabilidad relacionada con las fuentes de energía y las posibilidades alternativas de generación de energía sin el uso directo de computadoras y aparatos de tecnología compleja, manteniendo los aspectos relevantes de las obras digitales interactivas, como el uso de la tecnología, la interacción con la audiencia y una visión sistémica. Estas inquietudes se introdujeron inicialmente en la producción de la obra "Sopro" ("Soplo") iniciada en 2015, que es una obra interactiva impulsada por la participación del público a través de la fuerza de un viento que sopla en un molinillo. Este trabajo se basa en el uso de un sistema tecnológico sencillo, buscando la dimensión poética del acto de soplar y sus principios científicos primarios. A partir del desarrollo de este trabajo, el grupo buscó la posibilidad de crear una serie de trabajos enfocados en inquietudes acerca de la sustentabilidad con dinámicas de interacción originales, creando así nuevos sistemas y obras en las que el cuerpo de la audiencia se convierte en la fuente de poder. En este contexto, no solo son importantes las obras resultantes, sino, sobre todo, el proceso creativo, en el que los artistas centran sus inquietudes e investigaciones en temas

socioambientales, asumiendo así una nueva visión del mundo, buscando nuevas actitudes y nuevas relaciones con los individuos y comunidades involucradas en este proceso, transformando sus formas de vida y materializándolas en Arte. En este artículo presentamos las obras que forman parte del tríptico, teniendo cada una de ellas un aspecto diferente, pero relacionado con las demás. Las obras se presentan en formatos esféricos, cúbicos y cilíndricos. La relación física del público con la obra se da a través de una actividad corporal, soplando, tocando y moviendo una parte de la pieza. El agua está siempre presente, pero en un estado físico diferente en cada caso, formando parte del sistema tecnológico y de la construcción poética. En este artículo nos centramos en el elemento agua, aunque en las obras están presentes otros aspectos tecnológicos y simbólicos. En la obra "Sopro", en estado líquido, el agua representa el contexto en el que surge la vida. En la segunda obra, "Toque", en estado sólido, el agua sirve como parte del proceso tecnológico, en alianza con el contacto humano, con el contraste de frío y calor para la generación de energía. Finalmente, en la tercera obra, "Gesto", el agua representa la parte simbólica de la obra, relacionada con el paso del agua de estado líquido a gaseoso, como la condensación que se produce en el proceso de lluvia.

Camila

& Andreia
Machado Oliveira

SOQUES SOP

**CAMILA DOS
SANTOS**

PPGART-UFSM

[https://orcid.org/
0000-0002-4519-6671](https://orcid.org/0000-0002-4519-6671)

**ANDREIA MACHADO
OLIVEIRA**

PPGART-UFSM

[https://orcid.org/
0000-0002-8582-4441](https://orcid.org/0000-0002-8582-4441)

Video
Presentation



Communication Action Zones in Art and Technology – ZACAT

Keywords

Contemporary Art, Art and Technology, Art Activism, Art and Communication, Device.

Communication Action Zones in Art and Technology, in portuguese Zonas de Ações Comunicacionais em Arte e Tecnologia – ZACAT – is a master's research developed in Brazil, made before and during the SARS-CoV-2 virus pandemic, which causes the New Coronavirus disease. This artistic and academic work includes a set of sound and visual poetics based on an investigation of artistic communicational practices of an activist character, with the mediation of several questions about the current Brazilian history. Firstly, through diversified strategies and proposals for different interlocutors, with experiments in 2019, in different spaces in the city of Santa Maria, state of Rio Grande do Sul - streets, museums, art galleries, university, school, social networks, radio wave space. Subsequently, as a result of the world scenario presented from 2020, with the COVID-19 pandemic, the poetic undergoes significant transformations. In addition to the artistic and communicational strategies undergoing changes in approach, the Santa Maria space moves to that of the Clube Naturista Colina do Sol (CNCS), a naturist community located in the municipality of Taquara, also in Rio Grande do Sul. Not urbanized and immersed with the wild environment the least interfered by human action, which provides other forms of listening and connection, in addition to the relationship with the body, communication and technology, such as the use of online virtual reality platforms to share the work carried out.

To approach the construction of this research, studies on methodology by the researcher and artist Sandra Rey (1953) are used. As a theoretical foundation, reference is made to the idea of micropolitics, a concept that refers to philosophers Michel Foucault (1926-1984) and Gilles Deleuze (1925-1995) and to art critic Suely Rolnik (1948). Activist artistic practices are based on the experiences of Brazilian collectives from the 1990's to the present, as seen under the historiography of Art Activism from the 1950's, with Italian autonomist philosophers such as Giorgio Agamben (1942) and Franco Berardi (1949). To support the notion of Art and Communication, authors such as Mario Costa (1936), Fred Forest (1933), Mônica Tavares, Priscila Arantes, Christine Mello and Giselle Beiguelman are based on. The concept of device emerges from theoretical research and mediates artistic practices, having as reference Agamben, Foucault, Vilém Flusser (1920-1991) and Gilbert Simondon (1924-1989). From performances, through installations, through audio, video and face-to-face interactivity experiments or via virtual networks, this research seeks to give visibility to everyday micropolitics, with their memories, affections, formalized or ephemeral life impulses in moments of encounters. And how the artistic works can unfold in different contexts, in front of different audiences and under challenging conditions in terms of a larger historical context.

Zonas de Ação da Comunicação em Arte e Tecnologia – ZACAT

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.101.g142

Zonas de Ação Comunicativa em Arte e Tecnologia – ZACAT, é uma pesquisa de mestrado desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM), dentro da área de concentração de Arte Contemporânea e linha de pesquisa Arte e Tecnologia, sob a orientadora da Dra. Andrea Machado Oliveira. ZACAT é um conjunto de poéticas sonoras e visuais, que consiste numa investigação sobre práticas comunicacionais artísticas de caráter ativista. Em primeiro lugar, através de estratégias e propostas diversificadas para diferentes interlocutores vividos em 2019, em diferentes espaços da cidade de Santa Maria — ruas, museus, galerias de arte, universidade, escola, redes sociais, espaço das ondas de rádio. Posteriormente, devido ao cenário mundial apresentado desde 2020, com a pandemia de COVID-19, a poética passa por transformações significativas. Além das estratégias artísticas e comunicacionais passarem por mudanças de abordagem, o espaço Santa Maria desloca-se para o do Clube Naturista Colina do Sol (CNCS), localizado no município de Taquara, também no Rio Grande do Sul — não urbanizado e imerso no meio selvagem, com menos interferência da ação humana, o que proporciona outras formas de escuta e conexão, além da relação com o corpo, comunicação e tecnologia,

como o uso de plataformas on-line de realidade virtual para compartilhar o trabalho realizado. Para abordar a construção desta pesquisa, são utilizados estudos sobre metodologia da pesquisadora e artista plástica Sandra Rey (1953). Como fundamentação teórica, faz-se referência à ideia de micropolítica, conceito que remete aos filósofos Michel Foucault (1926-1984) e Gilles Deleuze (1925-1995), e à crítica de arte Suely Rolnik (1948). As práticas artísticas ativistas baseiam-se nas experiências de coletivos brasileiros da década de 1990 até a atualidade, conforme visto na historiografia do Art Ativismo dos anos 1950, com filósofos autonomistas italianos como Giorgio Agamben (1942) e Franco Berardi (1949). Para apoiar a noção de Arte e Comunicação, partimos de autores como Mario Costa (1936), Fred Forest (1933), Mônica Tavares, Priscila Arantes, Christine Mello e Giselle Beiguelman. O conceito de dispositivo surge da investigação teórica e é um mediador das práticas artísticas, tendo como referência Agamben, Foucault, Vilém Flusser (1920-1991) e Gilbert Simondon (1924-1989). Desde performances, passando por instalações, áudios, vídeos e experiências interativas presenciais ou via redes virtuais, esta pesquisa busca dar visibilidade à micropolítica cotidiana, com suas memórias, afetos, impulsos de vida formalizados ou efêmeros em momentos de encontro.

Zonas de acción comunicativa en el arte y la tecnología - ZACAT

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.101.g141

Zonas de Acción de Comunicación en Arte y Tecnología (ZACAT) es una investigación de maestría desarrollada dentro del Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM), dentro del área de concentración de Arte Contemporáneo y de investigación en Arte y Tecnología, bajo la supervisión de la Dra. Andrea Machado Oliveira. ZACAT es un conjunto de poéticas sonoras y visuales que consiste en una investigación sobre prácticas comunicacionales artísticas de carácter activista. En primer lugar, a través de estrategias y propuestas diversificadas para diferentes interlocutores experimentadas en 2019 en diferentes espacios de la ciudad de Santa María —calles, museos, galerías de arte, universidad, escuela, redes sociales, espacios de ondas de radio—. Posteriormente, debido al escenario mundial presentado desde 2020, con la pandemia del virus SARS-CoV-2, que provocó la enfermedad del Nuevo Coronavirus, COVID-19, la poética sufrió transformaciones significativas. Además de las estrategias artísticas y comunicacionales que experimentaron cambios de enfoque, el espacio de Santa María se trasladó al del Clube Naturista Colina do Sol (CNCS), ubicado en el municipio de Taquara, también en Rio Grande do Sul. Se trata de un espacio no urbanizado, inmerso en un medio salvaje y menos interferido por la acción humana, lo que proporciona otras formas de escucha y conexión, además de la

relación con el cuerpo, la comunicación y la tecnología, así como el uso de plataformas de realidad virtual online para compartir el trabajo llevado a cabo. Para abordar la construcción de esta investigación se utilizan los estudios sobre metodología de la investigadora y artista Sandra Rey (1953). Como fundamento teórico se hace referencia a la idea de micropolítica, concepto que remite a los filósofos Michel Foucault (1926-1984) y Gilles Deleuze (1925-1995) y a la crítica de arte Suely Rolnik (1948). Las prácticas artísticas activistas se basan en las experiencias de los colectivos brasileños desde la década de 1990 hasta la actualidad, como se ve en la historiografía del Activismo Artístico de la década de 1950, con filósofos autonomistas italianos como Giorgio Agamben (1942) y Franco Berardi (1949). Para apoyar la noción de Arte y Comunicación partimos de autores como Mario Costa (1936), Fred Forest (1933), Mônica Tavares, Priscila Arantes, Christine Mello y Giselle Beiguelman. El concepto de dispositivo surge de la investigación teórica y es un mediador de las prácticas artísticas, teniendo como referencia a Agamben, Foucault, Vilém Flusser (1920-1991) y Gilbert Simondon (1924-1989). Desde performances, pasando por instalaciones, audio, video y experiencias interactivas en persona o vía redes virtuales, esta investigación busca dar visibilidad a la micropolítica cotidiana, con sus recuerdos, afectos e impulsos de vida formalizados o efímeros en momentos de encuentros.

Juliana

& Enderson
Neves Cruz, Edson
José Carpintero
Rezende, Sérgio
Antônio Silva

WIPON

JULIANA GODIN

Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais
[https://orcid.org/
0000-0001-9033-2997](https://orcid.org/0000-0001-9033-2997)

ENDERSON NEVES CRUZ

Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais
[https://orcid.org/
0000-0001-9043-6892](https://orcid.org/0000-0001-9043-6892)

EDSON JOSÉ

Carpintero Rezende
Universidade do Estado de
Minas Gerais
[https://orcid.org/
0000-0003-0692-0708](https://orcid.org/0000-0003-0692-0708)

SÉRGIO ANTÔNIO SILVA

Universidade do Estado de
Minas Gerais
[https://orcid.org/0000-
0002-4801-700X](https://orcid.org/0000-0002-4801-700X)

Video
Presentation



Art, Design and Technology in education: development of animatronics as learning objects for the study of robotics

Keywords

Animatronics, Art, Design and Technology, Education, Learning Objects.

This work presents the results of a transdisciplinary project between the areas of Art, Design, Electronics and Informatics, whose objective is to develop techniques for the construction of animatronics to apply them as learning objects in robotics teaching. The project was designed to integrate, in its team, teachers, researchers, social educators and students. The conceptual axis was proposed by researchers in the areas of Art, Design and Electronics, based on the concern of teachers and students regarding the high retention and dropout rates in the technical course in Electronics, in a technical and technological education institution in the city of Belo Horizonte, Brazil. It started from the hypothesis that concrete materials and playful tools can stimulate cognitive functions to promoting more dynamic and meaningful teaching and learning. The highlight is that the animatronics were built by the institution's own students, with low-cost materials, with a view to being used as Learning Objects also in other basic education schools and non-school spaces. The methodological procedures were characterized by an exploratory approach since the project was in the experimental phase of application. The actions were outlined by: (i) selection of students, bibliographic survey, document analysis, scheduling of meetings, application of preliminary questionnaires and observations, data collection through questionnaires; (ii) development of the electronic and mechanical structure of the prototype, records, and observations of implemented actions; (iii) reflection based on the analysis of the results obtained and

dissemination. The materials chosen to compose the physical structure consisted of expanded polystyrene (EPS), paper, PVA glue, PVA putty, acrylic paint, and metallic paint, since they can be easily found in stationery stores or material stores for artistic or design projects. In the mechanical part, a servomotor was chosen, which consists of an electromechanical machine that presents movement proportional to a command, like closed-loop devices. The monitoring of the participants and the construction of the animatronic took place in weekly meetings with adjustments, revision and adaptation of work plans aiming at the co-production of knowledge and successive cycles of critical reflection. The first public presentations of the project took place at two academic events, with the target audience composed mainly of elementary and high school students. The results indicated that the dialogue between art, design, and electronics in the construction of Learning Objects stimulated the interest of children and adolescents around complex knowledge in a spontaneous and ludically way. The activities experienced around the project gave rise to the possibility of building knowledge under a new perspective. For the proposing team, the experience provided evidence that the popularization of scientific knowledge can be articulated with unofficial knowledge and practices and even in non-school contexts, in a playful way. The next step is to create educational kits, produce booklets, video classes, offer courses and train teachers and monitors, including theoretical discussions and practical application perspectives inherent to the area.

Arte, design e tecnologia na educação: Desenvolvimento da animatrônicos como objetos de aprendizagem para o estudo da robótica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.94.g124

Este trabalho apresenta os resultados de um projeto transdisciplinar entre as áreas de arte, design, eletrônica e informática, cujo objetivo é desenvolver técnicas para a construção de animatrônicos para aplicá-los como objetos de aprendizagem no ensino de robótica. O projeto foi pensado para integrar, em sua equipe, professores, pesquisadores, educadores sociais e alunos. O eixo conceitual foi proposto por pesquisadores das áreas de arte, design e eletrônica, a partir da preocupação de professores e alunos com as altas taxas de retenção e evasão no curso técnico em eletrônica, em uma instituição de ensino técnico e tecnológica da cidade de Belo Horizonte, Brasil. Partiu da hipótese de que materiais concretos e ferramentas lúdicas podem estimular funções cognitivas para promover ensino e aprendizagem mais dinâmicos e significativos. O destaque é que os animatrônicos foram construídos pelos próprios alunos da instituição, com materiais de baixo custo, com o objetivo de serem utilizados como objetos de aprendizagem também em outras escolas da educação básica e espaços não escolares. Os procedimentos metodológicos caracterizaram-se por uma abordagem exploratória, visto que o projeto se encontrava em fase experimental de aplicação. As ações foram delineadas por: (i) seleção dos alunos, levantamento bibliográfico, análise documental, agendamento de reuniões, aplicação de questionários preliminares e observações, coleta de dados por meio de questionários; (ii) desenvolvimento da estrutura eletrônica e mecânica do protótipo, registros e observações das ações implementadas; (iii) reflexão com base na análise dos resultados obtidos e divulgação. Os materiais escolhidos para compor a

estrutura física foram poliestireno expandido (EPS), papel, cola PVA, massa PVA, tinta acrílica e tinta metálica, pois podem ser facilmente encontrados em papelarias ou lojas de materiais para projetos artísticos ou de design. Na parte mecânica, foi escolhido um servomotor, que consiste em uma máquina eletromecânica que apresenta movimento proporcional a um comando, como os dispositivos de malha fechada. O acompanhamento dos participantes e a construção dos animatrônicos ocorreram em reuniões semanais com ajustes, revisão e adequação dos planos de trabalho, visando a coprodução do conhecimento e sucessivos ciclos de reflexão crítica. As primeiras apresentações públicas do projeto ocorreram em dois eventos acadêmicos, tendo como público-alvo alunos do ensino fundamental e médio. Os resultados indicaram que o diálogo entre arte, design e eletrônica na construção de objetos de aprendizagem despertou o interesse de crianças e adolescentes por conhecimentos complexos de forma espontânea. As atividades vivenciadas no entorno do projeto suscitaram a possibilidade de construção do conhecimento sob uma nova perspectiva. Para a equipe proponente, a experiência proporcionou evidências de que a popularização do conhecimento científico pode se articular com saberes e práticas não oficiais, e mesmo em contextos não escolares, de forma lúdica. O próximo passo é criar kits educacionais, produzir cartilhas, videoaulas, ministrar cursos e capacitar professores e monitores, incluindo discussões teóricas e perspectivas de aplicação prática inerentes à área.

Arte, Diseño y Tecnología en la educación: Desarrollo de la animatrónica como objeto de aprendizaje para el estudio de la robótica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.94.g123

Este trabajo presenta los resultados de un proyecto transdisciplinario entre las áreas de Arte, Diseño, Electrónica e Informática, cuyo objetivo es desarrollar técnicas para la construcción de animatrónica para aplicarlas como objetos de aprendizaje en la enseñanza de la robótica. El proyecto fue diseñado para integrar en su equipo a profesores, investigadores, educadores sociales y estudiantes. El eje conceptual fue propuesto por investigadores en las áreas de Arte, Diseño y Electrónica, a partir de la preocupación de docentes y estudiantes por las altas tasas de retención y deserción en la carrera técnica de Electrónica, en una institución de educación técnica y tecnológica de la ciudad de Belo Horizonte, Brasil. Partió de la hipótesis de que los materiales concretos y las herramientas lúdicas pueden estimular las funciones cognitivas para promover una enseñanza y un aprendizaje más dinámicos y significativos. Lo más destacado es que los animatronics fueron construidos por los propios alumnos de la institución, con materiales de bajo costo, con miras a ser utilizados como Objetos de Aprendizaje también en otras escuelas de educación básica y espacios no escolares. Los procedimientos metodológicos se caracterizaron por un enfoque exploratorio, ya que el proyecto se encontraba en la fase experimental de aplicación. Las acciones se concretaron en: (i) selección de estudiantes, relevamiento bibliográfico, análisis documental, programación de reuniones, aplicación de cuestionarios preliminares y observaciones, recolección de datos a través de cuestionarios; (ii) desarrollo de la estructura electrónica y mecánica del prototipo, registros y observaciones de las acciones implementadas; (iii) reflexión basada en el análisis de los resultados

obtenidos y difusión. Los materiales elegidos para componer la estructura física fueron poliestireno expandido (EPS), papel, cola PVA, masilla PVA, pintura acrílica y pintura metalizada, ya que se pueden encontrar fácilmente en papelerías o tiendas de materiales para proyectos artísticos o de diseño. En la parte mecánica se eligió un servomotor, el cual consiste en una máquina electromecánica que presenta movimiento proporcional a un comando, como los dispositivos de lazo cerrado. El seguimiento de los participantes y la construcción del animatronic se realizó en reuniones semanales con ajustes, revisión y adecuación de planes de trabajo orientados a la coproducción de conocimientos y sucesivos ciclos de reflexión crítica. Las primeras presentaciones públicas del proyecto se realizaron en dos eventos académicos, con el público objetivo compuesto principalmente por estudiantes de primaria y secundaria. Los resultados indicaron que el diálogo entre arte, diseño y electrónica en la construcción de Objetos de Aprendizaje estimuló el interés de niños y adolescentes en torno a conocimientos complejos de manera espontánea. Las actividades vividas en torno al proyecto dieron lugar a la posibilidad de construir conocimiento bajo una nueva perspectiva. Para el equipo proponente, la experiencia proporcionó evidencia de que la popularización del conocimiento científico se puede articular con conocimientos y prácticas no oficiales e incluso en contextos no escolares, de manera lúdica. El siguiente paso es crear kits educativos, producir folletos, videoclases, ofrecer cursos y capacitar a profesores y monitores, incluyendo discusiones teóricas y perspectivas de aplicación práctica inherentes al área.

Rosângella

21021

& Fernanda Duarte,
Rodrigo Dorta Marques,
Rodrigo Rezende

ROSANGELLA LEOTE

UNESP

[https://orcid.org/
0000-0002-0967-4728](https://orcid.org/0000-0002-0967-4728)

RODRIGO DORTA MARQUES

UNESP

[https://orcid.org/
0000-0001-8794-7341](https://orcid.org/0000-0001-8794-7341)

FERNANDA DUARTE

UNESP

[https://orcid.org/
0000-0003-2624-7442](https://orcid.org/0000-0003-2624-7442)

RODRIGO REZENDE

UNESP

[https://orcid.org/
0000-0003-2624-7442](https://orcid.org/0000-0003-2624-7442)

Video
Presentation



The research context of GIIP – International and Interinstitutional Research Group in Art, Science and Technology

Keywords

Assistive interface, Collaborative work, Interdisciplinarity, Neuroscience for Art, Research Group

The GIIP “Interinstitutional and International Research Group on Art, Science and Technology” was certified at CNPq by UNESP in 2010. It is directed by Rosângela Leote and Fernanda Duarte. We have developed investigations that are allocated in six research lines which are coordinated by Brazilian and foreign researchers. We aim to focus on works of art with emerging media where can be observed transductions, at any level, between the three areas that entitle the group, taking into account the contributions of these different fields, in an interdisciplinary way, but prospecting transdisciplinary emergence. This group is linked to the research line “Artistic processes and procedures” of the Post Graduate Program in Arts, (level 5/CAPES), at the Institute of Arts at UNESP (SP/Brazil); the activities take place within the Laboratory of Art, Science and Technology. The dynamic of the work brings together and leads to masters, doctoral and post-doctoral degrees. The participation of undergraduate and graduate students takes place, both by invitation among peers and voluntary adherence, as well as through the role of research guidance for CIs (PIBIC CNPq/UNESP/FAPESP), masters, doctorates (CAPES, FAPESP or without scholarship) and supervision (with or without scholarship, Brazilians or foreigners) of post-docs and co-tutorships, in addition to technical and monitoring activities (scholarship BAAE I and II - UNESP). GIIP brings together 49 people, including permanent researchers, students, technicians or collaborators. The network comprises researchers in National territory (Public IES), and in international territory (through exchange agreements).

The group is continually open to the involvement of new researchers, collaborators or listeners, in its weekly meetings, with part of the team presential and another via the internet. Due to the pandemics, all activities are being carried out online. In addition to artistic activities, our intellectual production involves publications, conferences, seminars, lectures, exhibitions, international exchanges agreements, development of assistive interfaces with intellectual property, transference of technology and patent registration (in process at UNESP). One of the important results obtained has been the development of the “Zonas de Compensação/Compensation Zones” extension project, also international. It is a project that opens our results in research that crosses the edge of the University and reaches the non-academic society. There are other extension activities that are developed by GIIP, which we consider to be very well received. GIIP’s original lines of research have been changing over time, a symptom of the evolution of investigation. Today they are Creation in Art and Science; Assistive interfaces for the arts: from diffusion to inclusion; Neuroscience for Art - Art for Neuroscience; Visual and special effects in audiovisual and shows; Poetics of space and time; and Art/Education Methodologies for people with disabilities. As the group’s research processes involve the collaboration of several Brazilian and foreign universities, interdisciplinary, collaborative and individual projects are developed. They are investigative and/or extensive. The group’s synergy impacts the production of its individuals, transforming and expanding their research objects and career paths.

O contexto de pesquisa do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.134.g259

Esta pesquisa tem como foco a história e os desenvolvimentos atuais das Zonas de Compensação, projeto em andamento da UNESP, Brasil, que visa promover o conhecimento artístico e científico. O projeto teve início em 2011 e está estruturado em encontros periódicos, workshops e exposições realizadas ao longo do ano. Os workshops enfocam a aplicação de metodologias científicas e tecnológicas para criar novas obras de arte e projetos relacionados. No espírito de um ambiente de aprendizagem colaborativa, horizontal e criativo, o projeto está aberto a todos os tipos de alunos, desde graduandos a doutorados, e também a artistas externos, sem distinção de idade, nível de bolsa, nacionalidade ou reconhecimento público. Para participar da exposição anual Zonas de Compensação, o único pré-requisito é a participação em qualquer uma das atividades do projeto durante o ano. As atividades acontecem no Laboratório de Arte, Ciência e Tecnologia do Instituto de Artes da UNESP, e também são realizadas remotamente para acomodar a participação de todos os membros. Durante este período de existência, o projeto passou por mudanças e adaptações — em 2020, pela primeira vez, a exposição anual foi realizada on-line, devido às restrições de distanciamento social. O processo foi de adaptação, já que o evento anual, até então, acontecia no campus do Instituto de Arte da UNESP, incluindo palestras

de artistas, apresentações e também a galeria. Esta nova abordagem traz novos desafios e oportunidades; neste artigo, exploramos algumas das experiências no desenvolvimento e produção da galeria virtual, que, até então, teve duas edições. Inicialmente, a principal preocupação era recriar a experiência da galeria física, uma vez que, entre outros fatores, o processo de produção da exposição estava em andamento quando do bloqueio pandêmico inicial. Durante essa experiência, desenvolvemos formas inovadoras de explorar este espaço digital, implementando novas ideias sobre como fazer uma galeria de arte. Devido à natureza digital desta nova galeria, as limitações físicas deram lugar a preocupações com a acessibilidade, e os problemas de produção tornaram-se desafios de programação. Os conhecimentos adquiridos ao se construir a galeria 2020 influenciaram as decisões e o planejamento da edição de 2021, na qual alteramos parte da experiência e da interface do usuário para promover um espaço imersivo e não tradicional para a exposição, renderizado em um ambiente totalmente 3D. Neste artigo, pretendemos percorrer alguns dos processos de decisão, desenvolvimento e produção de ambas as galerias virtuais, os desafios e soluções alcançados pela equipe ao trabalhar no festival anual Zonas de Compensação, com enfoque nestes últimos (7,9 e 8.0).

The research context of GIIP – International and Interinstitutional Research Group in Art, Science and Technology

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.134.g258

Esta investigación se centra en la historia y los desarrollos actuales de Zonas de Compensação, que es un proyecto en curso de UNESP, Brasil, que tiene como objetivo promover el conocimiento artístico y científico. El proyecto se inició en 2011 y se estructura en reuniones periódicas, talleres y exposiciones que se realizan durante el año. Los talleres se enfocan en la aplicación de metodologías científicas y tecnológicas para crear nuevas obras de arte y proyectos relacionados. En el espíritu de un entorno de aprendizaje y creativo colaborativo y horizontal, el proyecto está abierto a todo tipo de estudiantes, desde pregrado hasta doctorado, y también a artistas externos, sin distinción de edad, nivel de beca, nacionalidad o reconocimiento público. Para participar en la exposición anual Zonas de Compensação el único requisito previo es formar parte de alguna de las actividades del proyecto durante el año. Las actividades se llevan a cabo en el Laboratorio de Arte, Ciencia y Tecnología del Instituto de Artes de la UNESP, y también se realizan de forma remota para dar lugar a la participación de todos los miembros. Durante su tiempo de existencia, el proyecto ha pasado por cambios y adaptaciones. En 2020, por primera vez se realizó la exposición anual en línea, debido a las restricciones del distanciamiento social. El proceso fue de adaptación, ya que el evento anual hasta el momento se llevó a

cabo en el campus del Instituto de Arte UNESP, incluyendo charlas de artistas, presentaciones y también la galería. Este nuevo enfoque trae nuevos desafíos y oportunidades; en este artículo exploramos algunas de las experiencias en el desarrollo y la producción de la galería virtual, que hasta el momento había tenido dos ediciones. Inicialmente, la principal preocupación era recrear la experiencia de la galería física, ya que entre otros factores el proceso de producción de la exposición estaba en marcha durante el cierre inicial de la pandemia. Durante esta experiencia desarrollamos nuevas formas de explorar este espacio digital, implementando nuevas ideas sobre cómo hacer una galería de arte. Debido a la naturaleza digital de esta nueva galería, las limitaciones físicas dieron paso a problemas de accesibilidad, y los problemas de producción se convirtieron en desafíos de programación. La experiencia de construir la galería en 2020 informó las decisiones y la planificación para la edición de 2021, en la que modificamos parte de la experiencia y la interfaz de usuario para promover un espacio inmersivo y no tradicional para la exposición, renderizado en un entorno completamente 3D. En este artículo, nuestro objetivo es recorrer algunos de los procesos de decisión, desarrollo y producción de ambas galerías virtuales, así como los desafíos y soluciones alcanzados por el equipo mientras trabajaba en el festival anual Zonas de Compensação, enfocándonos en los últimos (7.9 y 8.0).

Carlos E. epnsj

CARLOS EDUARDO TSUDA

São Paulo State University

<https://orcid.org/>

0000-0002-9134-7602

Video
Presentation



Becoming Environment_becoming post animist: Life is an Utopia

Keywords

Performance, Public Space, Post Animism, Post modern Animism, Ma.

In this article, I present case studies of the urban interventions, installations and performances for public space of my art series entitled 'Life is an Utopia', through the practice of the concept becoming environment and its variation, becoming post animism. 'Life is an Utopia' is an artistic research and a series of artworks in which I aim to discuss social-political-environmental-cultural contemporary issues through an aesthetic perspective and poetic practices. I propose a critical exercise in the cross boundaries of sound art, audiovisual performance, performance, installation and urban intervention, that questions the growing devaluation of life in face of the financial market, manifested in the recent environmental catastrophes and the systematic dismantling of social and human rights in Brazil. Based on propositions of counter position between the blunting and the contemplative, in the series I explore the Japanese cultural term 'Ma' as an opening to the environment, to everything that surrounds us and we do not control, proposing a critical view of the system through a resilient perspective. For this occasion, I will present the performance for public space entitled 'ISLAND :: Life is an Utopia', whose artistic research discusses our relation with nature through a reflection

about the importance of water in our lives. In that sense, based in the concept of post-animism or post-modern animism of the Japanese sociologist Shoko Yoneyama, and the cosmological and animist perspectives of the Brazilian indigenous intellectuals Ailton Krenak and Davi Kopenawa, I practice the concepts of becoming environment and becoming post animist as forms of poetic and aesthetic assemblages of public life and its countless socio-political-environmental implications in the relationship between human kind and nature, society and spirituality, body and soul, and community, spirituality and nature. I aim to problematize the discussion about spirituality, coloniality, post animism, Amerindian animism and socio-political-environmental responsibility for the disasters, in order to deepen the understanding concerning the creative process and artistic research of the art series and the artwork ISLAND. In this context, I will draw a line of flight between socio-political-environmental aspects around the Fukushima Nuclear accident and the recent environmental disasters in Brazil, especially the oil stains that hit the northeastern coast and the ruptures of the Mariana and Brumadinho dams, starting from the perspective of silence and Ma as a form of political resistance and resilience.

Tornando-se meio ambiente_tornando-se pós-animista: A vida é uma utopia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.158.g331

Neste artigo, apresento estudos de caso das intervenções urbanas, instalações e performances para o espaço público da minha série de arte intitulada "A vida é uma Utopia". "Life is an Utopia" é uma pesquisa artística e uma série de obras de arte que visa discutir questões sociais-políticas-ambientais-culturais contemporâneas por meio de uma perspectiva estética e práticas poéticas. Propõe um exercício crítico de cruzamento de fronteiras entre arte sonora, performance audiovisual, performance, instalação e intervenção urbana, que questiona a crescente desvalorização da vida face ao mercado financeiro, manifestada nas recentes catástrofes ambientais e no dismantelamento sistemático dos direitos sociais e humanos no Brasil. A partir de proposições de contraposição entre o embotamento e o contemplativo, na série a artista explora o termo cultural japonês "Ma" como uma abertura ao ambiente, a tudo que nos rodeia e não controlamos, propondo uma visão crítica do sistema através de uma perspectiva resiliente. À luz de autores de diferentes modalidades disciplinares, pratico a investigação interdisciplinar e descentralizada, hibridizando diferentes formas de produção de conhecimento através do diálogo entre a investigação teórica e a prática artística. Apresento os conceitos de tornar-se meio ambiente e tornar-se pós-animista

como formas de montagens poéticas e estéticas da vida pública e suas inúmeras implicações sócio-político-ambientais na relação entre humanidade e Natureza, sociedade e espiritualidade, corpo e alma e comunidade, espiritualidade e Natureza. Com base no conceito de pós-animismo ou animismo pós-moderno, do sociólogo japonês Shoko Yoneyama, e nas perspectivas cosmológicas e animistas dos intelectuais indígenas brasileiros Ailton Krenak e Davi Kopenawa, pretendo problematizar etapas do processo criativo das obras e sua relação com a vida pública, no que diz respeito às formas de interação e participação pública, às mudanças perceptivas do espectador e à transformação das estruturas de relacionamento e estratos sociais estabelecidos no espaço. Num sentido macro, abordarei as inúmeras modalidades do experimentalismo sócio-político-artístico e do silêncio como forma de resistência e resiliência política. Neste contexto, processos criativos envolvendo a construção de redes de interatividade, a criação de redes de ativação temporária, o desenvolvimento e promoção de processos de negociação de curto, médio e longo prazos, o desenvolvimento de processos de subversão, hacking, infiltração e contaminação, a criação de sensações e distorções temporais e espaciais, e as transformações afetivas das relações interpessoais e sociais.

Convertirse en medio ambiente_convertirse en posanimista: La vida es una utopía

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.158.g330

En este artículo presento estudios de caso de las intervenciones urbanas, instalaciones y performances para el espacio público de mi serie de arte titulada "La vida es una utopía". "La vida es una utopía" es una investigación artística y una serie de obras de arte que tiene como objetivo discutir temas contemporáneos sociopolíticos-ambientales-culturales a través de una perspectiva estética y de prácticas poéticas. Propone un ejercicio crítico de traspaso de fronteras entre el arte sonoro, la performance audiovisual, la performance, la instalación y la intervención urbana, que cuestiona la creciente devaluación de la vida frente al mercado financiero, manifestada en las recientes catástrofes ambientales y el desmantelamiento sistemático de los derechos sociales y humanos en Brasil. A partir de proposiciones de contraposición entre lo contundente y lo contemplativo, en la serie el artista explora el término cultural japonés "Ma" como una apertura al entorno, a todo lo que nos rodea y no controlamos, proponiendo una visión crítica del sistema a través de una perspectiva resiliente. A la luz de autores de diferentes modalidades disciplinares, practico la investigación interdisciplinar y descentralizada, hibridando diferentes formas de producción de conocimiento a través del diálogo entre la investigación teórica y la práctica artística. Presento los conceptos de convertirse en medio ambiente y convertirse en posanimista como

formas de ensamblajes poéticos y estéticos de la vida pública y sus innumerables implicaciones sociopolíticas y ambientales en la relación entre la humanidad y la naturaleza, la sociedad y la espiritualidad, el cuerpo y el alma, y la comunidad, la espiritualidad y la naturaleza. Basado en el concepto de posanimismo o animismo posmoderno del sociólogo japonés Shoko Yoneyama y en las perspectivas cosmológica y animista de los intelectuales indígenas brasileños Ailton Krenak y Davi Kopenawa, pretendo problematizar etapas en el proceso creativo de las obras de arte, y su relación con la vida pública, en cuanto a las formas de interacción y participación pública, los cambios perceptivos del espectador y la transformación de las estructuras de relación y de estratos sociales establecidos en el espacio. En un sentido macro, abordaré las innumerables modalidades del experimentalismo sociopolítico-artístico y el silencio como una forma de resistencia política y resiliencia. En este contexto, procesos creativos que involucran la construcción de redes de interactividad, la creación de redes de activación temporal, el desarrollo y la promoción de procesos de negociación a corto, mediano y largo plazo, el desarrollo de procesos de subversión, la piratería, la infiltración y la contaminación, la creación de sensaciones y distorsiones temporales y espaciales, y las transformaciones afectivas de las relaciones interpersonales y sociales.

Practice & Publication Design

Emily O'Hara

& Lucy Meyle,
Monique Redmond

EMILY O'HARA

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0003-4430-6602

LUCY MEYLE

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0002-8631-3053

MONIQUE REDMOND

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0002-4331-07

Video
Presentation



The Colophon: Where moving parts come together

Keywords

Citation, Colophon, List/Listing, Relationality, Working-with.

This proposal considers the colophon as a conceptual structure for thinking through lists and listing within our creative practice(s). Conventionally, the colophon is a short piece of text that details information about the making of a publication or its intended use. Most often, the colophon specifies the *how*, *where*, and *when*: the typeface and paper stock; the location, date, edition number, and method of printing. It can also foreground the relational aspects of publishing – the *with who* or the *why here*. Colophons appear at the opening or the closing of a publication, and the information within them can form a kind of ballast to what precedes or succeeds them. That is, the listing of the material, processual, and relational labour that went into the making of publications is called forward in the colophon and acknowledged as structural necessity. Often, we are led to ask, how is this conception of the colophon useful in thinking about the other types of lists and listings that make their way into our collective practices? —Runsheets, Material lists, Contents, Title lists, Indexes, Captions, Legends, Rosters, Glossaries, Registers, Manifests, Chronologies— These modes of listing communicate relevant and important contexts and, in that way, become a conceptual part of creative works themselves. As formats, they are all also citational practices where the materials, processes, information, and relations are shared freely – as any written text would be

in a publication's reference list. In their book, *The Hundreds* (2019), cultural theorists Lauren Berlant and Kathleen Stewart list Adorno and Agamben texts next to “An egg-cooking machine” and “A few pansies stuck in a window box” in the reference section, all alphabetised under the title “Some Things We Thought With”¹. This type of list (and the concept of a colophon itself) is not an indiscriminate breaking-down into separate parts but a strategic highlighting of the conditions and abstractions of the artwork. The colophon as a structure in this context exists not only to acknowledge what contributes to a publication but also to trace possible points of departure from convention. As a tactic within creative practice, the colophon is like a conceptual abstraction; it holds all of the constituent parts that make up a project in one place. The ‘—with’ that Berlant and Stewart explore is key to the *how*, *where*, and *when* of relations that the doing of listing brings together. As artists working in the inter-related fields of socially engaged art, object-making, installation, and publication, our list of interests include the moon, the water, the sky; flowers, ceramics, printed matter; ducks, snails, butter. This paper will share our three perspectives on listing as a synchronous tactic with the functioning action of a colophon. Where words and images get to turn, twist, veer, bow, dip, and nod, and the conceptual form of a project takes shape *with* things.

O colofão: Onde as partes móveis se juntam

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.131.g250

Esta proposta considera o colofão como uma estrutura conceitual para pensar listas e listar dentro de nossa(s) prática(s) criativa(s). Convencionalmente, o colofão é um pequeno trecho de texto que detalha informações sobre a realização de uma publicação ou seu uso pretendido. Na maioria das vezes, o colofão especifica “como, onde e quando”: os tipos de letra e de papel; o local, data, número da edição e método de impressão. Também pode colocar em primeiro plano os aspectos relacionais da publicação — o “com quem” ou o “porque aqui”. Os colofões aparecem na abertura ou no fechamento de publicações, e as informações deles podem formar uma espécie de lastro para o que os precede ou os sucede. Ou seja, a listagem do trabalho material, processual e relacional que foi necessário para fazer as publicações é reconhecida como uma necessidade estrutural. Como essa concepção de colofão é útil para pensar sobre os outros tipos de listas e listagens que fazem parte de nossas práticas? Folhas de execução; listas de materiais; conteúdos; listas de títulos; índices; legendas; glossários; registros; manifestos; cronologias. Estes tipos de “listagem” comunicam contextos relevantes e importantes e, desta forma, tornam-se uma parte conceitual dos próprios trabalhos criativos. Estes formatos também são práticas citacionais onde os materiais, processos, informações e relações são compartilhados livremente — como qualquer

texto escrito estaria na lista de referência de uma publicação. Em seu livro, “The Hundreds” (2019), as teóricas culturais Lauren Berlant e Kathleen Stewart listam textos de Adorno e Agamben ao lado de “uma máquina de cozinhar ovos” e “alguns amores-perfeitos presos em uma caixa de janela” na seção de referência, todos em ordem alfabética, sob o título “Algumas coisas com as quais pensamos”. Esse tipo de lista (e o próprio conceito de colofão) não é uma divisão indiscriminada em partes separadas, mas um destaque estratégico das condições e abstrações da obra de arte. Como surgiu a coisa (lista) que vocês tinham antes de se unirem, e como você poderia “fazer” também? Como você pode fazer escolhas diferentes e quais seriam essas escolhas? O colofão, como estrutura, existe não apenas para reconhecer o que contribui para uma publicação, mas também para rastrear possíveis pontos de desvio da convenção. Como uma tática dentro da prática criativa, o colofão é como uma abstração conceitual; ele contém todas as partes constituintes que compõem um projeto em um só lugar. O “com” que Berlant e Stewart exploram é a chave para o “como, onde e quando” das relações que o ato de listar reúne. Este artigo irá compartilhar três perspectivas sobre a listagem como uma tática sincronizada com a ação funcional de um colofão. Onde palavras e imagens podem girar, torcer, desviar, inclinar-se e acenar com a cabeça, e a forma conceitual de um projeto toma forma “com” as coisas.

El colofón: Donde las partes móviles se unen

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.131.g249

Esta propuesta considera al colofón como una estructura conceptual para pensar a través de listas y listados dentro de nuestra(s) práctica(s) creativa(s). Convencionalmente, el colofón es un texto breve que detalla información sobre la realización de una publicación o su uso previsto. Muy a menudo, el colofón especifica “cómo, dónde y cuándo”: el tipo de letra y el papel, la ubicación, fecha, número de edición y método de impresión. También puede destacar los aspectos relacionales de la publicación: el “con quién” o el “por qué aquí”. Los colofones aparecen en la apertura o cierre de una publicación, y la información que contienen puede formar una especie de lastre a lo que les precede o les sucede. Es decir, la enumeración del trabajo material, procesual y relacional que se empleó en la realización de las publicaciones se adelanta en el colofón y se reconoce como una necesidad estructural. ¿Cómo es útil esta concepción del colofón para pensar en los otros tipos de listas y listados que se abren paso en nuestras prácticas? Hojas de ruta; Listas de materiales; Contenidos; Listas de títulos; Índices; Subtítulos; Leyendas; Listas; Glosarios; Registros; Manifiestos; Cronologías. Estos modos de “enumerar” comunican contextos relevantes e importantes y, de esa manera, se convierten en una parte conceptual de las obras creativas mismas. Todos estos formatos son también prácticas de citas en las que los materiales, los procesos,

la información y las relaciones se comparten libremente, como cualquier texto escrito en la lista de referencias de una publicación. En su libro, “The Hundreds” (2019), las teóricas culturales Lauren Berlant y Kathleen Stewart enumeran los textos de Adorno y Agamben junto a “Una máquina para cocinar huevos” y “Algunos pensamientos atrapados en una jardinera” en la sección de referencia, todos ordenados alfabéticamente bajo el título “Algunas cosas con las que pensamos”. Este tipo de lista (y el concepto de colofón en sí) no es un desglose indiscriminado en partes separadas, sino un resaltado estratégico de las condiciones y abstracciones de la obra de arte. ¿Cómo era la cosa (lista) que tenías antes de reunirte y cómo podrías “hacerlo” también? ¿Cómo podrías tomar diferentes decisiones y cuáles serían esas opciones? El colofón como estructura existe no solo para reconocer lo que contribuye a una publicación, sino también para rastrear posibles puntos de partida de la convención. Como táctica dentro de la práctica creativa, el colofón es como una abstracción conceptual; contiene todas las partes constitutivas que componen un proyecto en un solo lugar. El “-con” que exploran Berlant y Stewart es clave para el “cómo, dónde y cuándo” de las relaciones que une el hecho de enumerar. Este artículo compartirá tres perspectivas sobre el listado, así como una táctica sincrónica con la acción funcional de un colofón, donde las palabras y las imágenes llegan a girar, virar, inclinarse, torcerse y asentir, y la forma conceptual de un proyecto toma forma “con” cosas.

George Welfer

GEORGE HAJIAN

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-8212-782X](https://orcid.org/0000-0001-8212-782X)

Video
Presentation



Hard Working Covers

Keywords

Analogue Collage, Cultural Archaeology, Gender and Language, Publication Design, Masculine representations.

"... A good archaeological report not only informs us about the strata from which findings originate, but also gives an account of the strata which first had to be broken through." (Walter Benjamin. *Excavation and Memory*, ca. 1932) Analog materials are fundamental to my research. As part of my art practice, I tear, cut, rip, fold, and glue together printed images of the masculine performance and the male body to un-masc and reveal its fragility. During the making process what's usually left behind is a jumble of non-representational refuse—mainly text, backgrounds, and devices used on a page, in a magazine or a book. During the first New Zealand COVID lockdown in 2020, I had limited access to new collage material, apart from a few books left behind in the car. As a result, my attention shifted to the leftovers which otherwise ended up in the recycle bin. These discarded bits illustrated a gendered language, because the material I use was intended for a male audience. It endorsed muscle, size, competing, violence, and whatever else you might expect from the fiction, advertisement, and revealing pages that promote so-called 'maleness', like film annuals, muscle magazines, sports, and printed adult magazines among others. Some of these books were donated, many reclaimed from opportunity and recycle

shops as they were withdrawn from personal, public, and university libraries. Almost all the book covers used in the project had their own stories imprinted on both sides. These "marks" revealed their origins, recounted their lives, and relayed the strain they had to endure from countless readers, and of course myself! By incorporating printed words from a visual discourse, these new collages demand a reconsideration of text and meaning—they hint, but at the same time complicate the textual decoding process. Sourced from the refuse of a printed culture, these works attempt to reconstruct material and visual culture—a culture consumed by attention seeking and power. They focus on their own materiality, and at the same time, attempt to disrupt order, and reveal their embedded meaning. They reconfigure meaning to recount and re-present themselves. Resurrected, these assembled works are aching to go back to the library shelf and re-enter circulation in a new format. "Hard Working Covers" is an ongoing project which brings together 90 one-off handmade analog collages on hardbound book covers and compile them in 300 limited edition concertina books. The foldout format of the publication will reveal not only the front of the works, but also their back(sides).

Livros com capa dura

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.87.g106

“... Um bom relatório arqueológico não só nos informa sobre os estratos de origem dos achados, mas também dá conta dos estratos que primeiro tiveram que ser quebrados.” (Benjamin, 2005). Trabalho com materiais analógicos impressos. Como parte da minha prática artística, eu arranco, corto, rasgo, dobro e colo imagens da performance masculina e do corpo masculino para desmascarar e revelar sua fragilidade. Durante o processo de fabricação, o que geralmente é deixado para trás é uma confusão de lixo não representativo — principalmente texto, planos de fundo e dispositivos usados em uma página de uma revista ou livro. Durante o primeiro bloqueio da COVID na Nova Zelândia, em 2020, tive acesso limitado a um novo material de colagem, além de alguns livros deixados no carro. Como resultado, minha atenção se voltou para as sobras que acabariam na lixeira. Estes pedaços descartados ilustram uma linguagem de gênero, porque o material que uso se destina ao público masculino. Abrangiam músculos, tamanho, competição, violência e tudo o mais que você pudesse esperar da ficção, propaganda e páginas reveladoras que promovem a chamada “masculinidade”, como anuários de filmes, revistas de fisiculturismo, esportes e revistas impressas para adultos, entre outros. Alguns desses livros foram doados, muitos recuperados de lojas de oportunidade e reciclados à medida

que eram retirados de bibliotecas pessoais, públicas e universitárias. Quase todas as capas de livros usadas no projeto tiveram suas próprias histórias impressas em ambos os lados. Essas “marcas” revelaram suas origens, contaram suas vidas e retransmitiram a tensão que tiveram de suportar de incontáveis leitores e, claro, de mim! Ao incorporar palavras impressas de um discurso visual, estas novas colagens exigem uma reconsideração do texto e do significado — elas sugerem, mas, ao mesmo tempo, complicam o processo de decodificação textual. Originário do refugo de uma cultura impressa, essas obras tentam reconstruir a cultura material e visual — uma cultura consumida pela busca de atenção e poder. Elas se concentram em sua própria materialidade e, ao mesmo tempo, tentam romper a ordem e revelar seu significado embutido. Reconfiguram o significado para recontar e se reapresentar. Ressuscitadas, essas obras, reunidas, anseiam por voltar às estantes das bibliotecas e reentrar na circulação em um novo formato. Livros com capa dura é um projeto em andamento que reúne 90 colagens analógicas únicas feitas à mão em capas de livro de capa dura e as compila em 300 livros de edição limitada de concertina. O formato desdobrável da publicação revelará não apenas a frente das obras, mas também o verso (laterais).

Cubiertas de trabajo duro

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.87.g105

“...Un buen informe arqueológico no solo menciona acerca de los estratos de los que se originan los hallazgos, sino que también da cuenta de los estratos que tuvieron que romperse primero” (Benjamín, 2005). Trabajo con materiales analógicos impresos. Como parte de mi práctica artística, rompo, corto, rasgo, doblo y pego imágenes de la actuación masculina y el cuerpo masculino para deshacerlo y revelar su fragilidad. Durante el proceso de creación, lo que generalmente se deja atrás es un revoltijo de desechos no representativos, principalmente texto, fondos y dispositivos utilizados en una página de una revista o un libro. Durante la primera cuarentena por COVID en Nueva Zelanda en 2020, tuve acceso limitado a nuevo material de collage, aparte de algunos libros que quedaron en mi automóvil. Como resultado, mi atención se centró en las sobras que, de otro modo, terminarían en la papelera de reciclaje. Estos fragmentos descartados ilustraban un lenguaje de género, porque el material que usé estaba destinado a un público masculino. Respaldaba los músculos, el tamaño, la competencia, la violencia y cualquier otra cosa que pudiera esperar de la ficción, la publicidad y las páginas reveladoras que promueven la llamada “masculinidad”, como anuarios de cine, revistas de musculación, deportes y revistas impresas para adultos, entre otras. Algunos de estos libros fueron donados y

muchos otros recuperados de oportunidades y tiendas de reciclaje, ya que fueron retirados de bibliotecas personales, públicas y universitarias. Casi todas las portadas de los libros utilizadas en el proyecto tenían sus propias historias impresas en ambos lados. Estas “marcas” revelaban sus orígenes, relataban sus vidas y transmitían la tensión que tuvieron que soportar los innumerables lectores, y por supuesto yo mismo. Al incorporar palabras impresas en un discurso visual, estos nuevos collages exigen una reconsideración del texto y el significado: insinúan, pero al mismo tiempo complican el proceso de decodificación textual. Procedente de los desechos de una cultura impresa, estas obras intentan reconstruir la cultura material y visual, una cultura consumida por la búsqueda de atención y poder. Se centran en su propia materialidad y, al mismo tiempo, intentan romper con el orden y revelar su significado incrustado. Reconfiguran el significado para contar y volver a presentarse a sí mismos. Resucitados, estos trabajos ensamblados están ansiosos por volver al estante de la biblioteca y volver a entrar en circulación en un nuevo formato. “Hard Working Covers” es un proyecto en curso que reúne 90 collages analógicos únicos hechos a mano en portadas de libros de tapa dura y los compila en 300 libros de concertina de edición limitada. El formato desplegable de la publicación revelará no solo el frente de las obras, sino también su reverso.

Fiona Grieve & Kyra Clarke

FIONA GRIEVE

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0002-5996-9436](https://orcid.org/0000-0002-5996-9436)

KYRA CLARKE

Threaded Media
Limited

[https://orcid.org/
0000-0002-5996-9436](https://orcid.org/0000-0002-5996-9436)

Video
Presentation



Threaded Magazine: Adopting a Culturally Connected Approach

Keywords

Mahi tahi (Collaboration), Design Community, Cultural, Mātauranga Māori, Publication Design.

It has been ten years since the concept of the Publication Platform has been published in the special edition of the Scope Journal ISSN (online version; 1177-5661). The term 'Publication Platform' was introduced in the Practice Report, *The Site of Publication in Contemporary Practice*. This article surveyed a series of publication projects analysing distinctive editorial models as venues for discussion, collaboration, presentation of practice, and reflection. In this context, the term Publication Platform is employed to describe a space for a series of distinctive editorial modes. The platform considers printed matter as a venue for a diversity of discourse and dissemination of ideas, expanding the meaning and boundaries of printed media through a spectrum of publishing scenarios. The Publication Platform positions printed spaces as sites to reflect on editorial frameworks, content, design practices, and collaborative methodologies. One of the central ideas to the report was the role of collaboration to lead content, examining how creative relationships and media production partnership, affect editorial practice and design outcomes. Ten years after, the Publication Platform has evolved and renewed with emergent publishing projects to incorporate a spectrum of practice responsive to community, experimentation, interdisciplinarity, critical wiring, creativity, cultural production, contemporary arts, and craft-led discourse. This paper presents a case study of 'Threaded Magazine' as an editorial project and the role of its culturally connected approach. This study uses the term 'culturally connected approach' to frame how Threaded Magazine embodies, as a guiding underlying foundation for each issue, the three principles of Te Tiriti o Waitangi: Participation, Protection

and Partnership. This presentation reflects on how these principals connect to who Threaded Magazine are collectively as editors and designers, and determined by who we associate with, partner, and collaborate with. A key factor that influenced Threaded Magazine to adopt a more culturally connected approach arose by the invitation to participate in the international publication entitled Project 16/2, commissioned by Fedrigoni Papers for the Frankfurt Bookfair, in Germany. The Project 16/2 created an opportunity for a process of editorial self-discovery. This trajectory translated the tradition of oral storytelling into graphic language, conveying the essence (te ihi) of who we were. The visuality and tactility of the printed media set a format for Threaded Magazine to focus on Aotearoa's cultural heritage, original traditions, and narratives. This paper overviews the introduction of a kaupapa for Issue 20, the 'New Beginnings' edition and process of adhering to tikanga Māori and Mātauranga Māori while establishing a particular editorial kawa (protocol) for the publication. The influence and collaboration with cultural advisory rōpū (group) Ngā Aho, kaumātua and kuia (advisors) will elaborate on the principle of participation. Issue 20 connected Threaded Magazine professionally, spiritually, physically, and culturally with the unique identity and landscape of Indigenous practitioners at the forefront of mahi toi (Māori Contemporary art) across Aotearoa. Special Edition, Issue 21, in development, continues to advance a culturally connected approach working with whānau, kaiwhatu (weavers), tohunga whakairo (carvers), kaumātua and kuia to explore cultural narratives, connections, visually through an editorial framework.

Revista Threaded: Adotando uma abordagem culturalmente conectada

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.62.g52

Já se passaram dez anos desde que o conceito de Plataforma de Publicação foi publicado na edição especial do Scope Journal ISSN (versão on-line; 1177-5661). O termo “Plataforma de Publicação” foi introduzido no relatório de prática O Site de Publicação na Prática Contemporânea. Este artigo pesquisou uma série de projetos de publicação analisando modelos editoriais distintos como locais para discussão, colaboração, apresentação de prática e reflexão. Neste contexto, o termo “Plataforma de Publicação” é empregado para descrever um espaço para uma série de modos editoriais distintos. A plataforma considera o impresso como espaço de diversidade de discursos e disseminação de ideias, ampliando o significado e as fronteiras da mídia impressa por meio de um espectro de cenários editoriais. A Plataforma de Publicação posiciona os espaços impressos como sites para refletir sobre estruturas editoriais, conteúdo, práticas de design e metodologias colaborativas. Uma das ideias centrais do relatório foi o papel da colaboração para conduzir o conteúdo, examinando como as relações criativas e a parceria de produção de mídia afetam a prática editorial e os resultados do design. Dez anos depois, a Plataforma de Publicação evoluiu e renovou-se com projetos de publicação emergentes, para incorporar um espectro de prática responsiva à comunidade, experimentação, interdisciplinaridade, conexão crítica, criatividade, produção cultural, artes contemporâneas e discurso artesanal. Este artigo apresenta um estudo de caso da “Threaded Magazine” como um projeto editorial e o papel de sua abordagem culturalmente conectada. Este estudo usa o termo “abordagem culturalmente conectada” para enquadrar como a Threaded Magazine incorpora, como uma base orientadora para cada edição, os três princípios de Te Tiriti o

Waitangi: participação, proteção e parceria. Esta apresentação reflete sobre como estes princípios se conectam a quem a Threaded Magazine é coletivamente, como editores e designers, e é determinada por quem nos associamos, fazemos parceria e colaboramos. Um fator-chave que influenciou a Threaded Magazine a adotar uma abordagem mais culturalmente conectada surgiu com o convite para participar da publicação internacional intitulada Projeto 16/2, encomendada pela Fedrigoni Papers para a Feira do Livro de Frankfurt, na Alemanha. O Projeto 16/2 criou uma oportunidade para um processo de autodescoberta editorial. Esta trajetória traduziu a tradição da narrativa oral para a linguagem gráfica, transmitindo a essência (te ihi) de quem éramos. A visualidade e tato da mídia impressa definiu um formato para para a Threaded Magazine se concentrar na herança cultural, tradições originais e narrativas de Aotearoa. Este artigo apresenta uma visão geral da introdução de um kaupapa para a edição 20, a edição de “Novos Começos” e o processo de adesão a tikanga Māori e Mātauranga Māori, enquanto estabelece um kawa editorial específico (protocolo) para a publicação. A influência e colaboração com o consultor cultural rōpū (grupo) Ngā Aho, kaumātua e kuia (conselheiros) irá desenvolver o princípio da participação. A edição 20 conectou a Threaded Magazine profissional, espiritual, física e culturalmente com a identidade única e a paisagem dos praticantes indígenas na vanguarda do mahi toi (arte contemporânea maori) em Aotearoa. A edição especial, número 21, em desenvolvimento, continua a avançar uma abordagem culturalmente conectada trabalhando com whānau, kaiwhatu (tecelões), tohunga whakairo (escultores), kaumātua e kuia para explorar narrativas culturais, conexões, visualmente, por meio de uma estrutura editorial.

Revista Threaded: Adopción de un enfoque culturalmente conectado

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.62.g51

Han pasado diez años desde que se publicó el concepto de Plataforma de Publicaciones en la edición especial del Scope Journal ISSN (versión en línea; 1177-5661). El término "Plataforma de publicación" se introdujo en el Informe de práctica, el sitio de publicación en la práctica contemporánea. Este artículo examinó una serie de proyectos de publicación que analizan modelos editoriales distintivos como espacios de discusión, colaboración, presentación de prácticas y reflexión. En este contexto, el término "Plataforma de Publicaciones" se emplea para describir un espacio para una serie de modos editoriales distintivos. La plataforma considera al material impreso como un lugar para una diversidad de discursos y diseminación de ideas, ampliando el significado y los límites de los medios impresos a través de un espectro de escenarios editoriales. La Plataforma de Publicaciones posiciona los espacios impresos como sitios para reflexionar sobre los marcos editoriales, el contenido, las prácticas de diseño y las metodologías colaborativas. Una de las ideas centrales del informe fue el papel de la colaboración para dirigir el contenido, examinando cómo las relaciones creativas y la asociación de producción de medios afectan la práctica editorial y los resultados del diseño. Diez años después, la Plataforma de Publicaciones ha evolucionado y se ha renovado con proyectos editoriales emergentes para incorporar un espectro de prácticas que responden a la comunidad, la experimentación, la interdisciplinariedad, el cableado crítico, la creatividad, la producción cultural, las artes contemporáneas y el discurso dirigido por la artesanía. Este documento presenta un estudio de caso de "Threaded Magazine", como un proyecto editorial y el papel que tiene su enfoque culturalmente conectado. Este estudio utiliza el término "enfoque culturalmente conectado" para

enmarcar cómo Threaded Magazine encarna, como fundamento subyacente rector de cada número, los tres principios de Te Tiriti o Waitangi: participación, protección y asociación. Esta presentación reflexiona sobre cómo estos principios se conectan con lo que Threaded Magazine es colectivamente como editores y diseñadores, y está determinado por con quién se asocia, comparte y colabora. Un factor clave que influyó en Threaded Magazine para adoptar un enfoque más culturalmente conectado fue la invitación a participar en la publicación internacional titulada Proyecto 16/2, encargada por Fedrigoni Papers para la Feria del Libro de Frankfurt, en Alemania. El Proyecto 16/2 creó una oportunidad para un proceso de autodescubrimiento editorial. Esta trayectoria tradujo la tradición de la narración oral al lenguaje gráfico, transmitiendo la esencia (te ihi) de quiénes éramos. La visualidad y la capacidad táctil de los medios impresos establecieron un formato para que Threaded Magazine se centrara en la herencia cultural, las tradiciones originales y las narrativas de Aotearoa. Este artículo describe la introducción de un kaupapa para el número 20, la edición de "Nuevos comienzos" y el proceso de adhesión a tikanga Māori y Mātauranga Māori, mientras se establece un kawa (protocolo) editorial particular para la publicación. La influencia y la colaboración con los asesores culturales rōpū (grupo) Ngā Aho, kaumātua y kuia (asesores) se desarrollarán sobre el principio de participación. El número 20 conectó Threaded Magazine profesional, espiritual, física y culturalmente con la identidad y el paisaje únicos de los practicantes indígenas a la vanguardia del mahi toi (arte contemporáneo maorí) en Aotearoa. La edición especial, número 21, en desarrollo, continúa avanzando en un enfoque culturalmente conectado, trabajando con whānau, kaiwhatu (tejedores), tohunga whakairo (talladores), kaumātua y kuia para explorar narrativas culturales y conexiones visualmente a través de un marco editorial.

Practice & Audiovisual Communication Platforms

Dario Mesquita

DARIO MESQUITA

UFSCar/GEMInIS

<https://orcid.org/>

0000-0003-4843-0424

Video
Presentation



The Transmedia Designer as Mediator of Worlds

Keywords

Transmedia Practice, Transmedia Designer, Metadesign, Platform, Media Convergence.

Media convergence has made the communicative experience increasingly collective and fragmented between different platforms and networks designed for participation. This process was consolidated especially through transmedia practices in the field of arts and entertainment (DENA, 2009), which implemented complex dynamics of storytelling through multiple media supports, reinforcing a greater relationship among the agents involved (public and filmmakers) and the contents that circulate. There is a tendency for media projects to act in an almost emergent manner, marked by constant negotiation between the public and those who project them, acting more as environments or context for consumption and (re)creation of content. We can consider the construction of worlds as something inherent in the current scenario of media production, already taken by a transmedia logic that seeks to involve different audiences through different screens and participatory platforms (such as social networks). In this way, transmedia practice becomes a means of building worlds where contexts are mediated and coordinated between different media supports and platforms – the multiplatform – generating a large integrated transmedia platform. Thus, the action of what is traditionally called a transmedia producer becomes that of a designer who not only plans finished products, he also acts as a mediator of contexts that shape the experience

in the project (or world) designed. As José Bártolo (2011, n.p.) argues, the contemporary designer should no longer be recognized as a specialist, who is responsible for finding specific solutions, but as a “critical social agent”, who collaborates with non-designer partners in the search for effective transformations in certain aspects of reality. That is, as the worlds created by transmedia practices are interpreted as mediating environments or platforms between different agents, the designer must act as a mediator of actions, focused on experience in its different aspects - in a context in which the “[...] distinctions between production and consumption became blurred” (HOLLOWAY, 2021, p. 12). From this aspect, this paper seeks to discuss the use of the term transmedia designer, in detriment of transmedia producer, to designate the manager of projects that make coordinated use of a communication ecosystem in order to constitute worlds as platforms for, thus, provide immersive and participatory experiences for the public. Therefore, a bibliographical review will be carried out on the correlations between the field of project design and transmedia practice, in addition to a brief analysis of cross-platform projects, in order to propose concepts for thinking about the role of the transmedia designer from a design thinking of continuous construction of a world as a platform - that expands in collaboration with the public.

O transmídia designer como mediador de mundos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.139.g271

A convergência de mídias tem tornado a experiência comunicativa cada vez mais coletiva e fragmentada entre diferentes plataformas e redes voltadas para a participação. Este processo consolidou-se principalmente por meio de práticas transmídia no campo das artes e do entretenimento (DENA, 2009), que implementaram complexas dinâmicas de contação de histórias por meio de múltiplos suportes midiáticos, reforçando uma maior relação entre os agentes envolvidos (público e cineastas) e os conteúdos que circulam. Há uma tendência dos projetos de mídia atuarem de forma quase emergente, marcados pela constante negociação entre o público e quem os projeta, atuando mais como ambientes ou contextos de consumo e (re)criação de conteúdos. Podemos considerar a construção de mundos como algo inerente ao cenário atual da produção midiática, já tomado por uma lógica transmídia que busca envolver diferentes públicos por meio de diferentes telas e plataformas participativas (como as redes sociais). Desta forma, a prática transmídia torna-se um meio de construção de mundos, onde contextos são mediados e coordenados entre diferentes suportes e plataformas midiáticas — a multiplataforma — gerando uma grande plataforma transmídia integrada. Assim, a ação do que tradicionalmente se chama de produtor transmídia passa a ser a de um designer que não apenas planeja produtos acabados, mas, também, atua como mediador de contextos que configuram

a experiência no projeto (ou mundo) desenhado. Como defende José Bártolo (2011, np), o designer contemporâneo não deve mais ser reconhecido como um especialista, responsável por encontrar soluções específicas, mas como um “agente social crítico”, que colabora com parceiros não designers na procura de transformações efetivas em certos aspectos da realidade. Ou seja, como os mundos criados pelas práticas transmídia são interpretados como ambientes ou plataformas mediadoras entre diferentes agentes, o designer deve atuar como um mediador de ações, focado na experiência em seus diferentes aspectos — em um contexto no qual as “[...] distinções entre a produção e o consumo tornou-se confusa” (HOLLOWAY, 2021, p. 12). Sob este aspecto, este artigo busca discutir a utilização do termo designer transmídia, em detrimento de produtor transmídia, para designar o gestor de projetos que faz uso coordenado de um ecossistema de comunicação a fim de constituir mundos como plataformas para, assim, proporcionar imersão e experiências participativas para o público. Para tanto, será realizada uma revisão bibliográfica sobre as correlações entre o campo do design de projetos e a prática transmídia, além de uma breve análise de projetos multiplataforma, a fim de propor conceitos para pensar o papel do designer transmídia a partir de um design, pensando na construção contínua de um mundo como uma plataforma que se expande em colaboração com o público.

El diseñador transmedia como mediador de mundos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.139.g270

La convergencia de medios ha hecho que la experiencia comunicativa sea cada vez más colectiva y fragmentada entre diferentes plataformas y redes diseñadas para la participación. Este proceso se consolidó especialmente a través de prácticas transmedia en el campo de las artes y el entretenimiento (DENA, 2009), que implementaron dinámicas complejas de narración a través de múltiples soportes mediáticos, reforzando una mayor relación entre los agentes involucrados (público y cineastas) y los contenidos que circulan. Existe una tendencia a que los proyectos mediáticos actúen de forma casi emergente, marcada por la constante negociación entre el público y quienes los proyectan, actuando más como entornos o contextos de consumo y (re)creación de contenidos. Podemos considerar la construcción de mundos como algo inherente al escenario actual de la producción mediática, ya asumido por una lógica transmedia que busca involucrar a diferentes públicos a través de diferentes pantallas y plataformas participativas como las redes sociales. De esta forma, la práctica transmedia se convierte en un medio para construir mundos donde los contextos se mediatizan y coordinan entre diferentes soportes y plataformas mediáticos —la multiplataforma—, generando una gran plataforma transmedia integrada. Así, la acción de lo que tradicionalmente se conoce como productor transmedia se convierte en la de un diseñador que no solo planifica productos terminados, sino que también actúa como mediador de contextos

que configuran la experiencia en el proyecto (o mundo) diseñado. Como sostiene José Bártolo (2011, np), el diseñador contemporáneo ya no debe ser reconocido como un especialista responsable de encontrar soluciones específicas, sino como un “agente social crítico”, que colabora con socios no diseñadores en la búsqueda de transformaciones efectivas en ciertos aspectos de la realidad. Es decir, como los mundos creados por las prácticas transmedia se interpretan como entornos o plataformas mediadoras entre diferentes agentes, el diseñador debe actuar como un mediador de acciones, centrado en la experiencia en sus diferentes aspectos, en un contexto en el que las “[...] distinciones entre producción y consumo se desdibujó” (HOLLOWAY, 2021, p. 12). Desde este punto de vista, este trabajo busca discutir el uso del término “diseñador transmedia”, en detrimento de “productor transmedia”, para designar al gestor de proyectos que hacen uso coordinado de un ecosistema comunicativo con el fin de constituir mundos como plataformas para, por tanto, brindar inmersión y experiencias participativas para el público. Por tanto, se realizará una revisión bibliográfica sobre las correlaciones entre el campo del diseño de proyectos y la práctica transmedia, además de un breve análisis de proyectos multiplataforma, con el fin de proponer conceptos para pensar el papel del diseñador transmedia desde un diseño pensando en la construcción continua de un mundo como una plataforma que se expande en colaboración con el público.

Teresinha

& Aldo Victorio

VILELA

TERESINHA VILELA

Universidade do Estado
do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0001-5497-7755](https://orcid.org/0000-0001-5497-7755)

ALDO VICTORIO

Universidade do Estado
do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0002-7132-8615](https://orcid.org/0000-0002-7132-8615)

Video
Presentation



Art, Audiovisual and Design: an experience

Keywords

Art, Education, Audio-visual, Design, Skate.

This work aims to share part of a research carried out in a public school that brought art, school and university closer together. The research aimed to understand the interests of students in the Final Stages of Youth and Adult Education (EJA) and was carried out at the Municipal Expeditionary Aquino de Araújo School, in Duque de Caxias, state of Rio de Janeiro. The audiovisual production comes from the school's partnership with the Audiovisual Resources Laboratory of the State University of Rio de Janeiro, Campus Duque de Caxias, Faculty of Education of Baixada Fluminense (LABORAV-UERJ/FEBF). Students, collaborators, go from protagonists to directors and editors of their own productions. In this way, we try to enhance the interests of students who are often invisible. The research gave us the opportunity to get to know in more detail various interests of the students who, along the way, converged mainly on the culture of Skate and Hip Hop. At school, not only skateboarding was present in the classroom, but also skateboarding images, on shirt prints, on the covers of some notebooks. In the pre-investigative period of the project, Mauricio Silva had drawn the letters "R" and "C" on a project for a shirt, an activity that we propose, as an art teacher at the

school. Then I met Mauricio Silva with his skater friends, exposing the "Ratarius" brand, that "R" that he drew in his shirt project. This meeting took place at the Meeting of Favelas (MOF) which was recorded in Video 1-MoF2014 Cultura e Imagem Fora das Paredes da Escola <https://youtu.be/JdmRNjYygMs?t=7>. Ana Mae Barbosa (2015) presents the image as a research narrative. Video 1 was a moment in the research, in which image/writing overflowed beyond paper and videos began to be part of the research methodology as well. We rely on Arts Based Research (PBA) with a/r/tography. Prior to any public presentation of Video 1, students and former students, Mauricio Silva, Thiago Marques, Anthony Oliveira and Raphael Santos were invited to watch Video 1 together on LABORAV, resulting in Video 6 (<https://youtu.be/b6E94LzTpxY>) with their reactions and comments to the event. see -. Afterwards, from this moment on, the other seven videos were produced with their direct collaboration, getting the invitation to watch. And we are celebrating the approval (October/2021) of the Licentiate Course in Cinema and Audiovisual for the Baixada Fluminense Education Faculty Unit of the State University of Rio de Janeiro, the place that made our research possible.

Arte, audiovisual e design: Uma experiência

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.128.g222

Este trabalho tem como objetivo compartilhar parte de uma pesquisa realizada em uma escola pública que aproximou arte, escola e universidade. A pesquisa teve como objetivo compreender os interesses dos alunos das Etapas Finais de Educação de Jovens e Adultos (EJA) e foi realizada na Escola Municipal Expedicionário Aquino de Araújo, em Duque de Caxias, Estado do Rio de Janeiro. A produção audiovisual é fruto da parceria da escola com o Laboratório de Recursos Audiovisuais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, campus Duque de Caxias, Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (LABORAV- UERJ / FEBF). Alunos, colaboradores, passam de protagonistas a diretores e editores de suas próprias produções. Desta forma, tentamos valorizar os interesses dos alunos, que muitas vezes ficam invisíveis. A pesquisa nos deu a oportunidade de conhecer com mais detalhes diversos interesses dos alunos que, ao longo do caminho, convergiram principalmente para a cultura do skate e hip hop. Na escola, não só o skate estava presente na sala de aula, mas também as imagens do skate, nas estampas de camisetas, nas capas de alguns cadernos... No período pré investigativo do projeto, Mauricio Silva havia desenhado as letras "R" e "C" em um projeto de camiseta, atividade que propus, como professora

de artes na escola. Aí, conheci o Mauricio Silva com seus amigos skatistas, expondo a marca "Ratarius" — aquele "R" que ele desenhou no projeto de sua camiseta. Este encontro decorreu no âmbito do Encontro de Favelas (MOF), o qual foi gravado no Vídeo 1 - MoF 2014 Cultura e Imagem Fora das Paredes da Escola. Ana Mae Barbosa apresenta a imagem como narrativa de pesquisa. Em suas palavras: "A melhor forma de convencer os outros daquilo que afirmamos verbalmente, das nossas teorias, das nossas convicções, dos resultados das nossas pesquisas, é prová-los através da imagem" (BARBOSA, 2015, p.348). O Vídeo 1 foi um momento de pesquisa, em que a imagem/escrita extravasou o papel e os vídeos também passaram a fazer parte da metodologia da pesquisa. Antes de qualquer apresentação pública do Vídeo 1, os alunos e ex-alunos Mauricio Silva, Thiago Marques, Anthony Oliveira e Raphael Santos foram convidados a assisti-lo juntos no LABORAV, resultando no Vídeo 2, com suas reações e comentários ao evento. E estamos comemorando a aprovação (outubro - 2021) do Curso de Licenciatura em Cinema e Audiovisual pela Unidade de Educação da Escola Baixada Fluminense da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, local que possibilitou nossa pesquisa.

Arte, Audiovisual y Diseño: Una experiencia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.128.g221

Este trabajo tiene como objetivo compartir parte de una investigación realizada en una escuela pública que acercó el arte, la escuela y la universidad. La investigación tuvo como objetivo comprender los intereses de los estudiantes de las Etapas Finales de la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) y se llevó a cabo en la Escuela Municipal Expedicionario Aquino de Araújo, en Duque de Caxias, estado de Río de Janeiro. La producción audiovisual proviene de la alianza de la escuela con el Laboratorio de Recursos Audiovisuales de la Universidad Estadual de Río de Janeiro, Campus Duque de Caxias, Facultad de Educación de la Baixada Fluminense (LABORAV-UERJ/FEBF). Estudiantes, colaboradores, pasan de protagonistas a directores y editores de sus propias producciones. De esta manera, tratamos de mejorar los intereses de los estudiantes, que a menudo se vuelven invisibles. La investigación nos brindó la oportunidad de conocer con más detalle diversos intereses de los estudiantes que, en el camino, convergieron principalmente en la cultura del Skate y el Hip Hop. En la escuela, no solo el skate estaba presente en el aula, sino también en imágenes de skate, en estampados de camisetas, en las portadas de algunos cuadernos... En el período pre-investigativo del proyecto, Mauricio Silva había dibujado las letras "R" y "C" en un proyecto de camiseta, actividad que propuse como profesora de arte en la escuela. Luego,

conocí a Mauricio Silva junto a sus amigos skaters, exponiendo la marca "Ratarius", esa "R" que había dibujado en su proyecto de camiseta. Esta reunión tuvo lugar en el Encuentro de Favelas (MOF), que fue grabado en Video 1 - MoF 2014 Cultura e Imagem Fora das Paredes da Escola. Ana Mae Barbosa presenta la imagen como un relato de investigación, en sus palabras: "La mejor manera de convencer a los demás de lo que afirmamos verbalmente, de nuestras teorías, de nuestras convicciones, de los resultados de nuestra investigación, es probarlos a través de la imagen". (BARBOSA, 2015, p. 348). El video 1 fue un momento de investigación, en el que la imagen/escritura desbordó más allá del papel y los videos también comenzaron a ser parte de la metodología de investigación. Antes de cualquier presentación pública del Video 1, los estudiantes y exalumnos Mauricio Silva, Thiago Marques, Anthony Oliveira y Raphael Santos fueron invitados a ver el Video 1 juntos en LABORAV, dando como resultado el Video 2, con sus reacciones y comentarios al evento. Posteriormente, a partir de este momento, se produjeron los otros siete videos con su colaboración directa en la invitación a ver. Estamos celebrando la aprobación (octubre - 2021) del Curso de Licenciatura en Cine y Audiovisual para la Unidad de Educación Baixada Fluminense de la Universidad Estadual de Río de Janeiro, el lugar que hizo posible nuestra investigación.

Andre Fischer

ANDRE FISCHER

UFSCar/GEMInIS

<https://orcid.org/>

0000-0003-4616-8696

Video
Presentation



New transmedia design for traditional film festivals

Keywords

Film festivals, Media convergence, Platformization, Curation, Transmedia.

The disruptive transformations process in the audiovisual sector were unexpectedly accelerated after the covid-19 pandemic. This caused a rearrangement in the chain of the distribution, exhibition and circulation, thus restructuring the whole design of film festivals, once considered the launching point of this entire industry and strongly based on specific physical locations. Streaming has become the main way in which image and sound content are distributed. Entertainment became multiplatform and interactive, changing the way in which narratives are structured, and these contents are produced and consumed. The convergence of media made porous the boundaries between what are conventionally called video, cinema, theater and performance. The platformization process permanently changed the traditional model of audiovisual distribution, staffing and curation of festivals - which undergo a hybridization operation that allows the potential use of interactive resources and online delivery of movies, plays and performances to audiences all around the globe. To understand the potential of transformations, the study investigates in depth the experience of MixBrasil Festival, largest LGBTQIA+ cultural event in Latin America, created in 1993, showcasing multiple formats and techniques (cinema, theater, music, literature). With digital content being programmed since 2018, in 2020 it expanded its online exhibition to four different digital platforms. The study is carried out concurrently with the monitoring of MixBrasil and other film festivals held in Brazil, considering what strategies are being adopted and how they will stand out as innovative - or

just replications of the traditional movie theater model. It also aims to identify processes, paths and perspectives for the sector considering that the old template for launching films used since the 1950's might no longer be applicable to the current state of the industry. Facts and trends that are forcing these events to face a crisis of identity and questioning the viability of a (still) prestigious circuit. Platformization implies the adoption of online functionalities integrated at economic and infrastructure levels which fully affects the organization strategies of festivals. Therefore, a change in the way of thinking the place of film festivals in the industry chain is in progress: as a possible space for capturing data from the public to support future curatorships and permanent actions which would make them more dynamic and relevant. Associated with this process is the notion of attention economy and the reorientation of users as active producers of culture, in the way they can affect the hybrid future of festivals. Metrics recurrently used like engagement, geolocation, retention and abandon rates are necessary to identify obstacles and potentialities that the new scenario presents. The research is raising additional questions about the behavior and expectations of different age groups, the motivations of audiences for attending festivals. It also investigates why although movie theaters are closing, distributors keep restrictions on festival theatrical screenings. This is a unique opportunity to reflect on perspectives for audiovisual festivals in order to capture viewers' attention, reposition their relevance to society, get the (re)cognition of different audiences and forge new experiences.

Novo design transmídia para festivais de cinema tradicionais

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.121.g196

O processo de transformações disruptivas no setor audiovisual foi inesperadamente acelerado após a pandemia de COVID-19. Isto provocou um rearranjo na cadeia de distribuição, exibição e circulação, reestruturando, assim, todo o design dos festivais de cinema, antes considerados o ponto de partida de toda esta indústria e fortemente baseados em localizações físicas específicas. O streaming tornou-se a principal forma de distribuição de conteúdo de imagem e som. O entretenimento tornou-se multiplataforma e interativo, mudando a forma como as narrativas são estruturadas e esses conteúdos são produzidos e consumidos. A convergência das mídias tornou porosas as fronteiras entre o que se convencionou chamar de vídeo, cinema, teatro e performance. O processo de plataformação mudou definitivamente o modelo tradicional de distribuição audiovisual, staff e curadoria de festivais — que passam por uma operação de hibridização que permite o uso potencial de recursos interativos e entrega on-line de filmes, peças e performances para públicos de todo o mundo. Para entender o potencial das transformações, o estudo investiga em profundidade a experiência do Festival MixBrasil, maior evento cultural LGBTQIA+ da América Latina, criado por mim em 1993, apresentando diversos formatos e técnicas (cinema, teatro, música, literatura). Com conteúdo digital programado desde 2018, em 2020 ampliou sua exposição on-line para quatro plataformas digitais diferentes. O estudo é feito concomitantemente ao acompanhamento do MixBrasil e de outros festivais de cinema realizados no Brasil, considerando quais estratégias estão sendo adotadas e como se destacarão como inovadoras — ou apenas réplicas do modelo tradicional de cinema. Também visa identificar

processos, caminhos e perspectivas para o setor, considerando que o antigo modelo de lançamento de filmes utilizado desde a década de 1950 pode não ser mais aplicável ao estado atual da indústria. Fatos e tendências que obrigam estes eventos a enfrentar uma crise de identidade e questionam a viabilidade de um circuito (ainda) prestigioso. A plataformação implica a adoção de funcionalidades on-line integradas a nível econômico e de infraestrutura que afetam plenamente as estratégias de organização dos festivais. Portanto, está em curso uma mudança na forma de pensar o lugar dos festivais de cinema na cadeia do setor: como espaço possível de captação de dados do público para subsidiar futuras curadorias e ações permanentes que os tornem mais dinâmicos e relevantes. Associada a esse processo, está a noção de economia da atenção e a reorientação dos usuários como produtores ativos de cultura, na forma como podem afetar o futuro híbrido dos festivais. Métricas usadas recorrentemente como taxas de engajamento, geolocalização, retenção e abandono são necessárias para identificar obstáculos e potencialidades que o novo cenário apresenta. A pesquisa está levantando questões adicionais sobre o comportamento e as expectativas das diferentes faixas etárias, as motivações do público para participar de festivais. Também investiga porque, embora as salas de cinema estejam fechando, os distribuidores mantêm restrições às exibições em festivais. Esta é uma oportunidade única para refletir sobre as perspectivas dos festivais audiovisuais, de forma a captar a atenção do telespectador, reposicionar a sua relevância para a sociedade, obter o (re)conhecimento de diferentes públicos e forjar novas experiências.

Nuevo diseño transmedia para festivales de cine tradicionales

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.121.g195

El proceso de transformaciones disruptivas en el sector audiovisual se aceleró inesperadamente después de la pandemia del covid-19. Esto provocó un reordenamiento en la cadena de distribución, exhibición y circulación, reestructurando así todo el diseño de los festivales de cine, una vez considerado el punto de lanzamiento de toda esta industria y fuertemente basado en ubicaciones físicas específicas. El streaming se ha convertido en la principal forma de distribución de contenido de imagen y sonido. El entretenimiento se volvió multiplataforma e interactivo, cambiando la forma en que se estructuran las narrativas y estos contenidos se producen y consumen. La convergencia de los medios hizo borrosos los límites entre lo que convencionalmente se llama video, cine, teatro y performance. El proceso de plataformización cambió permanentemente el modelo tradicional de distribución audiovisual, dotación de personal y comisariado de festivales, que se someten a una operación de hibridación que permite el uso potencial de recursos interactivos y la entrega en línea de películas, obras de teatro y representaciones a audiencias de todo el mundo. Para comprender el potencial de las transformaciones, este estudio investiga en profundidad la experiencia del Festival MixBrasil, el evento cultural LGBTQIA+ más grande de América Latina, creado por mí en 1993, mostrando múltiples formatos y técnicas (cine, teatro, música y literatura). Con contenido digital en programación desde 2018, en 2020 amplió su exhibición en línea a cuatro plataformas digitales diferentes. El estudio se lleva a cabo de manera concurrente con el seguimiento de MixBrasil y otros festivales de cine realizados en Brasil, considerando qué estrategias se están adoptando y cómo se destacarán como innovadoras, o simplemente réplicas del modelo tradicional de cine. También

busca identificar procesos, caminos y perspectivas para el sector, considerando que la antigua plantilla de lanzamiento de películas utilizada desde la década de 1950 podría no ser aplicable al estado actual de la industria, hechos y tendencias que están obligando a estos eventos a afrontar una crisis de identidad y cuestionando la viabilidad de un circuito (aún) prestigioso. La plataformización implica la adopción de funcionalidades online integradas a nivel económico y de infraestructura, lo que incide de lleno en las estrategias de organización de los festivales. Por lo tanto, se avanza en un cambio en la forma de pensar el lugar de los festivales de cine en la cadena de la industria, como un posible espacio de captura de datos del público para apoyar futuras curadurías y acciones permanentes que los harían más dinámicos y relevantes. Asociado a este proceso está la noción de economía de la atención y la reorientación de los usuarios como productores activos de cultura, en la forma en que pueden incidir en el futuro híbrido de los festivales. Las métricas utilizadas de forma recurrente, como las tasas de compromiso, geolocalización, retención y abandono, son necesarias para identificar los obstáculos y las potencialidades que presenta el nuevo escenario. La investigación plantea preguntas adicionales sobre el comportamiento, las expectativas de diferentes grupos de edad y las motivaciones de las audiencias para asistir a festivales. También investiga por qué, aunque las salas de cine están cerrando, los distribuidores mantienen restricciones sobre las proyecciones en las salas de festivales. Esta es una oportunidad única para reflexionar sobre las perspectivas de los festivales audiovisuales, con el fin de captar la atención de los espectadores, reposicionar su relevancia para la sociedad, obtener el (re)conocimiento de diferentes públicos y forjar nuevas experiencias.

Naia Camera

NAIA CAMERA

Universidade Federal
de São Carlos

**[https://orcid.org/
0000-0002-2404-2737](https://orcid.org/0000-0002-2404-2737)**

Video
Presentation



Transmedia literacy in professional training practices: A case study

Keywords

Transmedia literacy, Professional practices, Educational practices, Methodological proposal.

The changes the digital age brought in communicative practices produced under transmedia logic allow the structure of increasingly complex texts, produced by open, polyphonic, simultaneous, accelerated, and hybrid archenunciations, which expand into different genres, formats, languages, and media, determining new forms of production, reception, and circulation of content. New ethics and aesthetics shape cultural productions in all spheres, especially in the area of entertainment and the arts. Virtual reality, metaverses, among other modifications, demand new communicative skills and abilities – that is to say, a new literacy to the persons. In addition, the COVID-19 era inserted the processes and practices of professional training in the Internet's digital ecosystem, also demanding from its actors new interaction regimes with the educational practices that arise in this context. Digital platforms start to mediate the relationships of these actors with knowledge, configuring new ways of life for the learner. To identify the characteristics of the profile of these students and how they are relating to these emerging educational practices, we are developing a project entitled "Transmedia literacy in the era of education platform", whose objective is to identify and analyze the produced and circulated transmedia literacy by students enrolled in professional training courses and inserted in educational practices mediated by digital technologies. We understand Transmedia Literacy as a communicative competence carried out in the universe of cultural and media convergence of the digital age, and as a theoretical-methodological

proposal for research, teaching, and learning of transmedia communicative practices of reading, interpreting, producing, and disseminating texts. This proposal is based on transdisciplinary relationships from cross-relationships between the assumptions of the area of Social Communication, Linguistics, and discursive Semiotics. It is part of a context of cultural and transmedia convergence to which subjects migrate their social practices in an ever-accelerating manner. Assuming that literacy problems directly impact the teaching and learning processes of students in professional training processes, we propose to carry out a comparative study between the literacy skills of students in educational practices mediated by the digital platforms of formal education and their literacy daily life produced in the digital spaces through which they transit. We aim to identify the interaction regimes, types, and degrees of literacy and, therefore, the relationship of students with the knowledge offered by institutions. With Castells (2007), we consider that there is a great cultural and technological gap between today's youth and a school system that did not evolve along with society and the digital environment. Thus, it is intended that the results of this research have a direct impact on formal educational practices, offering data and a methodological proposal that allows institutions and professors to adapt their practices to the profile of their students, improving their relationship with the processes and practices of teaching and learning, thus ensuring excellence in the processes and practices of professional training in the areas of Art and Design.

Alfabetização transmídia nas práticas de formação profissional: Um estudo de caso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.108.g160

As mudanças que a era digital trouxe nas práticas comunicativas produzidas sob a lógica transmídia permitem a estruturação de textos cada vez mais complexos, produzidos por “arquenunciações” abertas, polifônicas, simultâneas, aceleradas e híbridas, que se expandem em diferentes gêneros, formatos, linguagens e mídias, determinando novas formas de produção, recepção e circulação de conteúdos. Novas éticas e estéticas moldam as produções culturais em todas as esferas, especialmente na área do entretenimento e das artes. A realidade virtual, os metaversos, entre outras modificações, exigem novas competências e habilidades comunicativas, novos letramentos. Além disso, a era da COVID-19 inseriu os processos e práticas de formação profissional no ecossistema digital da Internet, exigindo também de seus atores novos regimes de interação com as práticas educacionais que surgem neste contexto. As plataformas digitais passam a mediar as relações desses atores com o conhecimento, configurando novos modos de vida para o aluno. Com o objetivo de identificar as características do perfil desses alunos e como eles se relacionam com essas práticas educacionais emergentes, estamos desenvolvendo um projeto intitulado “Alfabetização transmídia na era da plataforma de educação”, cujo objetivo é identificar e analisar o letramento transmídia produzido e circulado por alunos matriculados em cursos de qualificação profissional e inseridos em práticas educativas mediadas por tecnologias digitais. Entendemos a alfabetização transmídia como uma competência comunicativa realizada no universo da convergência cultural e midiática da era digital e como proposta teórico-metodológica

de pesquisa, ensino e aprendizagem de práticas comunicativas transmídia de leitura, interpretação, produção e divulgação de textos. Esta proposta fundamenta-se em relações transdisciplinares, a partir de relações transversais entre os pressupostos da área da Comunicação Social e da Linguística e da Semiótica discursiva. Insere-se em um contexto de convergência cultural e transmídia, para o qual os sujeitos migram suas práticas sociais de forma cada vez mais acelerada. Partindo do pressuposto de que os problemas de letramento impactam diretamente nos processos de ensino e aprendizagem de alunos em processos de formação profissional, propomos realizar um estudo comparativo entre as competências de letramento de alunos em práticas educativas mediadas pelas plataformas digitais da educação formal e seu cotidiano de letramento produzido nos espaços digitais por onde transitam. Objetivamos identificar os regimes de interação, tipos e graus de letramento e, portanto, a relação dos alunos com os saberes oferecidos pelas instituições, considerando, com Castells (2007), que existe um grande distanciamento cultural e tecnológico entre a juventude de hoje e o sistema escolar, que não evoluiu junto com a sociedade e o ambiente digital. Assim, pretende-se que os resultados desta pesquisa tenham impacto direto nas práticas educacionais formais, oferecendo dados e uma proposta metodológica que permitam às instituições e professores adaptarem suas práticas ao perfil de seus alunos, melhorando sua relação com os processos e práticas de ensino e aprendizagem, garantindo, assim, a excelência nos processos e práticas de formação profissional nas áreas da arte e do design.

La alfabetización transmedia en las prácticas de formación profesional: Un estudio de caso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.108.g159

Los cambios que trajo la era digital en las prácticas comunicativas producidas bajo la lógica transmedia permiten la estructura de textos cada vez más complejos, producidos por enunciaciones abiertas, polifónicas, simultáneas, aceleradas e híbridas, que se expanden a diferentes géneros, formatos, lenguajes y medios, determinando nuevas formas de producción, recepción y circulación de contenidos. Las nuevas éticas y estéticas dan forma a producciones culturales en todos los ámbitos, especialmente en el área del entretenimiento y las artes. La realidad virtual y los metaversos, entre otras modificaciones, exigen nuevas habilidades y capacidades comunicativas y alfabetizaciones. Además, la era del Covid-19 insertó los procesos y prácticas de formación profesional en el ecosistema digital del internet, exigiendo también de sus actores nuevos regímenes de interacción con las prácticas educativas que surgen en este contexto. Las plataformas digitales comienzan a mediar las relaciones de estos actores con el conocimiento, configurando nuevas formas de vida para el educando. Con el fin de identificar las características del perfil de estos estudiantes y cómo se relacionan con estas prácticas educativas emergentes, estamos desarrollando un proyecto titulado "La alfabetización transmedia en la era de la plataforma educativa", cuyo objetivo es identificar y analizar la alfabetización transmedia producida y difundida por parte de estudiantes matriculados en cursos de formación profesional e insertados en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. Entendemos la Alfabetización Transmedia como una competencia comunicativa realizada en el universo de la convergencia cultural y mediática de la era digital, así como una propuesta teórico-metodológica

para la investigación, la enseñanza y el aprendizaje de prácticas comunicativas transmedia de lectura, interpretación, producción y difusión de textos. Esta propuesta parte de relaciones transdisciplinares a partir de interrelaciones entre los supuestos del área de la Comunicación Social, la Lingüística y la Semiótica discursiva. Además, el proyecto se enmarca en un contexto de convergencia cultural y transmedia, hacia el cual los sujetos migran sus prácticas sociales de manera cada vez más acelerada. Asumiendo que los problemas de alfabetización impactan directamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes durante su formación profesional, proponemos realizar un estudio comparativo entre las habilidades de alfabetización de los mismos en las prácticas educativas mediadas por las plataformas digitales de educación formal y su cotidianidad alfabetizadora producida en los espacios digitales por los que transitan. Nuestro objetivo es identificar los regímenes de interacción, los tipos y grados de alfabetización y, por tanto, la relación de los estudiantes con los conocimientos que ofrecen las instituciones, considerando lo mencionado por Castells (2007), sobre el hecho de que existe una gran brecha cultural y tecnológica entre la juventud de hoy y un sistema escolar que no evolucionó junto con la sociedad y el entorno digital. Así, se pretende que los resultados de esta investigación tengan un impacto directo en las prácticas educativas formales, ofreciendo datos y una propuesta metodológica que permitan a las instituciones y profesores adaptar sus prácticas al perfil de su alumno, mejorando su relación con los procesos y prácticas de enseñanza y aprendizaje, asegurando así la excelencia en la formación profesional en las áreas de Arte y Diseño.

Claudia Erthal

CLAUDIA ERTHAL

Universidade Federal
de São Carlos

[https://orcid.org/
0000-0003-0036-3250](https://orcid.org/0000-0003-0036-3250)

Video
Presentation



Notions of shock and Attention in Tik Tok videos

Keywords

Attention, Platform Culture, Shock, Social Network, Tik Tok.

This work seeks to understand how and if the entertainment experience obtained by watching videos on the Tik Tok social platform that uses editing and design tools, such as distortion filters for physical appearance and voice, is also an immersive experience that causes a shock to the user as understood by Walter Benjamin (2010) when this communicational subject is crossed by a sensation of the modern and that has, as a consequence, the disintegration of the aura in the experience of shock. According to Rouanet (1990) "the psychic instance in charge of capturing and absorbing the shock starts to dominate over the instances in charge of storing memory impressions". In this case awareness has the function of "serving as protection against stimuli, sublimating impacts, maturing the fright into anguish or fun, so as not to succumb to amazement" (PEIXOTO, 1983) and can be linked to the production of content of fast circulation and absorption, made exclusively for social networks and platforms such as Tik Tok. Platforms that work with such design are also guided by the hands of users with content creation to shock an audience immersed in what is called Snack Culture (SCOLARI, 2020). As for a culture that develops a sensorial audiovisual content format, these contents provoke a sensory effect, a brief and ephemeral experience within a project that can be understood as artistic and created in a dynamic between playful and entertainment. The sensorial effect of these contents offers a unique and unprecedented experience, typical of

an avant-garde work of art. In the 'contemporary arcades' of the Internet, videos from both Tik Tok and other platforms – with similar features - have similar tools created daily increasing the number of accesses, seeking to retain the media user and seem to attempt to lead the user to an immersive experience in an Attention Economy system as described by Jonathan Crary (2015) as something that "dissolve the separation between the personal and the professional, between entertainment and information, displaced by a compulsory functionality of communication inherently and inescapably 24/7." Altogether with these ideas is the view of Simon Reynolds (2010) that popular culture has become a remix or rereading of something done before, based on any type of information available. Therefore, from this point of view, the reappropriation becomes infinite – something you see in Tik Tok videos. This text is built applied to the communicational practice of the use of platforms and is an attempt to understand the contemporary media paths that are outlined with the platform of culture. The platforms, a communication event in itself, raise questions about a new circulation of goods and gestures by communicational subjects who act on this frequency. It is a work that positions itself in the face of the contemporary urgency of the online life, its fast transformations and society's pursuits in a time that requires critical thinking about the moment we live in. to account for the moment in which we live.

Noções de choque e atenção em vídeos Tik Tok

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.102.g145

Este trabalho busca entender como e se a experiência de entretenimento obtida ao assistir vídeos na plataforma social Tik Tok, que utiliza ferramentas de edição e design, como filtros de distorção para aparência física e voz, também é uma experiência imersiva que causa choque ao usuário, conforme entendido por Walter Benjamin (2010), quando esse sujeito comunicacional é atravessado por uma sensação do moderno, e que tem, como consequência, a desintegração da aura na experiência do choque. Segundo Rouanet (1990) "a instância psíquica encarregada de captar e absorver o choque passa a dominar as instâncias encarregadas de armazenar as impressões da memória". Nesse caso, a consciência tem a função de "servir de proteção contra estímulos, sublimando impactos, amadurecendo o susto em angústia ou diversão, para não sucumbir ao espanto" (PEIXOTO, 1983), e pode estar ligada à produção de conteúdos de rápida circulação e absorção, feitos exclusivamente para redes sociais e plataformas como o Tik Tok. Plataformas com os trabalhos com este design também são guiados pelas mãos dos usuários, com a criação de conteúdos para chocar um público imerso no que se chama de Cultura do Snack (SCOLARI, 2020). Quanto a uma cultura que desenvolve um formato de conteúdo audiovisual sensorial, esses conteúdos provocam um efeito sensorial, uma experiência breve e efêmera dentro de um projeto que pode ser entendido como artístico e criado em uma dinâmica entre o lúdico e o entretenimento. O efeito sensorial desses conteúdos oferece uma experiência única e

inédita, típica de uma obra de arte de vanguarda. Nos "flipperamas contemporâneos" da Internet, os vídeos, tanto do Tik Tok quanto de outras plataformas com características semelhantes, possuem ferramentas semelhantes criadas diariamente, aumentando o número de acessos, buscando reter o usuário da mídia e parecem tentar conduzi-lo a uma experiência imersiva em um sistema de Economia da Atenção, descrito por Jonathan Crary (2015) como algo que "dissolve a separação entre o pessoal e o profissional, entre entretenimento e informação, deslocada por uma funcionalidade obrigatória de comunicação inerente e inescapavelmente 24/7". Junto com estas ideias está a visão de Simon Reynolds (2010), de que a cultura popular tornou-se um remix ou releitura de algo feito antes, a partir de qualquer tipo de informação disponível. Portanto, deste ponto de vista, a reapropriação torna-se infinita — algo que você vê nos vídeos do Tik Tok. Este texto é construído aplicado à prática comunicacional do uso de plataformas e uma tentativa de compreender os caminhos da mídia contemporânea que se delineiam com a plataforma da cultura. As plataformas, por si só eventos de comunicação, levantam questões sobre uma nova circulação de bens e gestos por parte dos sujeitos comunicacionais que atuam nesta frequência. É uma obra que se posiciona diante da urgência contemporânea da vida on-line, de suas rápidas transformações e das buscas da sociedade em um tempo que exige um pensamento crítico sobre o momento em que vivemos.

Nociones de shock y atención en videos de Tik Tok

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.102.g144

Este trabajo busca entender si la experiencia de entretenimiento obtenida al ver videos en la plataforma social Tik Tok, que utiliza herramientas de edición y diseño, así como filtros de distorsión para apariencia física y voz, es también una experiencia inmersiva que causa un shock en el usuario, como lo entiende Walter Benjamin (2010), cuando el sujeto comunicacional es atravesado por una sensación de lo moderno y que tiene como consecuencia la desintegración del aura en la experiencia del shock. Según Rouanet (1990), “la instancia psíquica encargada de capturar y absorber el shock empieza a dominar sobre las instancias encargadas de almacenar impresiones de memoria”. En este caso, la conciencia tiene la función de “servir de protección frente a estímulos, sublimar impactos y madurar el susto en angustia o diversión para no sucumbir frente al asombro” (PEIXOTO, 1983), y puede vincularse a la producción de contenidos de rápida circulación y absorción, realizados exclusivamente para redes sociales y plataformas como Tik Tok. Las plataformas que trabajan con ese tipo de diseño también son guiadas por las manos de los usuarios, mediante la creación de contenidos para impactar a una audiencia inmersa en lo que se denomina Cultura Snack (SCOLARI, 2020). Como una cultura que desarrolla un formato de contenido audiovisual sensorial, estos contenidos provocan un efecto sensorial, una experiencia breve y efímera dentro de un proyecto que puede entenderse como artístico y creado en una dinámica entre lo lúdico y el entretenimiento. El efecto sensorial de estos contenidos ofrece una experiencia única e inédita, propia de una obra de arte de vanguardia. En las

“salas de juego contemporáneas” de Internet, los videos tanto de Tik Tok, así como de otras plataformas con características similares, tienen herramientas parecidas, creadas diariamente aumentando el número de accesos, buscando retener al usuario de los medios y parecen intentar llevar al usuario a un experiencia inmersiva en un sistema de Economía de la Atención, como lo describe Jonathan Crary (2015), describiéndolo como algo que “disuelve la separación entre lo personal y lo profesional, entre entretenimiento e información, desplazada por una funcionalidad obligatoria de comunicación inherente e ineludiblemente 24/7”. Junto a estas ideas, está la visión de Simon Reynolds (2010) de que la cultura popular se ha convertido en una remezcla o relectura de algo hecho antes, en base a cualquier tipo de información disponible. Por lo tanto, desde este punto de vista, la reapropiación se vuelve infinita, algo que se ve en los videos de Tik Tok. Este texto se construye aplicado a la práctica comunicacional del uso de plataformas y es un intento de comprender los caminos mediáticos contemporáneos que se perfilan con la plataforma de la cultura. Las plataformas, un evento de comunicación en sí mismo, plantean interrogantes sobre una nueva circulación de bienes y gestos por parte de sujetos comunicacionales que actúan en esta frecuencia. Esta es una obra que se posiciona frente a la urgencia contemporánea de la vida en línea, sus rápidas transformaciones y la búsqueda de la sociedad en un tiempo que requiere un pensamiento crítico sobre el momento en que vivimos, para dar cuenta del momento en que vivimos.

Pedro Notariano Belizário

& João Carlos Massarolo

**PEDRO NOTARIANO
BELIZÁRIO**

UFSCar/ GEMInIS

[https://orcid.org/
0000-0002-8150-5507](https://orcid.org/0000-0002-8150-5507)

**JOÃO CARLOS
MASSAROLO**

UFSCar/ GEMInIS

[https://orcid.org/
0000-0001-5083-1601](https://orcid.org/0000-0001-5083-1601)

Video
Presentation



Long form narrative design of streaming

Keywords

Complex series, Films, Narrative design, Narrative structure.

This article's proposal is to relate script studies and new spectator consumption habits studies. In essence, we will explain the binge-watching phenomenon by analysing the narrative design of complex series, identifying the specific qualities that promote the spectator's binge-watching in the macro-structuring of this format. In a general sense, we will make our analysis by comparing the narrative structures of series and films, pointing out the differences between the narrative designs of these two formats that make it impossible for a series to be compared to an extended film. Basically, we try to disprove the idea that "as habits related to the way of watching TV series evolve, they will tend to be increasingly conceived and written as an extended film" (KALLAS, 2016, p. 16). From this statement made by Kallas, intertwining concepts of consumption habits with those of scriptwriting, some questions arise: If a series is like an extended film, why do we complain about the length of extended films, like Martin Scorsese's *The Irishman* with its dull 3.5 hours in length, while managing to watch whole series containing at least twice as many hours? If a series is like an extended film, why is it split into episodes even though these can be watched in sequence - binge-watching? If a series is like an extended film, why

does it need the collaborative elaboration of a writers room instead of being conceived by a single author? The structural comparison between films and series is not impossible, but we will show how problematic it is, or at least how harmful for the analysis of complex series as an autonomous format, with its own notions of elaboration and structuring. In that sense, unlike films, series are built from a structure of repetition of acts within its structure – the episodes generally have 3 to 5 acts each. This results in a greater narrative density of the series, since acts compressed in time lead to a faster pace of narration, with more recurrently plot points in the story, capable of intensifying engagement and increasing the attention of the spectator who practices the binge-watching. This huge amount of acts, narrative arcs and characters go beyond the creative capacity of a single author, requiring a collaborative elaboration of a screenwriter's room, with several heads thinking the story simultaneously. Thus, this article seeks, through the comparison of the macrostructures of series and films, to point out the differences in the narrative design of these two formats. In other words, we aim to elucidate a simple concept: different formats assume the existence of different narrative designs.

Design narrativo de longo prazo de streaming

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.68.g61

Este artigo nasce da proposta de relacionar o estudo do roteiro com o estudo dos novos hábitos de consumo do espectador. Em essência, explicaremos o fenômeno do binge-watching (compulsão), a partir da análise do desenho narrativo de séries complexas, identificando na macroestruturação deste formato suas qualidades específicas que promovem a maratona do espectador. De forma mais abrangente, faremos nossa análise comparando as estruturas narrativas de séries e filmes, apontando as diferenças entre os desenhos narrativos desses dois formatos que impossibilitam a comparação de uma série com um filme extenso. No fundo, procuramos refutar a ideia de que “à medida que evoluem os hábitos relacionados com a forma de ver séries televisivas, tendem a ser cada vez mais concebidos e escritos como um longa-metragem” (KALLAS, 2016, p. 16). A partir dessa afirmação de Kallas, entrelaçando conceitos de hábitos de consumo com os de roteiro, surgem algumas questões: se uma série é como um longa-metragem, por que reclamamos da duração de longas-metragens, como *O Irlandês*, de Martin Scorsese, com suas maçantes 3,5 horas de duração, enquanto consegue fazer uma maratona de séries inteiras contendo pelo menos o dobro de horas? Se uma série é como um filme longo, por que ela é dividida em episódios, mesmo quando podem ser assistidos em sequência – compulsivamente? Se uma série é como um longa-metragem, por que

precisa da elaboração colaborativa de uma sala de escritores, em vez de ser concebida por um único autor? Para não dizer que essa comparação estrutural entre filmes e séries seja impossível, mostraremos como ela é problemática ou, no mínimo, prejudicial para a análise de séries complexas como formatos autônomos, com noções próprias de elaboração e estruturação. Neste sentido, ao contrário do cinema, as séries são construídas a partir de uma estrutura de repetição de atos dentro da estrutura — episódios que geralmente possuem de 3 a 5 atos cada. Isto resulta em uma maior densidade narrativa da série, uma vez que os atos comprimidos no tempo levam a um ritmo de narração mais rápido, com pontos de trama mais recorrentes na história, capazes de intensificar o engajamento e aumentar a atenção do espectador que pratica a compulsividade. Tamanha quantidade de atos, arcos narrativos e personagens vão além da capacidade criativa de um único autor, exigindo a elaboração colaborativa de uma sala de roteiristas, com várias cabeças pensando a história simultaneamente. Assim, este artigo busca, a partir da comparação das macroestruturas de séries e filmes, apontar as diferenças no desenho narrativo destes dois formatos. Em outras palavras, pretendemos elucidar um conceito simples: diferentes formatos pressupõem a existência de diferentes narrativas de design.

Diseño narrativo de formato largo de la transmisión

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.68.g60

Este artículo nace de la propuesta de relacionar los estudios de guión con los estudios de los nuevos hábitos de consumo del espectador. En esencia, explicaremos el fenómeno de la maratón de series a partir del análisis del diseño narrativo de series complejas, identificando en la macroestructuración de este formato las cualidades específicas que promueven este fenómeno en el espectador. De manera más exhaustiva, haremos nuestro análisis comparando las estructuras narrativas de series y películas, señalando las diferencias entre los diseños narrativos de estos dos formatos, que hacen imposible que una serie sea comparada con una película extendida. Básicamente, intentamos desmentir la idea de que "a medida que evolucionen los hábitos relacionados con la forma de ver las series de televisión, tenderán a ser cada vez más concebidos y escritos como un largometraje" (KALLAS, 2016, p. 16). De esta afirmación de Kallas, entrelazando conceptos de hábitos de consumo con los de guion, surgen algunas preguntas: si una serie es como un largometraje, ¿por qué nos quejamos de la duración de los largometrajes, como *El irlandés* de Martin Scorsese, con sus aburridas 3.5 horas de duración, mientras podemos ver maratones de series completas que contienen al menos el doble de horas? Si una serie es como una película larga, ¿por qué está dividida en episodios incluso cuando estos se pueden ver en secuencia (maratones)?

Si una serie es como un largometraje, ¿por qué necesita la elaboración colaborativa de una sala de escritores en lugar de ser concebida por un solo autor? Por no decir que esta comparación estructural entre películas y series sea imposible, mostraremos cómo es problemática o, al menos, perjudicial para el análisis de las series complejas como formato autónomo, con sus propias nociones de elaboración y estructuración. En este sentido, a diferencia de las películas, las series se construyen a partir de una estructura de repetición de actos dentro de la misma, episodios que generalmente tienen de 3 a 5 actos cada uno. Esto da como resultado una mayor densidad narrativa de la serie, ya que los actos comprimidos en el tiempo conducen a un ritmo de narración más rápido, con puntos argumentales más recurrentes en la historia, capaces de intensificar el engagement y aumentar la capacidad de atención del espectador que realiza la maratón. Tal cantidad de actos, arcos narrativos y personajes van más allá de la capacidad creativa de un solo autor, requiriendo una elaboración colaborativa de una sala de guionistas, con varias cabezas pensando la historia simultáneamente. Así, este artículo busca, a partir de la comparación de las macroestructuras de series y películas, señalar las diferencias en el diseño narrativo de estos dos formatos. En otras palabras, pretendemos dilucidar un concepto simple: diferentes formatos presuponen la existencia de diferentes diseños narrativos.

João Massaro

JOÃO MASSAROLO

Universidade Federal de
São Carlos (UFSCar)

[https://orcid.org/
0000-0001-5083-1601](https://orcid.org/0000-0001-5083-1601)

Video
Presentation



Study Group on Interactive Media in Image and Sound (GEMInIS)

Keywords

Communications, Audiovisual, Transmedia, Platform, Content.

The Study Group on Interactive Media in Image and Sound (GEMInIS) is linked to the Postgraduate Program in Image and Sound, at the Federal University of São Carlos (UFSCar). The group's research lines are articulated in the theoretical and practical perspective of transmedia logic, prioritizing studies on multiplatform audiovisual communication (cinema, TV, video games, VOD, social media, and mobile devices, among others) as a thematic axis. The researchers developed are applied in the production of multiplatform audiovisual content, taking into account the dynamics of media, market and technological ecosystems, with emphasis on: studies on media convergence; structures of streaming platforms; formats and business models of media tech companies and video-on-demand services offered by television broadcasting; local and transnational audiovisual production arrangement; innovative serial fiction strategies; environmental narratives in the context of participatory culture and transmedia design. In this context, the reflections and analyzes on the processes of platforming of contemporary audiovisual incorporate transdisciplinary dialogue, rupture movements, literacy strategies and discussions on public policies for the Brazilian audiovisual sector. From these lines of work, we intend to discuss in this presentation the application domains developed by the group, specific to multiplatform audiovisual communication. (i) Specialization Course in Multiplatform Audiovisual Content Production (EAM) - Specialization course created in 2016, focused on practical applications, with the objective of training qualified specialists to work

in the areas of communication, design, and arts, in the development of audiovisual content for platforms, thus expanding the field of professional performance in the audiovisual market. (ii) Post Graduation Program in Multiplatform Audiovisual Communication (PPGCOM) - Professional Master's Degree in Transmedia. Program conceived in the *Stricto Sensu* Post-Professional Graduate Program, which prioritizes applied research based on transmedia logic, with innovative content, processes and projects. The Program requests to develop methodologies and design projects aimed at the development of multiplatform audiovisual communication. (iii) GEMInIS Journal (ISSN: 2179-1465 - Qualis: B2) Online publication, It's dedicated to the dissemination of articles, reviews of works and on the context of media convergence and audiovisual production in multiple transmedia platforms. The journal can have open access to researchers who want to submit their work. (iv) GEMInIS International Journey (JIG) - Event held since 2014 with the theme of Multiplatform Transmedia Entertainment, with the objective of bringing together research groups that work at the intersection of the areas of communication, design and audiovisual, for the presentation and discussion of the results of their investigations. The presentation of the lines of action of the GEMInIS group try to find to discuss the importance of transmedia logic in the development of methodologies aimed at structured professional performance, based on the relationship between the university, the market, and the social impact of multiplatform communication.

Grupo de Estudo em Mídia Interativa em Imagem e Som (GEMInIS)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.89.g112

O Grupo de Estudos em Mídias Interativas em Imagem e Som (GEMInIS) está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). As linhas de pesquisa do grupo se articulam na perspectiva teórica e prática da lógica transmídia, priorizando estudos sobre a comunicação audiovisual multiplataforma (cinema, TV, videogames, VOD, mídias sociais, dispositivos móveis, entre outros) como eixo temático. As pesquisas desenvolvidas são aplicadas na produção de conteúdos audiovisuais multiplataforma, a dinâmica da mídia, do mercado e dos ecossistemas tecnológicos, com ênfase em: estudos sobre convergência midiática; estruturas de plataformas de streaming; formatos e modelos de negócios de empresas de tecnologia de mídia e serviços de vídeo sob demanda oferecidos por radiodifusão televisiva; arranjos de produção audiovisual local e transnacional; estratégias inovadoras de ficção serial; narrativas ambientais no contexto da cultura participativa e do design transmídia. Neste contexto, as reflexões e análises sobre os processos de plataforma do audiovisual contemporâneo incorporam o diálogo transdisciplinar, os movimentos de ruptura, as estratégias de alfabetização e as discussões sobre as políticas públicas para o setor audiovisual brasileiro. Partindo destas linhas de trabalho, pretendemos discutir nesta apresentação os domínios de aplicação desenvolvidos pelo grupo, específicos para a comunicação audiovisual multiplataforma. — curso de Especialização em Produção de Conteúdo Audiovisual Multiplataforma (EAM); curso de especialização criado em 2016, voltado para aplicações

práticas, com o objetivo de formar especialistas qualificados para atuar nas áreas de comunicação, design e artes, no desenvolvimento de conteúdos audiovisuais para plataformas, ampliando assim o campo de atuação profissional no mercado audiovisual. - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Audiovisual Multiplataforma (PPGCOM) - Mestrado Profissional em Transmídia. Programa concebido no Programa de Pós-Graduação Profissional Stricto Sensu, que prioriza a pesquisa aplicada baseada na lógica transmídia, com conteúdos, processos e projetos inovadores. O programa propõe o desenvolvimento de metodologias e projetos de design voltados para o desenvolvimento da comunicação audiovisual multiplataforma. - Revista GEMInIS (ISSN: 2179-1465 - Qualis: B2) Publicação on-line, dedicada à divulgação de artigos, resenhas de obras e no contexto da convergência midiática e da produção audiovisual em múltiplas plataformas transmídia. A revista pode ter acesso aberto a pesquisadores que queiram submeter seus trabalhos. - GEMInIS International Journey (JIG) - Evento realizado desde 2014 com o tema Multiplataforma Transmedia Entertainment, com o objetivo de reunir grupos de investigação que atuam na intersecção das áreas da comunicação, design e audiovisual, para a apresentação e discussão dos resultados de suas investigações. A apresentação das linhas de atuação do grupo GEMInIS busca buscar discutir a importância da lógica transmídia no desenvolvimento de metodologias voltadas para a atuação profissional estruturada, a partir da relação entre a universidade, o mercado e o impacto social da comunicação multiplataforma.

Grupo de Estudio sobre Medios Interactivos en Imagen y Sonido (GEMInIS)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.89.g111

El Grupo de Estudio sobre Medios Interactivos en Imagen y Sonido (GEMInIS) está vinculado al Programa de Posgrado en Imagen y Sonido de la Universidad Federal de São Carlos (UFSCar). Las líneas de investigación del grupo se articulan en la perspectiva teórica y práctica de la lógica transmedia, priorizando los estudios sobre comunicación audiovisual multiplataforma (cine, TV, videojuegos, VOD, social media y dispositivos móviles, entre otros) como eje temático. Los investigadores se dedican a la producción de contenidos audiovisuales multiplataforma, teniendo en cuenta la dinámica de los medios, el mercado y los ecosistemas tecnológicos, con énfasis en: estudios sobre la convergencia de medios, estructuras de plataformas de transmisión, formatos y modelos comerciales de empresas de tecnología de medios y servicios de video a pedido ofrecidos por la radiodifusión televisiva, arreglo de producción audiovisual local y transnacional, estrategias innovadoras de ficción en serie, narrativas ambientales en el contexto de la cultura participativa y el diseño transmedia. En este contexto, las reflexiones y el análisis sobre los procesos de plataforma del audiovisual contemporáneo incorporan diálogos transdisciplinarios, movimientos de ruptura, estrategias de alfabetización y discusiones sobre políticas públicas para el sector audiovisual brasileño. A partir de las siguientes líneas de trabajo, pretendemos discutir en esta presentación los dominios de aplicación desarrollados por el grupo, específicos para la comunicación audiovisual multiplataforma: - Curso de Especialización en Producción de Contenidos Audiovisuales Multiplataforma (EAM) - Curso de especialización creado en 2016, enfocado a

aplicaciones prácticas, con el objetivo de formar especialistas calificados para trabajar en las áreas de comunicación, diseño y artes, en el desarrollo de contenidos audiovisuales para plataformas, ampliando así el campo de la actuación profesional en el mercado audiovisual. - Programa de Postgrado en Comunicación Audiovisual Multiplataforma (PPGCOM) - Máster Profesional en Transmedia. Programa concebido en el Programa de Posgrado Post-Profesional Stricto Sensu, que prioriza la investigación aplicada basada en la lógica transmedia, con contenidos, procesos y proyectos innovadores. El Programa solicita desarrollar metodologías y proyectos de diseño orientados al desarrollo de la comunicación audiovisual multiplataforma. - Revista GEMInIS (ISSN: 2179-1465 - Qualis: B2) Publicación online, dedicada a la difusión de artículos, reseñas de trabajos sobre el contexto de convergencia mediática y la producción audiovisual en múltiples plataformas transmedia. La revista puede tener acceso abierto a los investigadores que deseen enviar su trabajo. - GEMInIS International Journey (JIG) - Evento realizado desde 2014 con la temática del Entretenimiento Transmedia Multiplataforma, con el objetivo de reunir a grupos de investigación que trabajan en la intersección de las áreas de comunicación, diseño y audiovisual, para la presentación y discusión de los resultados de sus investigaciones. La presentación de las líneas de acción del grupo GEMInIS busca discutir la importancia de la lógica transmedia en el desarrollo de metodologías orientadas al desempeño profesional estructurado, basadas en la relación entre la universidad, el mercado y el impacto social de la comunicación multiplataforma.

Guilherme Belarmino

& João Carlos Massarolo

**GUILHERME
BELARMINO**

UFSCar

[https://orcid.org/
0000-0002-8413-3171](https://orcid.org/0000-0002-8413-3171)

**JOÃO CARLOS
MASSAROLO**

UFSCar

[https://orcid.org/
0000-0001-5083-1601](https://orcid.org/0000-0001-5083-1601)

Video
Presentation



Analysis of the production of transmedia content in the ‘Sintonia’ series

Keywords

Audiovisual, Funk, Narrative, Streaming, Transmedia

The project analyzes how funk, an Afro-Brazilian music style, has been portrayed by the Brazilian audiovisual. It makes a case study of *Sintonia* (2019), a Netflix/Kondzilla coproduction, focusing on two fundamental aspects: (1) the narrative construction of the series and its characters, an analysis of the plot using Robert McKee (1997) and Christopher Vogler (1992) as guidelines and (2) the transmedia strategy, based on the concepts of participatory culture, media convergence and collective intelligence by Henry Jenkins (2009). The study uses Jenkins' definition of transmedia storytelling as a process in which the elements of fiction are systematically dispersed across multiple content platforms for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience, in which each medium contributes in a unique way. The analysis also maps the distribution channels used by *Sintonia* and their contribution to the development of the narrative, of its characters and the fictional universe. The analysis lists strategic transmedia decisions by the producers based on the seven transmedia principles in Jenkins' work: Propagability vs. Depth; Continuity vs. Multiplicity; Immersion vs. Extraction Capacity; Construction of the Fictional Universe; Seriality; Subjectivity and Performance. The hypothesis is that, in narrative terms, *Sintonia* enshrines the *Jornada do Funkeiro*

in streaming platform. *Jornada do Funkeiro* or *Funkeiro's Journey* is an original term that defines a modern and contemporary story, told thousands of times and in different formats, ubiquitous in the work of Kondzilla, with mythical status in the Brazilian poor neighbourhood. The story is the saga of a poor young man who struggles against financial difficulties, prejudice, lack of support and other adversities to fulfil his dream of becoming a successful MC. Through his path, he earns fame and money and changes his life for the better, obeying a non-negotiable condition: never forget his social roots. The loyalty to this narrative guides the series' transmedia strategy and serves as a code of coherence to the producers while interacting with the public. *Sintonia* portrays the life and conflicts of three youngsters covering universal themes such as fame, crime, prejudice, inequality, work, family conflicts and faith. The protagonist of the story is MC Doni, a young man from a poor neighbourhood in the city of São Paulo, the largest in Brazil. MC Doni is an active protagonist, he conflicts the world and the people around him to achieve his goal of becoming a successful MC. His internal conflicts include low self-esteem, shyness, the stigma of being a slum dweller, the fear of disappointing his family and, above all, the fear of failing.

Análise da produção de conteúdo transmídia da série 'Sintonia'

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.170.g341

O projeto analisa como o funk, estilo musical afro-brasileiro, tem sido retratado pelo audiovisual brasileiro. Faz um estudo de caso de Sintonia (2019), uma coprodução Netflix / Kondzilla, enfocando dois aspectos fundamentais: (1) a construção narrativa da série e seus personagens, uma análise do enredo utilizando Robert Mckee (1997) e Christopher Vogler (1992) como diretrizes e (2) a estratégia transmídia, baseada nos conceitos de cultura participativa, convergência midiática e inteligência coletiva de Henry Jenkins (2009). O estudo usa a definição de Jenkins de narrativa transmídia como um processo no qual os elementos de uma ficção são sistematicamente dispersos em múltiplas plataformas de conteúdo com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada, na qual cada meio contribui de uma maneira única. A análise também mapeia os canais de distribuição utilizados por Sintonia e sua contribuição para o desenvolvimento da narrativa, de seus personagens e do universo ficcional. A análise lista as decisões transmídia estratégicas dos produtores com base nos sete princípios transmídia da obra de Jenkins: Propagabilidade vs. Profundidade; Continuidade vs. Multiplicidade; Capacidade de imersão vs. extração; Construção do Universo Ficcional; Serialidade; Subjetividade e desempenho. A hipótese é que, em termos narrativos, Sintonia

consagre a Jornada do Funkeiro em plataforma de streaming. Jornada do Funkeiro ou Jornada do Funker é um termo original que define uma história moderna e contemporânea, contada milhares de vezes e em diferentes formatos, onipresente na obra de Kondzilla, com status mítico no bairro pobre brasileiro. A história é a saga de um jovem pobre que luta contra dificuldades financeiras, preconceito, falta de apoio e outras adversidades para realizar seu sonho de se tornar um MC de sucesso. Por meio de sua trajetória, ganha fama e dinheiro e muda sua vida, obedecendo a uma condição inegociável: nunca se esqueça de suas raízes sociais. A fidelidade a essa narrativa norteia a estratégia transmídia da série e serve como um código de coerência para os produtores na interação com o público. Sintonia retrata a vida e os conflitos de três jovens abordando temas universais como fama, crime, preconceito, desigualdade, trabalho, conflitos familiares e fé. O protagonista da história é MC Doni, um jovem de um bairro pobre da cidade de São Paulo, a maior do Brasil. MC Doni é um protagonista ativo, ele entra em conflito com o mundo e as pessoas ao seu redor para atingir seu objetivo de se tornar um MC de sucesso. Seus conflitos internos incluem baixa autoestima, timidez, o estigma de ser morador de favela, o medo de decepcionar a família e, acima de tudo, o medo de fracassar.

Análisis de la producción de contenidos transmedia en la serie 'Sintonia'

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.170.g340

El proyecto analiza cómo el funk, un estilo musical afrobrasileño, ha sido retratado por el audiovisual brasileño. Realiza un estudio de caso de *Sintonia* (2019), una coproducción de Netflix / Kondzilla, centrándose en dos aspectos fundamentales: (1) la construcción narrativa de la serie y sus personajes, un análisis de la trama a partir de Robert Mckee (1997) y Christopher Vogler (1992) como lineamientos y (2) la estrategia transmedia, basada en los conceptos de cultura participativa, convergencia mediática e inteligencia colectiva de Henry Jenkins (2009). El estudio utiliza la definición de Jenkins de la narración transmedia como un proceso en el que los elementos de una ficción se dispersan sistemáticamente en múltiples plataformas de contenido con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, en la que cada medio contribuye de una manera única. El análisis también mapea los canales de distribución utilizados por *Sintonia* y su contribución al desarrollo de la narrativa, de sus personajes y del universo de ficción. El análisis enumera las decisiones estratégicas transmedia de los productores basadas en los siete principios transmedia en el trabajo de Jenkins: propagabilidad vs. profundidad; Continuidad vs. Multiplicidad; Capacidad de inmersión frente a extracción; Construcción del Universo Ficticio; Serialidad; Subjetividad y Performance. La hipótesis es que, en términos narrativos, *Sintonia*

consagra la *Jornada do Funkeiro* en plataforma de streaming. *Jornada do Funkeiro* o *Funker's Journey* es un término original que define una historia moderna y contemporánea, contada miles de veces y en diferentes formatos, omnipresente en la obra de Kondzilla, con estatus mítico en el barrio pobre brasileño. La historia es la saga de un joven pobre que lucha contra las dificultades económicas, los prejuicios, la falta de apoyo y otras adversidades para cumplir su sueño de convertirse en un MC exitoso. A través de su camino gana fama y dinero y cambia su vida para mejor, obedeciendo a una condición innegociable: no olvidar nunca sus raíces sociales. La fidelidad a esta narrativa guía la estrategia transmedia de la serie y sirve como código de coherencia a los productores en su interacción con el público. *Sintonia* retrata la vida y los conflictos de tres jóvenes cubriendo temas universales como la fama, el crimen, los prejuicios, la desigualdad, el trabajo, los conflictos familiares y la fe. El protagonista de la historia es MC Doni, un joven de un barrio pobre de la ciudad de São Paulo, la más grande de Brasil. MC Doni es un protagonista activo, entra en conflicto con el mundo y las personas que lo rodean para lograr su objetivo de convertirse en un MC exitoso. Sus conflictos internos incluyen la baja autoestima, la timidez, el estigma de ser un habitante de tugurios, el miedo a decepcionar a su familia y, sobre todo, el miedo a fracasar.

Practice in the Amazonic Context

Isis Antunes

ISIS ANTUNES

UFPA – Federal
University of Pará

[https://orcid.org/
0000-0002-9719-3448](https://orcid.org/0000-0002-9719-3448)

Video
Presentation



Curriculum development and Multimedia Design in the Brazilian Amazon: A case study of a tertiary education degree majoring in multimedia production

Keywords

Curriculum Development, Design Education, Multimedia Design, Pará, Pedagogic Project.

The undergraduate degree majoring in Multimedia Production Technology at the Federal University of Pará (UFPA) started in 2013, with an yearly intake of 26 students admitted through a highly competitive selective process to offer the dreamed free public education in Brazil. The course is located in a sui generis cultural and geographical environment close to the Amazon River and forest. Marajó people lived in the region 3,500 years ago, and they have advanced knowledge in natural medicinal compounds, ceramics and dyes, a culture that remains in Marajoara pottery. Its Pedagogical Project, as it is how it is called the course curricula in Brazilian education, still in force, encompasses components that spread over four semesters, with in-person classes that take place at night. The profile of students are usually youngsters that work during the day and go to the university to study at night, a reality that is common for many Brazilians. The degree is classified a technological tertiary degree prepares students for the industry, fostering them skills and abilities that are focused on the field of Multimedia Design. The curriculum is encompassed by the most fundamental demands of society and its wicked problems, and they aim to produce innovation in all academic instances, including teaching and learning, research, and extension. In this way, the Amazonian environment in which the state of Pará is located, with its geographic, historical, social, cultural, and artistic specificities, naturally impacts the preparation of students'

course conclusion works. The course has been through a complete redesign to respond to the technological transformations that technology has advanced in contemporary societies. The course refreshment was conducted by a collegiate group of staff members belonging to the Faculty of Visual Arts, expected to come into force in 2022. This presentation advances four projects in the context of this degree which themes articulating concerns about problems found in Amazon society. The artwork *Terra Firme Digital* (Morais, Lima & Oliveira, 2016) proposed developing a collaborative platform among the residents of Terra Firme's neighbourhood with the dissemination of extroversion murals of their projects to open a dialogue with everyone involved. The work *Jensino* (Medeiros, 2019) advanced a proposal for a gamification platform to assist in the learning of the Parkatêjê language for use by the indigenous community, which has been losing that linguistic tradition. The artwork *Warao: A Journey of Survival* (Alves, Almeida, Santos & Ramos, 2021) presented a documentary about the saga of Venezuelans in search for better life opportunities in, and the work *Quilombo Connected: a Visual Identity*, by Tayanne Sanches and William Rosa focused on building a visual identity for an ongoing digital training project for the quilombola (people remaining of an ethnic-racial group formed by descendants of runaway enslaved during the slavery period in the country) community to which they belong.

Desenvolvimento curricular e design multimídia na amazônia brasileira: Um estudo de caso de um curso superior com especialização em produção multimídia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.147.g313

O curso de graduação em Tecnologia de Produção Multimídia da Universidade Federal do Pará (UFPA) teve início em 2013, com uma captação anual de 26 alunos admitidos por meio de um processo seletivo altamente competitivo para oferecer o tão sonhado ensino público gratuito no Brasil. O curso está localizado em um ambiente cultural e geográfico sui generis, próximo ao rio Amazonas e à floresta. O povo Marajó vive na região há 3.500 anos e possui conhecimento avançado em compostos medicinais naturais, cerâmicas e tinturas, cultura que permanece na olaria marajoara. Seu Projeto Pedagógico, como são denominados os currículos dos cursos na educação brasileira, ainda em vigor, engloba componentes que se estendem por quatro semestres, com aulas presenciais que ocorrem no período noturno. O perfil dos alunos costuma ser de jovens que trabalham durante o dia e vão para a universidade estudar à noite, realidade comum a muitos brasileiros. A licenciatura é classificada como um grau superior tecnológico, que prepara os alunos para a indústria, fomentando-lhes competências que se concentram na área do design multimídia. O currículo é englobado pelas demandas mais fundamentais da sociedade e seus problemas, e visam produzir inovação em todas as instâncias acadêmicas, incluindo ensino e aprendizagem, pesquisa e extensão. Desta forma, o ambiente amazônico em que se situa o Estado do Pará, com suas especificidades geográficas, históricas, sociais, culturais e artísticas, naturalmente impacta a preparação

dos trabalhos de conclusão de curso dos alunos. O curso passou por um redesenho completo para responder às transformações e avanços da tecnologia nas sociedades contemporâneas. A atualização do curso foi realizada por um grupo colegiado de funcionários da Faculdade de Artes Visuais, com entrada em vigor prevista para 2022. Esta apresentação desenvolve três projetos no âmbito desta licenciatura, cujos temas articulam preocupações sobre os problemas encontrados na sociedade amazônica. A obra Terra Firme Digital (Morais, Nazareth & Oliveira, 2016) propôs desenvolver uma plataforma colaborativa entre os moradores do bairro Terra Firme com a divulgação de murais de seus projetos para abrir um diálogo com todos os envolvidos. O trabalho Jensino (Medeiros, 2019) apresentou uma proposta de plataforma de gamificação para auxiliar no aprendizado da língua Parkatêjê para uso pela comunidade indígena, que vem perdendo essa tradição linguística. A obra Warao: Uma Viagem de Sobrevivência (Alves, Almeida, Santos & Ramos, 2021) apresentou um documentário sobre a saga de venezuelanos em busca de melhores oportunidades de vida, e a obra Quilombo Conectado: uma Identidade Visual, de Tayanne Sanches e William Rosa, focou na construção de uma identidade visual para um projeto de capacitação digital permanente para a comunidade quilombola (remanescente de um grupo étnico-racial formado por descendentes de escravos fugidos durante o período da escravidão no País).

Desarrollo curricular y diseño multimedia en el Amazonas brasileño: Un estudio de caso de un título de educación superior con especialización en producción multimedia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.147.g310

La licenciatura con especialización en Tecnología de Producción Multimedia de la Universidad Federal de Pará (UFPA) comenzó en 2013, con un ingreso anual de 26 estudiantes admitidos a través de un proceso selectivo altamente competitivo para ofrecer la educación pública gratuita soñada en Brasil. El campo está ubicado en un entorno cultural y geográfico sui generis cercano al río Amazonas y al bosque. La gente de Marajó vivió en la región hace 3.500 años y tiene un conocimiento avanzado en compuestos medicinales naturales, cerámicas y tintes, cultura que permanece en la alfarería de Marajoara. Su Proyecto Pedagógico, como se denomina la currícula del curso en la educación brasileña, aún vigente, comprende componentes que se extienden a lo largo de cuatro semestres, con clases presenciales que se desarrollan por la noche. El perfil de los estudiantes suele ser de jóvenes que trabajan durante el día y van a la universidad a estudiar por la noche, una realidad que es común para muchos brasileños. El título se clasifica como un título terciario tecnológico que prepara a los estudiantes para la industria, fomentando sus habilidades y destrezas que se enfocan en el campo del Diseño Multimedia. La currícula está englobada por las demandas más fundamentales de la sociedad y sus perversos problemas, y su objetivo es producir innovación en todas las instancias académicas, incluida la enseñanza y el aprendizaje, la investigación y la extensión. De esta manera, el entorno amazónico en el que se ubica el estado de Pará, con sus especificidades geográficas, históricas, sociales, culturales y artísticas, impacta naturalmente en la preparación

de los trabajos de conclusión de los cursos de los estudiantes. El curso ha pasado por un rediseño completo para responder a las transformaciones tecnológicas debido al avance de la tecnología en las sociedades contemporáneas. La renovación del curso fue realizada por un grupo colegiado de funcionarios pertenecientes a la Facultad de Artes Visuales, que se espera que entre en vigencia en 2022. Esta presentación describe tres proyectos en el contexto de esta carrera, cuyos temas articulan inquietudes sobre problemáticas encontradas en la sociedad amazónica. La obra de arte Terra Firme Digital (Morais, Nazareth & Oliveira, 2016) propone desarrollar una plataforma colaborativa entre los vecinos del barrio de Terra Firme con la difusión de murales extroversivos de sus proyectos para abrir un diálogo con todos los involucrados. El trabajo Jensino (Medeiros, 2019) describe una propuesta de plataforma de gamificación para ayudar en el aprendizaje de la lengua Parkatêjê para uso de la comunidad indígena, que ha ido perdiendo esa tradición lingüística. La obra de arte Warao: A Journey of Survival (Alves, Almeida, Santos & Ramos, 2021) presentó un documental sobre la saga de venezolanos en busca de mejores oportunidades de vida, y la obra Quilombo Conected: a Visual Identity, de Tayanne Sanches y William Rosa se enfoca en la construcción de una identidad visual para un proyecto de formación digital permanente para la comunidad quilombola (personas que quedan de un grupo étnico-racial formado por descendientes de esclavos fugitivos durante el período de esclavitud en el país) a la que pertenecen.

Raymundo Oliveira

RAYMUNDO OLIVEIRA

UFPA – Federal
University of Pará

[https://orcid.org/
0000-0001-6036-8315](https://orcid.org/0000-0001-6036-8315)

Video
Presentation



Long Distance Call

Keywords

Arduino, Augmented Space, Imaginary, Interactivity, Interface.

The paper covers three interactive installations carried out by the artist-author-researcher in his artistic/poetic research project "Interurbano" (long distance call) at the Federal University of Pará. The objective is to understand the process of poetic use of embedded systems with a focus on the Arduino platform, analyzing and comparing some existing productions that use this technology to three interactive installations done by the author: an antique green analog telephone altered to simulate bird's calls, a tap that emits people speech about water through a headphone connected to it on the gallery wall and an interactive umbrella equipped with speakers connected to an electronic carpet capable of telling where the user is standing holding the umbrella to play specific city's soundscape. All three interactive sonic installations work with previously recorded sounds of different areas of the city of Belem, located at the entrance of the Amazon River, to reflect about the relationship between man, technology and nature. The birds singing on the phone were species usually found on the city of Belem in the past but that are harder or impossible to find it today on the same area, the people interviewed for the tap installation were residents of Belém who live in different neighborhoods and for the umbrella installation were recorded three different soundscapes of the city for: the urban, the fluvial and the forest

soundscape. The installations were financed by the Cultural Foundation of the State of Pará and were displayed in an exhibition called "Interurbano" (2018) for public interaction at the Kamara Kó Gallery. The paper addresses the main questions that started the creative process and the relation of the works with the city of Belém in the Amazon Rain Forest, the creative process of the author and collaboration with technicians using microcontrollers in artistic installations as well as the concepts of interactivity, interface, imagery, and augmented space within aesthetic proposals focused on art and technology. The creation of the work will be covered from the author's first ideas, drawings, schematics, prototyping, wiring and coding with Arduino to the installation montage and public interaction at the gallery. All the process was recorded in video as well as photographs showing the nuances of the work in progress. Several artistic proposals are presented with poetic use of microcontrollers to alter objects and develop installations with interactive or responsive interfaces to the environment. All the code done in the project is shared with the public along with schematics of the works. The paper also approaches the works of other artists such as Robyn Farah, Gilberto Prado, Nils Volker and Daniel Rosin comparing different uses of microcontrollers in art installations.

Chamada de longa distância

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.161.g232

O artigo aborda três instalações interativas realizadas pelo artista-autor-pesquisador em seu projeto de pesquisa artístico/poética "Interurbano" (ligação interurbana) na Universidade Federal do Pará. O objetivo é compreender o processo de uso poético de microcontroladores com foco na plataforma Arduino, analisando e comparando algumas produções existentes que utilizam esta tecnologia a três instalações interativas feitas pelo autor: um antigo telefone analógico verde, alterado para simular o canto do pássaro; uma torneira que emite a fala das pessoas sobre a água por meio de um fone de ouvido conectado a ela na parede da galeria; e um guarda-chuva interativo equipado com alto-falantes conectados a um tapete eletrônico capaz de dizer onde o usuário está segurando o guarda-chuva, para reproduzir uma paisagem sonora específica da cidade. Os pássaros cantando ao telefone eram espécies normalmente encontradas na cidade de Belém no passado, mas que hoje são mais difíceis ou impossíveis de serem encontradas na mesma área; os entrevistados para a instalação da torneira eram moradores de Belém que moram em bairros diferentes; e para a instalação do guarda-chuva, foram gravadas três diferentes paisagens sonoras da cidade: a urbana, a fluvial e a florestal. As instalações foram financiadas pela Fundação

Cultural do Estado do Pará e exibidas na exposição "Interurbano" (2018) para interação do público na Galeria Kamara Kó. O artigo aborda as principais questões que deram início ao processo criativo e a relação das obras com a cidade de Belém na floresta amazônica, o processo criativo do autor e a colaboração com técnicos que utilizam microcontroladores em instalações artísticas e, também, os conceitos de interatividade, interface, imagética e espaço aumentado dentro de propostas estéticas voltadas para arte e tecnologia. A criação do trabalho será abordada desde as primeiras ideias do autor, desenhos, esquemas, prototipagem, fiação e codificação com Arduino, até a montagem da instalação e interação com o público na galeria. Todo o processo foi gravado em vídeo e também em fotografias, mostrando as nuances do trabalho em andamento. Diversas propostas artísticas são apresentadas com uso poético de microcontroladores para alterar objetos e desenvolver instalações com interfaces interativas ou responsivas ao ambiente. Todo o código feito no projeto é compartilhado com o público, junto com os esquemas das obras. O artigo também aborda trabalhos de outros artistas, como Robyn Farah, Gilberto Prado, Nils Volker e Daniel Rosin, comparando diferentes usos de microcontroladores em instalações artísticas.

Llamada de larga distancia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.161.g231

El artículo cubre tres instalaciones interactivas realizadas por el artista-autor-investigador en su proyecto de investigación artístico-poética "Interurbano" (llamada a distancia) en la Universidad Federal de Pará. El objetivo es comprender el proceso de uso poético de microcontroladores con enfoque en la plataforma Arduino, analizando y comparando algunas producciones existentes que utilizan esta tecnología con tres instalaciones interactivas realizadas por el autor: un antiguo teléfono analógico verde alterado para simular cantos de pájaros, un grifo que emite el habla de la gente sobre el agua a través de un auricular conectado a él en la pared de la galería y un paraguas interactivo equipado con parlantes conectados a una alfombra electrónica, capaz de decir dónde está parado el usuario sosteniendo el paraguas para reproducir el paisaje sonoro de una ciudad específica. Los pájaros cantando en el teléfono eran especies que solían encontrarse en la ciudad de Belém en el pasado, pero que hoy es más difícil o imposible encontrar en la misma área. Las personas entrevistadas para la instalación del grifo fueron residentes de Belém que viven en diferentes barrios. Para la instalación del paraguas se grabaron tres paisajes sonoros diferentes de la ciudad: paisaje sonoro urbano, fluvial y forestal. Las instalaciones fueron financiadas por la Fundación

Cultural del Estado de Pará y se exhibieron en una exposición denominada "Interurbano" (2018) para la interacción pública en la Galería Kamara Kó. El artículo aborda las principales cuestiones que iniciaron el proceso creativo y la relación de las obras con la ciudad de Belém en la Selva Amazónica. También narra el proceso creativo del autor y la colaboración con técnicos que utilizan microcontroladores en instalaciones artísticas, así como los conceptos de interactividad, interfaz, imaginería y espacio aumentado dentro de propuestas estéticas centradas en el arte y la tecnología. La creación del trabajo se cubre desde las primeras ideas del autor, dibujos, esquemas, prototipos, cableado y codificación con Arduino hasta el montaje de instalación y la interacción pública en la galería. Todo el proceso fue grabado en video, así como mediante fotografías que muestran los matices del trabajo en curso. Se presentan varias propuestas artísticas con uso poético de microcontroladores para alterar objetos y desarrollar instalaciones con interfaces interactivas o receptivas al entorno. Todo el código realizado en el proyecto se comparte con el público, junto con los esquemas de las obras. El artículo también aborda las obras de otros artistas como Robyn Farah, Gilberto Prado, Nils Volker y Daniel Rosin, comparando diferentes usos de los microcontroladores en instalaciones de arte.

Valzeli Ojedwes

VALZELI SAMPAIO

UFPA – Federal
University of Pará

[https://orcid.org/
0000-0002-3418-3437](https://orcid.org/0000-0002-3418-3437)

Video
Presentation



Wish Mango Tree: Hybrid experimentation and creation

Keywords

Art, Design and Technology, Artistic Process, Augmented Reality, Hybrid Creation Process, Wish Mango Tree.

This essay presents the process of creating the artistic project at augmented reality "Wish Mango Tree" is configured as a specific site / public intervention for installing in the georeferenced mango trees of the city of Belém a technological device for electronic labeling and the creation of a hollow steel plate at mango tree. This process involves experimentation and creation related to Visual Arts, Design and programming, experienced through a mobile application, being a physical hybrid intervention. "Wish Mango Tree" is inspired by the work "Wish Tree", a series of art installations in process, started in 1981, by the Japanese artist, and member of the Fluxus group, Yoko Ono. She chooses a tree native to a place, or plants one under her guidance. The public is invited to tie a wish in writing and hang it on the tree. Yoko has already installed this work in some cities in the world. "Wish Mango Tree" proposes an action similar to the public and passers-by of the mango trees in Belém. The project promotes interaction between individuals: humans and mango trees. Digital content can be viewed in the augmented reality app at the site specific where mango leaf wishes can be accessed by anyone. "Mangueira Desejo" seeks to fill a gap or lack identified: the invisibility of mango trees, seeking to use technology to give visibility to a social and ecological problem. The political dimension of the project is revealed in giving visibility to the mango trees, activating the collective memory and provoking questions and commitments from the individuals involved: trees, people, and institutions.

This artistic project aimed at experimentation and creation related to Visual Arts and Design, experienced through a mobile application. And evokes the affective memory of its participants, seeking to enhance, strengthen and maintain the identity and cultural memory of Pará through digital media. The project fits into the artistic and cultural area: Visual Arts, with the creation of proposals in the Visual Arts area, through the areas: installation, intervention mechanisms, specific site, urban art, digital art, new media, photography, being a hybrid proposal between art and digital design. In addition to addressing the experience of the visual arts in their technical, formal and conceptual reflections, of creation, diffusion, training and memory. In this sense, the project promotes creation, experimentation and design associated with a historical, social, cultural, sustainable and / or technological context, which can be translated into propositional actions that address graphic design, interactive media, web design/applications, design of games. The mango trees themselves are objects of public interest, the app invites everyone to "hang" their desires on the "Wish Mango Trees", promoting the transformation of the mango trees into a receptacle for the aspirations of the people who cross it. The app will promote remotely a network experience that triggers a physical experience in the main mango trees of the square, when approaching a mango tree to start the action, which will give visibility to the cloud of annotations at mango leaves through mobile app.

Mangueira Desejo: Experimentação e criação híbrida

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.109.g163

Este ensaio, que apresenta o processo de criação do projeto artístico em realidade aumentada “Wish Mango Tree” configura-se como um site específico/intervenção pública para instalação, nas mangueiras georreferenciadas da cidade de Belém, de um dispositivo tecnológico de etiquetagem eletrônica e criação de um placa de aço oca nestas árvores. Este processo envolve experimentação e criação relacionadas com artes visuais, design e programação, vivenciadas através de uma aplicação móvel, sendo uma intervenção física híbrida. “Wish Mango Tree” é inspirado na obra “Wish Tree”, uma série de instalações de arte em andamento, iniciada em 1981, pela artista japonesa, integrante do grupo Fluxus, Yoko Ono. Ela escolhe uma árvore nativa de um lugar, ou planta sob sua orientação. O público é convidado a amarrar um desejo por escrito e pendurá-lo na árvore. Yoko já instalou essa obra em algumas cidades do mundo. “Wish Mango Tree” propõe uma ação semelhante ao público e aos transeuntes das mangueiras de Belém. O projeto promove a interação entre indivíduos: humanos e mangueiras. O conteúdo digital pode ser visualizado no aplicativo de realidade aumentada do site específico, onde os desejos da folha de manga podem ser acessados por qualquer pessoa. A “Mangueira Desejo” busca preencher uma lacuna ou carência identificada: a invisibilidade das mangueiras, buscando usar a tecnologia para dar visibilidade a um problema social e ecológico. A dimensão política do projeto se revela ao dar

visibilidade às mangueiras, ativando a memória coletiva e provocando questionamentos e compromissos dos sujeitos envolvidos: árvores, pessoas e instituições. Este projeto artístico evoca a memória afetiva de seus participantes, buscando valorizar, fortalecer e manter a identidade e a memória cultural do Pará por meio das mídias digitais. O projeto enquadra-se na área artística e cultural: artes visuais, com a criação de propostas em instalação, mecanismos de intervenção, site específico, arte urbana, arte digital, novas mídias e fotografia, sendo um híbrido de proposta entre arte e design digital, além de abordar a experiência das artes visuais em suas reflexões técnicas, formais e conceituais, de criação, difusão, formação e memória. Neste sentido, o projeto promove a criação, experimentação e design associados a um contexto histórico, social, cultural, sustentável e/ou tecnológico, que podem ser traduzidos em ações propositivas que abordem o design gráfico, mídias interativas, web design/aplicativos e design de games. As próprias mangueiras são objetos de interesse público — o aplicativo convida todos a “pendurarem” seus desejos, promovendo a transformação das mangueiras em receptáculo das aspirações das pessoas que as visitam. O aplicativo mobile promoverá, remotamente, uma experiência em rede que desencadeia uma experiência física nas principais mangueiras da praça, o que dará visibilidade à nuvem de anotações nas folhas destas árvores.

Árbol de mango de los deseos: experimentación y creación híbrida

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.109.g162

Este ensayo presenta el proceso de creación del proyecto artístico de realidad virtual “Mangueira desejo”, que se configura como una intervención pública sitio-específica para instalar en los mangos georreferenciados de la ciudad de Belém un dispositivo tecnológico para el etiquetado electrónico y la creación de un placa de acero hueca en los árboles de mango. Este proceso implica una experimentación y creación relacionadas con las Artes Visuales, el Diseño y la programación, desarrolladas a través de una aplicación móvil, dando lugar a una intervención física híbrida. “Mangueira desejo” está inspirado en la obra “Wish Tree”, una serie de instalaciones artísticas en proceso, iniciadas en 1981, por la artista japonesa y miembro del grupo Fluxus, Yoko Ono. Ella elige un árbol nativo o planta de un lugar bajo su guía. Se invita al público a escribir un deseo y colgarlo en el árbol. Yoko ya ha instalado esta obra en algunas ciudades del mundo. “Mangueira desejo” propone una acción similar para el público y los transeúntes que frecuentan los árboles de mango en Belém. El proyecto promueve la interacción entre individuos: humanos y árboles de mango. El contenido digital se puede ver en la aplicación de realidad virtual de manera sitio-específica, donde cualquier persona puede acceder a los deseos de las hojas de mango. “Mangueira Desejo” busca llenar un vacío o carencia identificada: la invisibilidad de los árboles de mango, buscando utilizar la tecnología para dar visibilidad a un problema social y ecológico. La dimensión política del proyecto se revela en dar visibilidad a los árboles de mango, activando la memoria colectiva y provocando preguntas

y compromisos por parte de los individuos involucrados: árboles, personas e instituciones. Este proyecto artístico evoca la memoria afectiva de sus participantes, buscando potenciar, fortalecer y mantener la identidad y la memoria cultural de Pará a través de los medios digitales. El proyecto se enmarca en el área artística y cultural: Artes Visuales, con la creación de propuestas en distintas áreas, tales como instalaciones, mecanismos de intervención, intervenciones sitioespecíficas, arte urbano, arte digital, nuevos medios, fotografía, siendo una propuesta híbrido entre arte y diseño digital. Además, aborda la experiencia de las artes visuales en sus reflexiones técnicas, formales y conceptuales, de creación, difusión, formación y memoria. En este sentido, el proyecto promueve la creación, experimentación y el diseño asociados a un contexto histórico, social, cultural, sustentable y/o tecnológico, que puede traducirse en acciones proposicionales que abordan el diseño gráfico, los medios interactivos, el diseño de aplicaciones web y el diseño de videojuegos. Los árboles de mango son en sí mismos objetos de interés público. La aplicación invita a todos a “colgar” sus deseos, promoviendo la transformación de los árboles de mango en un receptáculo para las aspiraciones de las personas que pasan cerca de ellos. La aplicación promueve, de forma remota, una experiencia de red que desencadena una experiencia física en los principales árboles de mango de la plaza al acercarse a uno de ellos para iniciar la acción, dando visibilidad a la nube de anotaciones en las hojas de mango a través de la aplicación móvil.

Suely Nascimento

SUELY NASCIMENTO

UFPA – Federal
University of Pará

[https://orcid.org/
0000-0003-4539-8764](https://orcid.org/0000-0003-4539-8764)

Video
Presentation



Marlene's house

Keywords

Poetics, Creative process, Photography, Installation, Performance.

As an artist-researcher, I have been developing the research "Marlene's house" in the Doctorate in Arts, Graduate Program in Arts, Institute of Art Sciences, Federal University of Pará, since 2018. An extension of the research I produced in the Master's Degree in Arts, at the same institution of higher education, from 2016 to 2018. It is a poetics built from family and affective memory, in which photography, video, sound, writing, smell, taste, touch and feeling merge. And it is part of research line 1, on poetics and acting processes, dedicated to research in the arts, with a focus on poetics, on modes of acting, on the construction and presentation of an artistic work, accompanied by a reflective text. Thus, the research is being built with a memorial that houses the reflective text and a work, consisting of an installation with photography-video-sound-writing, records of my mother's house. Along the way, I talk to researcher Priscila Arantes, from São Paulo, who writes: "expanded field photography incorporates [...] the idea of dialogue, contamination and intersections of the field of photography with other fields of language and know." I also talk to the American Rosalind Krauss, who studies three-dimensional work and its expanded field. As a personal methodology, I mentally create a garden mixed with my memories of the garden

of the house where I lived, where I develop the installation and the memorial. A meditation in which there is the action of artistic making. And it is in this garden that I experiment, read, research, edit photography-video-sound-written, reflect on my life path and what touches me throughout it, and write the research texts. During classes, in practical-reflective studies, I have been building my poetics, experimenting with installations in the classroom. One of them related to the kitchen of the house where I lived. I tried, in two subjects, the coffee experience with classmates. A performance I talk to Renato Cohen about, when he says that this creative act touches the tenuous boundaries that separate life and art. Each layer of the installation is perceived in the creative process of the artwork. And, based on what I perceive in my poetics, I develop conversations with the history of art, and I have conceived texts, which I named the artist's writings. With the letters, words, sentences and reflections, I write down what I thought/think about geometry, dimensions, space, the room in the house and sharing around a dining table. The poetic layers built in the creative path are countless and, in the installation, I present traces that are in me, in the garden, in the bedroom, in the kitchen and in the backyard where I lived a life in my mother's house.

A Casa de Marlene

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.106.g157

Este artigo apresenta a pesquisa "A Casa de Marlene", que venho desenvolvendo no meu doutorado em Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará, desde 2018. Uma extensão da pesquisa que produzi no mestrado em Artes, na mesma instituição de ensino superior, de 2016 a 2018. É uma poética construída a partir da memória familiar e afetiva, em que fotografia, vídeo, som, escrita, olfato, paladar, tato e sentimento se fundem — e integra a linha de pesquisa 1, da poética e dos processos de atuação nas artes, na linguagem artística das artes visuais. O objetivo geral é desenvolver um projeto poético e montagem de instalações com fotografia-vídeo-som-escrita, discos da casa da minha mãe. Bem como pensar-refletir sobre o meu próprio caminho e construir o memorial em que conto sobre o processo criativo da obra. Ao longo da minha carreira, como artista-pesquisadora, conversei com artistas como Claude Monet, Leonardo da Vinci e Hélio Oiticica; e com teóricos como Jean Lancri e Pedro Vasquez, na metodologia; Allan Sekula, em fotografia; Rosalind Krauss, na instalação; Renato Cohen, em performance; Philip Auslander, na documentação de performance; Sérgio Basbaum, na sinestesia; Allan Kaprow, na arte e na vida; Glória Ferreira e Cecília Cotrim, na escrita da

artista; e Sonia Rangel, no processo criativo. Como metodologia pessoal, crio um jardim mesclado com as minhas memórias do jardim da casa onde morei, onde desenvolvo a instalação e o memorial. É neste lugar que experimento, leio, pesquiso, edito a fotografia-vídeo-som-escrita, reflito sobre a minha trajetória de vida e o que nela me toca, e escrevo os textos de pesquisa. Durante as aulas, nos estudos prático-reflexivos, fui construindo minha poética, experimentando instalações na própria sala de aula. Um deles, relacionado à cozinha da casa onde morava, experimentei dois assuntos, inclusive a experiência do café com colegas de classe. Cada camada da instalação é percebida no processo criativo da obra de arte. E, a partir do que percebo na minha poética, desenvolvo conversas com a História da Arte, e tenho concebido textos, que chamei de escritos do artista. Com as letras, palavras, frases e reflexões, escrevo o que pensei/penso sobre a geometria, as dimensões, o espaço, o quarto da casa e a partilha à volta de uma mesa de jantar. As camadas poéticas construídas no caminho criativo são inúmeras e, no fragmento da instalação, apresento vestígios que estão em mim, no jardim, no quarto, na cozinha e no quintal, onde vivi uma vida na casa da minha mãe.

La casa de Marlene

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.106.g156

Este artículo presenta la investigación “La casa de Marlene”, la cual que estoy desarrollando desde 2018 como parte de mi Doctorado en Artes del Programa de Posgrado en Artes del Instituto de Ciencias del Arte, Universidad Federal de Pará. El proyecto es una extensión de la investigación que realicé en mi Maestría en Artes, desarrollada en la misma institución de educación superior entre 2016 y 2018. Se trata de una poética construida desde la memoria familiar y afectiva, en la que se combinan fotografía, video, sonido, escritura, olfato, gusto, tacto y sentimiento. Además, el trabajo integra la línea de investigación original, sobre la poética y los procesos de actuación en las artes y en el lenguaje artístico del arte visual. El objetivo general es desarrollar un proyecto poético y un montaje de instalación que incluya fotografía-video-sonido-escritura acerca de los discos que encontré en la casa de mi madre. Además, el proyecto incluye pensamientos y reflexiones sobre mi propio camino y construir el memorial en el que cuento el proceso creativo de la obra. A lo largo de mi carrera como artista-investigador, he hablado con artistas como Claude Monet, Leonardo da Vinci y Hélio Oiticica, y con teóricos como Jean Lancri, Pedro Vasquez en cuanto a la metodología, Allan Sekula en fotografía, Rosalind Krauss en la instalación, Renato Cohen, en actuación, Philip Auslander, en documentación de rendimiento, Sérgio Basbaum, en sinestesia, Allan Kaprow,

en arte y vida, Glória Ferreira y Cecília Cotrim, en la escritura del artista y Sonia Rangel en el proceso creativo. Como metodología personal, creo un jardín donde mezclo mis recuerdos del jardín de la casa donde viví, desarrollando allí la instalación y el memorial. Es en este lugar donde experimento, leo, investigo, edito fotografía-video-sonido-escrito, reflexiono sobre mi trayectoria vital y lo que me toca a lo largo de ella y escribo los textos de investigación. Durante las clases, en los estudios práctico-reflexivos he ido construyendo mi poética, experimentando con instalaciones en el propio aula. En uno de ellos, relacionado con la cocina de la casa donde vivía, experimenté con dos temas, entre ellos la experiencia del café con mis compañeros. Cada capa de la instalación se percibe en el proceso creativo de la obra de arte. Luego, a partir de lo que percibo en mi poética, desarrollo conversaciones acerca de la historia del arte. También he concebido textos, a los que llamé “los escritos del artista”. Con las letras, palabras, frases y reflexiones, escribo lo que pensé/pienso sobre la geometría, las dimensiones, el espacio, la habitación de la casa y el compartir alrededor de una mesa de comedor. Las capas poéticas construidas en el camino creativo son innumerables y, en el fragmento de la instalación, presento huellas que están en mí, en el jardín, en el dormitorio, en la cocina y en el patio trasero donde viví una vida en la casa de mi madre.

Márcio Lins de Carvalho

MÁRCIO LINS DE CARVALHO

Universidade Federal do Pará

<https://orcid.org/>

0000-0002-6672-2327

Video
Presentation



Lines that draw ideas

Keywords

Images, Amazon, Warburg, Process, Design.

The essay in question brings images that were created during the development process of this author's thesis, made to compose the electronic game from the doctoral/PhD research in Arts. It is the result of readings and exercises on Aby Warburg's reflections on the survival of images through their anachrony and their intuitive interrelationships (*pathosformeln*), strongly influenced by his *Atlas Mnemosine* project, where he collects several and different images of various eras and organizes them on Boards, in them Warburg assumes them as elements that talk about some themes (in this case, his Boards spoke of the Renaissance, a constant theme in his research), this "talking about" capability is considered by the historian/theorist similar to a text, rather than words, images, Instead of grammar, aesthetics, the requirements for interpreting the Boards should be another, deeper, it demands more boldness and context. So, understanding Warburg's reflections as a method of reading and interpreting images in their contexts, I started to organize images that I photograph from my daily life, or that I encounter with different media, and which, intuitively, I realized have a common essence: my (Amazonian) region, I started to redraw them using an hatch technique, sometimes putting them on maps or reinforcing some feature that could refer to old cartographic drawings with the intention of, as a kind of cartographer of a contemporary Amazon, reframing stereotypes, paying attention to the local-global relations to which the region ends

up being subjected by its inhabitants and other individuals around the world. Those drawings are build in a aesthetic-intuitive interrelationship with each other, based on the Amazon region in a collection of improbable images in the face of the forest-and-river stereotype, without ignoring such, being just a starting point for reflection on a proposed conversation by the images. Can an urban image be related to the Forest? Was it a good or bad relationship? Whatever is the relationship, would it be good or bad for whom? What do we have from the forest in the urban and vice versa? Where is the conflict and where is the symbiosis? Images, unlike texts, are better at instigating questions; where some may see confusion before the "freedom of interpretation" which the images propose to us, others, better equipped (or simply audacious), see in this freedom the opportunity for construction of deep knowledge, more linked to feeling (*pathos*) it's not just "read" something from the image, but "feel it" instead. The process of capturing, curating, drawing and presenting the images carries a large number of reflections for the author of this work and hopes that other reflections may emerge from those who face such images, allowing not only the free interpretation of the individual works, but also the order in which they present themselves, thus exploring a greater potential of questions, feelings and interpretations. Thus, the author hopes that this experiment will be an exercise in interpretation similar to what he expects to see in the game he develops in his research.

Linhas que desenham idéias

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.103.g148

O ensaio em questão traz imagens que foram criadas durante o processo de desenvolvimento da tese desta autora, feita para compor o jogo eletrônico a partir do doutorado/pesquisa de doutorado (jogo). É o resultado de leituras e exercícios sobre as reflexões de Aby Warburg sobre a sobrevivência das imagens através de sua anacronia e suas inter-relações intuitivas (*pathosformeln*), fortemente influenciadas por seu projeto Atlas Mnemosine, onde ele coleta diversas e diferentes imagens de várias épocas e as organiza em Atlas. Nelas, Warburg assume-as como elementos que falam de alguns temas (no caso, seus Atlas falavam do Renascimento, tema constante em suas pesquisas). Essa capacidade de “falar sobre” é considerada pelo historiador/teórico semelhante a um texto. Em vez de palavras, imagens; em vez de gramática, estética. Os requisitos para a interpretação dos Atlas devem ser outros, mais profundos, exige mais ousadia e contexto. Assim, entendendo as reflexões de Warburg como um método de leitura e interpretação de imagens e seus contextos, passei a organizar imagens que fotografado do meu dia a dia, ou que encontro com diferentes mídias, e que, intuitivamente, percebi terem uma essência comum: minha região (amazônica). Comecei a redesenhá-los usando uma técnica de hachura, às vezes colocando-os em mapas ou reforçando alguma característica que pudesse

remeter a desenhos cartográficos antigos. Estes desenhos são construídos numa inter-relação estético-intuitiva entre si, a partir da Amazônia, em um acervo de imagens improváveis diante do estereótipo floresta-rio, sem o ignorar, sendo apenas um ponto de partida para reflexão sobre uma conversa proposta pelas imagens. Uma imagem urbana pode ser relacionada à floresta? Foi um relacionamento bom ou ruim? Qualquer que seja o relacionamento, seria bom ou ruim para quem? O que temos da floresta para o urbano, e vice-versa? Onde está o conflito e onde está a simbiose? As imagens, ao contrário dos textos, são melhores para instigar perguntas; onde uns podem ver confusão perante a “liberdade de interpretação” que as imagens nos propõem, outros, mais bem equipados (ou simplesmente audaciosos), veem nesta liberdade a oportunidade de construção de um conhecimento profundo, mais ligado ao sentimento (*pathos*) — não é apenas “leia” algo da imagem, mas “sinta”. O processo de captura, curadoria, desenho e apresentação das imagens carrega um grande número de reflexões para o autor desta obra, e ele espera que outras reflexões possam emergir de quem se depara com tais imagens, permitindo não apenas a livre interpretação das obras individuais, mas, também, a ordem em que se apresentam, explorando, assim, um maior potencial de questionamentos, sentimentos e interpretações.

Líneas que dibujan ideas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.103.g147

El ensayo en cuestión trae imágenes que fueron creadas durante el proceso de desarrollo de la tesis de este autor, realizadas para componer un juego electrónico a partir de una investigación de doctorado/PhD. Esta pieza es el resultado de las lecturas y ejercicios sobre las reflexiones de Aby Warburg acerca de la supervivencia de las imágenes a través de su anacronía y sus interrelaciones intuitivas (*pathosformel*), fuertemente influenciado por su proyecto *Atlas Mnemosine*, donde recoge varias y diferentes imágenes de diversas épocas y las organiza en tableros, los que Warburg asume como elementos que hablan de algunos temas (en este caso, sobre el Renacimiento, tema constante en su investigación). Esta capacidad de “hablar de” es considerada por el historiador/teórico similar a un texto. Más que palabras, imágenes, gramática y estética, los requisitos para interpretar los tableros deben ser otros, más profundos, que exijan más audacia y contexto. Entonces, entendiendo las reflexiones de Warburg como un método de lectura e interpretación de imágenes y sus contextos, comencé a organizar las imágenes que fotografío en mi vida diaria o que encuentro con diferentes medios, y que, intuitivamente, me di cuenta que tienen una esencia común: mi región (amazónica). Comencé a redibujarlos usando una técnica de sombreado, a veces colocándolos en mapas o reforzando alguna característica que

podiera referirse a dibujos cartográficos antiguos. Esos dibujos se construyen en una interrelación estético-intuitiva entre sí, basados en la región amazónica, en una colección de imágenes improbables frente al estereotipo de bosque y río, sin desconocerlo, siendo solo un punto de partida para la reflexión sobre una conversación propuesta por las imágenes. ¿Se puede relacionar una imagen urbana con el bosque? ¿Es una buena o una mala relación? Cualquiera sea la relación, ¿sería buena o mala para quién? ¿Qué tenemos del bosque en lo urbano y viceversa? ¿Dónde está el conflicto y dónde está la simbiosis? Las imágenes, a diferencia de los textos, son mejores para suscitar preguntas. Donde algunos pueden ver confusión ante la “libertad de interpretación” que nos proponen las imágenes, otros, mejor equipados (o simplemente audaces), ven en esta libertad la oportunidad de construcción de un conocimiento profundo, más ligado al sentimiento (*pathos*). No es simplemente “leer” algo de la imagen, sino “sentirlo”. El proceso de captura, curaduría, dibujo y presentación de las imágenes conlleva una gran cantidad de reflexiones para el autor de esta obra y espera que surjan otras reflexiones de quienes se enfrentan a tales imágenes, permitiendo no solo la libre interpretación de las obras individuales, sino también el orden en que se presentan, explorando así un mayor potencial de preguntas, sentimientos e interpretaciones.

Raul Batista Oliveira Nascimento & Valzeli Sampaio

**RAUL BATISTA
NASCIMENTO**

Lab Techné

[https://orcid.org/
0000-0002-7143-5621](https://orcid.org/0000-0002-7143-5621)

VALZELI SAMPAIO

PPGARTES/FAV/UFPA
Federal University of Pará

[https://orcid.org/
0000-0002-3418-3437](https://orcid.org/0000-0002-3418-3437)

Video
Presentation



Prenda da Mangueira

Keywords

Mango tree, Children's play, scavenger hunt, transmedia, community.

Prenda da Mangueira is an Alternate Reality Game (ARG) in the process of production in which uses the Mangueira Desejo project as a base to bring back a well known children's game called Boca de Forno, that consists of one of the children being the leader which will be called mãe (mom), that will be in charge of giving errands to run by the other children as fast as they can right after singing a song together led by mãe. ARGs are transmedia analogic games that gather a community together to interact and play, solving puzzles, mysteries, quests and so on. They all have a strong narrative that extends our current reality and evolves as the players' progress. The game is normally managed by their designers. The ARG's definition is quite open, but some authors agree on the use of the term transmedia "the aggregate effect of multiple texts/media artifacts" as the defining attribute of ARGs. Even being a game, designers and players tend to bring a sentiment of that not being a real game but the reality itself. As adulthood comes we start to leave behind those games we used to play as children. Each generation has their own games and to those people who lived during the times with little or no internet, the trees still had

some meaning and an importance, they were either a physical point of reference and a stage for children to gather and play around its shelter. Many of our already known children's games were born, taught and learned in scenarios like that, together with a handful of nostalgic memories that are getting harder and harder to bring back due to the decreasing social contact brought by many factors of our current way of life. As Mango Tree (Mangueira Desejo) project already brings us the observation of our current reality through an alternate digital one, bringing back and setting new meanings to the city's mango trees, done over the idea of Yoko Ono's project Wish Tree which encourages us to express ourselves through the written wishes hung up on any living tree. The project's intent is to add a new expression to Mangueira Desejo project which is a new narrative that comprises the mãe (mom) played by the designers through the tree entity that brings errands for the players to run. As the base project uses trees, this project will stick to it and place physical markers on city's trees in order to let anyone with an AR ready mobile device with the app installed to play the game.

Prenda da Mangueira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.100.g139

O projeto Mangueira Desejo já nos traz a observação da nossa realidade atual através de um digital alternativo, trazendo de volta e dando novos significados às mangueiras, a partir da ideia do projeto Wish Tree, de Yoko Ono que incentiva a nos expressarmos através dos desejos escritos pendurado em qualquer árvore viva. Para aquelas pessoas que viveram em tempos de pouca ou nenhuma Internet, as árvores ainda tinham algum significado e importância, ou eram um pontos de referência físicos e palcos para as crianças se reunirem e brincarem sob seus abrigos. Muitas das nossas já conhecidas brincadeiras infantis nasceram, foram ensinadas e aprendidas nesse cenário, junto com um punhado de lembranças nostálgicas que estão cada vez mais difíceis de serem resgatadas, devido à diminuição do contato social trazido por diversos fatores do nosso modo de vida atual. A intenção da proposta é dar uma nova expressão ao Mangueira Desejo: que seja uma nova narrativa, possivelmente global, para trazer o propósito lúdico da árvore de volta às nossas vidas. A partir de uma conhecida brincadeira infantil brasileira, chamada "boca de forno", que consiste em uma das crianças ser a líder, que se chamará "mãe" — encarregada de encaminhar as demandas alheias a serem atendidas pelas demais crianças o mais rápido possível. Quando começa, é cantada uma música comandada pela mamãe, e as outras seguem com a sua parte. Há muitas variantes dessa

música, e essa é uma delas: Mãe: "boca de forno!" Outras: "forno!"; Mãe: "jacarandá!" Outras: "dá!"; Mãe: "quando eu mandar!" Outras: "para!"; Mãe: "e não é para?" Outras: "apanha um bolo!"; Mãe: "Raimundinho, Raimundinho, eu quero que vocês me tragam..." Após esta última estrofe, a "mãe" pede que seja encontrado algum objeto comum. Depois que cada criança trazer o que foi pedido, a última é punida com um tapa na mão. Com base nesta brincadeira, um Alternate Reality Game (ARG) seria desenvolvido, no qual, por meio dessas mensagens digitais penduradas, pessoas ao redor do mundo poderiam trazer suas próprias memórias na forma de um jogo antigo que costumavam jogar quando crianças. Existe uma margem para as pessoas depositarem suas demandas para que outros executem, ou mesmo a natureza, interpretada pelos designers, sendo a "mãe" que exige o que precisa e deixando-as pendurados como folhas a serem levadas pelos jogadores, que resolverão e carregarão uma foto ou um vídeo em um site existente, como prova. Novos elementos podem ser adicionados para envolver melhor os jogadores, como lista de classificação, conquistas, pontuação, etc. ARGs são jogos analógicos transmídia que reúnem uma comunidade para interagir e jogar, resolvendo quebra-cabeças, mistérios, missões, e assim por diante. Todos eles têm uma narrativa forte, que amplia nossa realidade atual. O jogo é normalmente gerenciado por seus designers.

Prenda da Mangueira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.100.g138

El proyecto “Mangueira Desejo” ya nos trae la observación de nuestra realidad actual a través de una realidad digital alternativa, devolviendo y dándole nuevos significados a los árboles de mango, hecho sobre la idea del proyecto Wish Tree de Yoko Ono, que nos anima a expresarnos a través de los deseos escritos colgados de cualquier árbol vivo. Para aquellas personas que vivieron en tiempos con poca o ninguna conexión a internet, los árboles aún tenían algún significado e importancia, eran un punto de referencia físico y un escenario para que los niños se reunieran y jugaran alrededor de su protección. Muchos de nuestros juegos infantiles ya conocidos nacieron, se enseñaron y se aprendieron en ese escenario, junto con un puñado de recuerdos nostálgicos que cada vez son más difíciles de recuperar debido al contacto social cada vez menor que traen muchos factores de nuestra forma de vida actual. La intención de la propuesta es agregar una nueva expresión a “Mangueira Desejo”, que es una nueva narrativa posiblemente global, para devolver el propósito lúdico del árbol a nuestras vidas. Esta propuesta surge a partir de un conocido juego infantil brasileño llamado “Boca de forno”, que consiste en que uno de los niños sea el líder, que se llamará “mãe” (mamá) y se encargará de dar a los demás demandas a ser resueltas por los otros niños tan rápido como puedan. Cuando comienza, se canta una canción liderada por mamá y los demás seguirán con su parte. Hay muchas variantes de esta canción, esta es una

de ellas: Mamá: “Boca de forno!”. Otros: “forno!”. Mamá: “Jacarandá!”. Otros: “dá!”. Mamá: “Quando eu mandar!”. Otros: “for!”. Mamá: “E se não for?”. Otros: “Apanha um bolo!”. Mamá: “Raimundinho, Raimundinho, eu quero que vocês me tragam”. Después de ese último verso, mamá pide que se encuentre algún objeto común. Después de que cada niño haya traído lo que se le pidió, el último es castigado con una palmada en la mano. A partir de esa jugada, se desarrollaría un Juego de Realidad Alternativa (ARG) en el que, a través de esos mensajes digitales colgados, personas de todo el mundo podrían traer sus propios recuerdos en forma de un viejo juego que solían jugar de niños. Hay un margen para que las personas depositen sus demandas para que otros las ejecuten, o incluso la naturaleza, interpretada por los diseñadores siendo la “mamá” que exige lo que necesite y dejándolos colgados como hojas para que las tomen los jugadores, siendo ellos mismos quienes los resolverán, y carguen una imagen o un video a un sitio web existente como prueba. Se podrían agregar nuevos elementos para involucrar mejor a los jugadores, como una lista de clasificación, logros, puntaje, etc. Los ARG son juegos analógicos transmedia que reúnen a una comunidad para interactuar y jugar, resolviendo acertijos, misterios, misiones, etc. Todos tienen una narrativa fuerte que amplía nuestra realidad actual. El juego normalmente lo gestionan sus diseñadores.

Aylana

& Ana Helena da
Silva Delfino Duarte

duarte

AYLANA CANTO

Universidade Federal da Bahia

<https://orcid.org/>

0000-0002-2555-1605

**ANA HELENA DA SILVA
DELFINO DUARTE**

Universidade Federal da Bahia e

Universidade Federal de Uberlândia

<https://orcid.org/>

0000-0002-4598-7174

Video
Presentation



The MASP online: The educational strategies from the museum in the pandemic

Keywords

Art, Cultural Mediation, MASP, Museum, Online.

This article has the target sharing the current research of master degree circumscribed into the Program of Post-graduation in Museology from Federal University of Bahia (PPGMuseum/UFBA) oriented by Ph.d Ana Helena da S. Duarte. In our research we make inquiries into the action of cultural mediation proposed and done by the Museu de Arte de Sao Paulo – MASP during the COVID-19 pandemic. In such a way specially, though, on the Instagram Social Media this Museum interchanged and instigated your audience to learn, to interact and to produce with art objects from your collection. Therefore, through the educational strategies we consider Triangular Approach and Online Educational Museum foundation of your path. As mentioned previously the way to introduce the reader, in our research we investigated the online educational actions did it by the Museu de Arte de Sao Paulo MASP, at the moment of COVID-19 pandemic. The investigation pursues and explores the educational strategies elaborated, designed and done by the MASP and your team for your audience in the virtual place, i.e, the online mode. While theories reference, our base, it is three fundamental axis: Educational Theory of Paulo Freire (Educator and Brazilian Philosopher), and the influence into the Brazilian Educational Museum, Triangular Approach used firstly by Ana Mae Barbosa (educator, pioneer in art-education because of her systematization of the Triangular Approach) and the Greimassian's Semiotic Theory (Research line of Semiotic study the relation among plans of text circumscribed in relationship through the

languages, created by Algirdas Julien Greimas, this theory made possible the investigation of the texts). Combined, brings to light the analysis of the production of the sense from the MASP's audience. Through of the discourses and texts produced by the Museum Educational team, mediated for Cultural Mediation in a constant dialogue with the concept of Online Educational Museum (OEM) proposed by the Researcher Frieda Marti (Ph.D from the Program of Post-Graduation Education College in the University of the State of Rio de Janeiro - PROPED/UERJ). In this logic, the methodological procedure of the research is based on theory approach and bibliography (theoretical instrumentalisation of concepts for the research) and the analytics investigation in a study case (the analysis of discourses of Online Cultural Mediation from MASP during the pandemic). Our highlight, our general objective, is set a relation between educational actions and the methodologic strategies in Online Cultural Mediation developed by MASP, mediated by analysis of the production made for the audience in this process, assumed the action in the virtual as a contribution for the Brazilian Educational Museum, in context of the pandemic and social isolation – from March 2020 to August 2021. For this purpose, our research problem is to think of the Educational Museum in the pandemic. Indeed our path is in the direction to enrich the Educational Museum, therefore one of the main objectives is reflecting and creating a healthy environment to debate the Educational Museum in the context of pandemic and social isolation in Brazil.

O MASP online: as estratégias educacionais do museu na pandemia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.69.g64

Este artigo tem como objetivo compartilhar a atual pesquisa de mestrado vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia da Universidade Federal da Bahia (PPGMuseu / UFBA) orientada pela Doutora Ana Helena da S. Duarte. Em nossa pesquisa investigamos a ação de mediação cultural proposta e realizada pelo Museu de Arte de São Paulo - MASP durante a pandemia COVID-19. Nas redes sociais, em especial no Instagram, este Museu intercambiou e instigou seu público a aprender, interagir e produzir com objetos de arte de seu acervo. Através de estratégias educacionais, consideramos a Abordagem Triangular e o Museu Educacional Online como alicerce deste seu percurso. A investigação persegue e explora as estratégias educacionais elaboradas e realizadas pelo MASP para o seu público no espaço virtual, ou seja, na modalidade online. As teorias que referenciam nossa base estão alicerçadas a partir de três eixos fundamentais: a Teoria Educacional de Paulo Freire (educador e filósofo brasileiro), e sua influência no Museu da Educação Brasileira; a Abordagem Triangular, proposta por Ana Mae Barbosa (educadora, pioneira na arte-educação); e a Teoria Semiótica greimasiana (no estudo da relação entre planos de texto circunscritos através das línguas, proposta Algirdas Julien Greimas, e que possibilitou, no escopo desta

pesquisa, a investigação dos textos). Combinados, estes eixos trazem à tona a análise da produção de sentido do público do MASP, por meio da Mediação Cultural em constante diálogo com o conceito de Museu Educacional Online (OEM) - proposto por Frieda Marti (Doutora em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - PROPED / UERJ). O procedimento metodológico da pesquisa é baseado na abordagem teórica e bibliográfica (instrumentalização teórica dos conceitos para a pesquisa) e na investigação analítica em um estudo de caso (a análise dos discursos da Mediação Cultural Online do MASP durante a pandemia). Como objetivo geral, busca-se estabelecer uma relação entre as ações educativas e as estratégias metodológicas em Mediação Cultural Online desenvolvidas pelo MASP, mediadas pela análise da produção feita para o público neste processo, assumido a ação no virtual como contribuição para o Museu da Educação Brasileira no contexto da pandemia e isolamento social – durante o período de março de 2020 a agosto de 2021. Para tanto, nosso problema de pesquisa é pensar o Museu da Educação na pandemia. Nosso caminho é, portanto, no sentido de refletir e criar um ambiente saudável para debater o Museu da Educação no contexto de pandemia e isolamento social no Brasil.

El MASP online: las estrategias educativas del museo en la pandemia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.69.g63

Este artículo tiene como objetivo compartir la investigación actual de maestría circunscrita al Programa de Postgrado en Museología de la Universidad Federal de Bahía (PPGMuseum/UFBA) orientado por la Doctora Ana Helena da S. Duarte. En nuestra investigación estudiamos la acción de mediación cultural propuesta y realizada por el Museu de Arte de Sao Paulo - MASP durante la pandemia del COVID-19. Nuestro estudio se centra especialmente en la red social Instagram, a partir de la cual este Museo intercambió e instigó a su audiencia a aprender, interactuar y producir con objetos de arte de su colección. Por lo tanto, a través de las estrategias educativas consideramos al enfoque triangular y al Museo Educativo en Línea como piezas fundamentales de su camino. Como se mencionó anteriormente, nuestra investigación se centra en analizar las acciones educativas en línea realizadas por el Museu de Arte de Sao Paulo MASP durante la pandemia de COVID-19. La investigación persigue y explora las estrategias educativas elaboradas, diseñadas y realizadas por el MASP y su equipo para su audiencia en el espacio virtual, es decir, la modalidad online. Las teorías de referencia en las que nos basamos son tres ejes fundamentales: la teoría de la educación de Paulo Freire (educador y filósofo brasileño) y su influencia en el Museo Educativo Brasileño, el enfoque triangular utilizado en primer lugar por Ana Mae Barbosa (educadora y pionera en educación artística por su sistematización del enfoque triangular) y la Teoría Semiótica de Greimassian (línea de investigación del estudio semiótico de la relación entre planos de texto circunscritos en relación

a través de los lenguajes, creada por Algirdas Julien Greimas). En conjunto, estos tres enfoques permitieron dar luz al análisis de la producción del sentido de la audiencia del MASP, a través de los discursos y textos producidos por el equipo educativo del museo, a través de la mediación cultural en un diálogo constante con el concepto de Museo Educativo en Línea (OEM, por su sigla e inglés) propuesto por la Investigadora Frieda Martí (Doctora por el Programa de Educación de Postgrado de la Facultad) en la Universidad del Estado de Río de Janeiro - PROPED/UERJ). En esta lógica, el procedimiento metodológico de la investigación se basa en el enfoque teórico y bibliográfico (instrumentalización teórica de conceptos para la investigación) y la investigación analítica en un caso de estudio (análisis de discursos de mediación cultural online del MASP durante la pandemia). Nuestro objetivo general es establecer una relación entre las acciones educativas y las estrategias metodológicas en la mediación cultural online desarrollada por el MASP, mediadas por el análisis de la producción realizada para la audiencia en este proceso, asumida la acción en lo virtual como un aporte para el Museo Educativo Brasileño en el contexto de la pandemia y el aislamiento social de marzo de 2020 a agosto de 2021. Para ello, nuestro problema de investigación es pensar en el Museo Educativo en la pandemia. Nuestro camino está en dirección a enriquecer el Museo Educativo, por lo que uno de los principales objetivos es reflejar y crear un ambiente saludable para debatir su existencia en el contexto de la pandemia y el aislamiento social en Brasil.

Acilon Cavalcante

ACILON CAVALCANTE

UFPA – Federal University of Pará

<https://orcid.org/>

000-0003-4140-7184

Video
Presentation



Data Firme: The Media Revolution in the Amazonian Outskirts

Keywords

Participatory Media, Social Innovation, Theory of Change, Amazon, Informal Settlements.

What positive social impacts can academic practices bring to people's social vulnerability? Here, we try to answer this question by presenting the Data Firme, a Community-Engage Research from the Universidade Federal do Pará (UFPA), aiming to achieve social innovation into the civic media movements in the Terra Firme district. The project considers social innovation as the recognition and support from public authorities for innovative citizen practices, the recognition of cultural diversity, and the empowerment of people formerly socially excluded. Therefore, the civic media movements happening in the district had all the necessary characteristics to achieve this concept. Furthermore, the Terra Firme is a popular suburb built by informal occupations in flooded areas during the 1980s and 1990s. It is a "Near-Periphery" because it has precarious characteristics. It is next door to up-standard districts within the metropolitan region's center. Since its beginning, Terra Firme's residents have learned to deal with all kinds of challenges. From the site's floods and occupation on stilts to conflicts with authorities and high crime rates. However, after years of an incremental landfill, the neighborhood was consolidated and connected to the city. It made it possible to access better public and private services than in the most distant outskirts. Civic media networks flourished after the more significant availability of mobile communication services and the action of young inhabitants who study at UFPA. The civic media movements started in 2014, after a series of murders that victimized eleven suburbs'

residents. Slaughters such as this has been typical in Belém's poor suburbs since the 1990s, where police officers and former colleagues assemble militias to control the neighborhoods where the State lacks presence. However, after the 2014's events, the youth started to use digital media to promote protests to produce content exposing the violence and bringing attention to the outskirts. Although up to 2017 they had few achievements, their activities reached academics, deputies, and cultural professionals. It made it possible to start the Data Firme in 2018, which had created a partnership with the community for two years. The project used the Theory of Change to base its action plan and used Design Thinking strategies to interact with the community. Thus, after the project, there were outputs and outcomes. The outputs are material productions, such as the web series "Nós na Tela," which rescue the district's history through its elders' memories and the district Social Cartography. The outcomes are the social impacts, like the "increase in the visibility of low-income," which we have data to confirm. Additionally, empirically speaking, it is possible to notice other impacts in "self-esteem" and "network construction." For instance, we notice a shift in the mainstream media framing for the neighborhood, using the community background to produce journalist material. Another example is the recent partnership between the State Government and Terra Firme, the leading Civic Media group. This partnership is a bottom-linked strategy to achieve the kind of Social Innovation we have looked for since the beginning.

Data Firme: a revolução da mídia na periferia da Amazônia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.155.g283

Data Firme é um projeto comunitário e colaborativo em Terra Firme, um bairro informal de Belém, a cidade mais antiga da Amazônia brasileira e com um número significativo de pessoas vivendo em assentamentos precários para os padrões brasileiros. Este bairro é fruto do processo de urbanização da Amazônia, atraindo migrantes do Nordeste brasileiro nas décadas de 1980 e 1990 e produzindo um dos mais peculiares assentamentos informais em áreas urbanas. Apesar dos vários problemas que enfrenta — desde a violência urbana até a falta de estrutura de saneamento básico — a comunidade tem hoje um profundo senso de pertencimento ao lugar, mudando seu capital social real para formas participativas de engajamento cívico. O projeto aconteceu de 2018 a 2020, para extrair dados da periferia do bairro e compartilhá-los por meio de mídias digitais, como produtos audiovisuais, memes e infográficos. O Data Firme desenvolveu um relacionamento entre a Universidade Federal do Pará e os grupos cívicos usando as plataformas digitais do bairro para alcançá-los. Esses grupos iniciaram suas atividades participativas em 2014, após um massacre que tirou 14 vidas e espalhou o terror entre os pobres que vivem nas periferias de Belém. Juntos, fizeram protestos contra a violência urbana e usaram plataformas digitais para se organizar em busca de direitos sociais e mostrar o interior de seu bairro. Alguns grupos

usam a cultura na mídia digital para envolver as pessoas sobre os instrumentos de controle social, governança urbana e violência policial entre os movimentos cívicos participativos. Em 2018, o lançamento do projeto Data Firme aproximou esses grupos para caracterizar as suas atividades e utilizar metodologias colaborativas para desenvolver dados e conteúdos de acordo com a sua perspectiva. O projeto durou mais de três anos, tendo como objetivos a capacitação digital da comunidade juvenil da Terra Firme, a extração e desenvolvimento de dados sobre suas vidas e a produção de conteúdo. Como resultado, o Data Firme: 1. ajudou a impulsionar a presença digital dessas comunidades nas redes sociais; 2. produziu sete episódios de documentário na web explorando a história do bairro; e 3. desenvolveu cartografia social, gerando dados em diferentes camadas geográficas e sociais. O trabalho desses grupos cívicos participativos tem impactos profundos na vizinhança, mudando a estrutura da mídia que o mainstream produz sobre a comunidade e desenvolvendo modelos de governança vinculados à base com agentes do governo local. Coisas que pareciam impossíveis há apenas uma década. Neste documento, pretendemos contar esta história e como as abordagens colaborativas podem fazer a diferença na vida de comunidades pobres em uma metrópole amazônica.

Data Firme: La revolución mediática en la periferia amazónica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.155.g282

Data Firme es un proyecto comunitario y colaborativo en Terra Firme, un barrio de producción informal de Belém, la ciudad más antigua del Amazonas brasileño y con un número significativo de personas que viven en asentamientos precarios para los estándares brasileños. Este barrio es el resultado del proceso de urbanización en el Amazonas, que atrajo a migrantes del noreste brasileño en las décadas de 1980 y 1990 y produjo uno de los asentamientos informales más peculiares de las zonas urbanas. A pesar de los diversos problemas que enfrentan, desde la violencia urbana hasta la falta de una estructura de saneamiento básico, la comunidad tiene hoy un profundo sentido de pertenencia al lugar, cambiando su capital social actual a formas participativas de compromiso cívico. El proyecto tuvo lugar entre 2018 y 2020, con el objetivo de extraer datos de las afueras del distrito y compartirlos a través de medios digitales como productos audiovisuales, memes e infografías. Data Firme desarrolló una relación entre la Universidade Federal do Pará y los grupos cívicos, utilizando plataformas digitales en el barrio para lograrlo. Estos grupos iniciaron sus actividades participativas en 2014, luego de un acto de matanza que se cobró 14 vidas y sembró el terror entre los pobres que viven en las periferias de Belém. Juntos lanzaron protestas contra la violencia urbana y utilizaron plataformas digitales para organizarse en busca de derechos sociales

y mostrar el interior de su barrio. Algunos grupos utilizan la cultura en los medios digitales para involucrar a las personas en los instrumentos de control social, la gobernanza urbana y la violencia policial entre los movimientos cívicos participativos. En 2018, el lanzamiento del proyecto Data Firme se acercó a esos grupos para caracterizar sus actividades y utilizar metodologías colaborativas para desarrollar datos y contenidos según su perspectiva. El proyecto duró más de tres años, teniendo como objetivos el empoderamiento digital de la comunidad juvenil de Terra Firme, la extracción y desarrollo de datos sobre sus vidas y la producción de contenidos. Como resultado, Data Firme: 1. Ayudó a impulsar la presencia digital de esas comunidades en las redes sociales; 2. Produjo siete episodios de documentales web que exploran la historia del barrio; y 3. Desarrolló cartografía social generando datos en diferentes estratos geográficos y sociales. El trabajo de esos grupos cívicos participativos tiene un impacto profundo en el vecindario al cambiar el marco mediático que la corriente principal produce sobre la comunidad y al desarrollar modelos de gobernanza con vínculos inferiores con los agentes del gobierno local. todas cuestiones que parecían imposibles hace solo una década. En este documento, nuestro objetivo es contar esta historia y cómo los enfoques colaborativos pueden marcar una diferencia en la vida de las comunidades pobres en una metrópoli amazónica.

Decolonial Practices

Joe Citizen

JOE CITIZEN

Waikato Institute of
Technology (Wintec)

[https://orcid.org/
0000-0002-3805-1829](https://orcid.org/0000-0002-3805-1829)

Video
Presentation



The moon turns and we must turn with it: Te Maramataka as interactive art installation

Keywords

Intercultural hyphen; Rangahau; Emergent; Maramataka; Relational.

Intercultural collaborations between Te Ao Māori and Te Ao Pākehā are notoriously difficult for all concerned. What knowledge is and is not, who or what has agency in the world, how and when things happen, and the nature of relationships themselves, are situated within different culturally informed worldviews. Attempting to make a repository of knowledge about Te Maramataka (lunar calendar) through an immersive interactive artwork, means engaging with two distinctively different, but equally valid, knowledge frameworks and their attendant foundational metaphysics. Navigating between and through these knowledge frameworks is to participate in speculative and practice-led approaches that foster relationally emergent phenomena. It is through collaboration at the intercultural hyphen that we deliberately walk into the innovation space, whilst also attempting to be mindful of upholding the mana of existing experts. At present, we represent a partnership between Te Rūnanga o Kirikiriroa and Wintec rangahau and creative arts research practitioners, each with our own institutionally informed accountabilities. By acknowledging ourselves as a collective rōpū (group) embarking on a shared endeavour, we can place emphasis in the process of learning about our shared whanaungatanga (interconnected relationships) in order to seek mutually acceptable agreements grounded in the useful. This emphasis on process is critical and must take its own time, particularly when Te Maramataka emphasises the influences

of the turning moon phases on our own selves, as well as on everything else that is also already going on. In practice, agreeing that that the knowledge of Maramataka experts is situated, embodied and relational within the life context is easy to say, but should the modes of the finished work and the approach itself be representational and/or epistemological? Or if we acknowledge the relationality between things, then we must also acknowledge that knowledge itself is experiential, embodied, and performative – in other words, how we ‘get there’ is part of the destination ‘there’ itself. In the context of deciding which digital technologies to employ in the making of an interactive art installation, contemporary understandings of what art is, how meaning is made and understood, and who or what has agency within the surrounding field of relations, are destabilised. In our practice-led undertaking, turning with the moon means acknowledging the dynamic tensions that exist between tradition with innovation, representation with experiential learning, and the knowable with the hidden, mysterious, and ultimately unknowable. Whether we are talking about rules-based claims of indexicality vis-à-vis digital twins informed by cognitivist frameworks of operational logics, or stateless open-ended AI/pattern recognition paradigms, these must be balanced against the existing knowledge of Maramataka Māori experts and their live, embodied knowledge.

A Lua gira e devemos girar com ela: Te Maramataka como instalação de arte interativa

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.162.g227

Colaborações interculturais entre Te Ao Māori e Te Ao Pākehā são notoriamente difíceis para todos os envolvidos. O que o conhecimento é e não é, quem ou o que tem ação no mundo, como e quando as coisas acontecem e a natureza dos próprios relacionamentos estão situados em diferentes visões de mundo culturalmente informadas. Tentar fazer um repositório de conhecimento sobre Te Maramataka (calendário lunar) por meio de uma arte interativa imersiva significa envolver-se com duas estruturas de conhecimento distintamente diferentes, mas igualmente válidas, e sua metafísica fundamental associada. Navegar entre e através dessas estruturas de conhecimento é participar de abordagens especulativas e baseadas na prática, que promovem fenômenos emergentes relacionalmente. É por meio da colaboração no hífen intercultural que entramos deliberadamente no espaço da inovação, ao mesmo tempo que tentamos estar atentos à preservação do mana dos especialistas existentes. No momento, representamos uma parceria entre Te Rūnanga o Kirikiriroa e Wintec rangahau e profissionais de pesquisa em artes criativas, cada um com suas próprias responsabilidades informadas institucionalmente. Ao nos reconhecermos como um rōpū (grupo) coletivo que embarca em um empreendimento compartilhado, podemos enfatizar o processo de aprendizado sobre nosso whanaungatanga compartilhado (relacionamentos interconectados), a fim de

buscar acordos mutuamente aceitáveis baseados no útil. Esta ênfase no processo é crítica e deve levar seu próprio tempo, especialmente quando Te Maramataka enfatiza as influências das fases da Lua girando em nós mesmos, bem como em tudo o mais que também já está acontecendo. Reconhecer esta relacionalidade entre as coisas significa admitir que o conhecimento, em si, é experiencial, corporificado e performativo: como “chegamos lá” é parte do próprio destino “lá”. No contexto de decidir quais tecnologias digitais empregar na confecção de uma instalação de arte interativa, os entendimentos contemporâneos do que é arte, como o significado é feito e compreendido e quem ou o que tem agência dentro do campo de relações circundante, são desestabilizados. Em nosso empreendimento conduzido pela prática, girar com a Lua significa reconhecer as tensões dinâmicas que existem entre tradição com inovação, representação com aprendizagem experiencial e o cognoscível com o oculto, misterioso e, em última análise, incognoscível. Quer estejamos falando sobre reivindicações baseadas em regras de indicialidade vis-à-vis gêmeos digitais informados por estruturas cognitivistas de lógicas operacionais ou paradigmas de reconhecimento de padrões / IA abertos sem estado, estes devem ser equilibrados com o conhecimento existente de especialistas em Maramataka Maori e seu conhecimento vivo e incorporado.

La luna gira y debemos girar con ella: Te Maramataka como una instalación de arte interactivo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.162.g225

Las colaboraciones interculturales entre Te Ao Māori y Te Ao Pākehā son notoriamente difíciles para todos los interesados. Qué es y qué no es el conocimiento, quién o qué tiene agencia en el mundo, cómo y cuándo suceden las cosas, y la naturaleza de las relaciones en sí mismas, se sitúan dentro de diferentes visiones del mundo culturalmente informadas. Intentar hacer un depósito de conocimiento sobre Te Maramataka (calendario lunar) a través de una obra de arte interactiva inmersiva significa comprometerse con dos marcos de conocimiento distintivamente diferentes, pero igualmente válidos, y su metafísica fundamental concomitante. Navegar entre estos marcos de conocimiento y a través de ellos es participar de enfoques especulativos y basados en la práctica que fomentan fenómenos emergentes relacionales. Es a través de la colaboración en el guión intercultural que entramos deliberadamente en el espacio de la innovación, al mismo tiempo que intentamos ser conscientes de defender el maná de los expertos existentes. En la actualidad, representamos una asociación entre Te Rūnanga o Kirikiriroa y Wintec rangahau y profesionales de la investigación en artes creativas, cada uno con sus propias responsabilidades informadas institucionalmente. Al reconocernos como un rōpū (grupo) colectivo que se embarca en un esfuerzo compartido, podemos poner énfasis en el proceso de aprendizaje sobre nuestra whanaungatanga (relaciones interconectadas) compartidas para

buscar acuerdos mutuamente aceptables basados en lo útil. Este énfasis en el proceso es crítico y debe tomarse su propio tiempo, particularmente cuando Te Maramataka enfatiza las influencias de las fases lunares cambiantes en nosotros mismos, así como en todo lo demás que ya está sucediendo. Reconocer esta relación entre las cosas significa reconocer que el conocimiento en uno mismo es experiencial, incorporado y performativo: cómo "llegamos allí" es parte del destino "allí" en sí mismo. En el contexto de decidir qué tecnologías digitales emplear en la realización de una instalación artística interactiva, la comprensión contemporánea de qué es el arte, cómo se crea y comprende el significado y quién o qué tiene agencia dentro del campo circundante de relaciones, se desestabiliza. En nuestro desarrollo guiado por la práctica, girar con la luna significa reconocer las tensiones dinámicas que existen entre la tradición y la innovación, la representación y el aprendizaje experiencial, y lo cognoscible y lo oculto, misterioso y, en última instancia, incognoscible. Ya sea que estemos hablando de afirmaciones de indexicalidad basadas en reglas frente a gemelos digitales informados por marcos cognitivistas de lógicas operativas o paradigmas de reconocimiento de patrones/IA abiertos sin estado, estos deben equilibrarse con el conocimiento existente de los expertos Maramataka Māori y su conocimiento vivo, encarnado.

Priyanka

जैन

PRIYANKA JAIN

RMIT University, Melbourne

<https://orcid.org/>

0000-0002-3380-0069

Video
Presentation



Decolonizing Picture Recitation

Keywords

ArtScience, Erotic poetry, Decolonization, Picture Recitation, Rasa Theory.

Picture recitation is the art of storytelling in verse accompanied with a visual prop like a scroll painting or a tapestry. Numerous picture recitation practices were active in India but suffered during colonization by the British in many ways. The subtle Victorian censorship of the theme of erotic expressed in the religious narratives (which formed the bulk of the picture recitation genre), the erasure of orature as primitive, the relegation of picture recitation practices as folk art and the split between picture (object and props that can be displayed in museums) and recitation (performative aspects that could not be easily museumized) while stuffing European museums with colonial artifacts, have inflicted huge damage to the living traditions of picture recitation in India. My practice-led research seeks to decolonize picture recitation to undo these damages. Following Walter Mignolo's call to delink oneself from western hegemony, I seek to highlight (instead of European notions of beauty and aesthetics) classical Indian theories of affect (from circa 300 CE) that can produce aesthetic pleasure in the viewer. Thus using classical Indian Rasa theory as well as subversion, I create contemporary narratives for picture recitation using empirical facts from scientific research (Neuroscience, Microbiology, Phytochemistry and Meteorology) which are aided with visual props made by amalgamating aesthetics of medieval

Indian miniature painting as well as contemporary medical illustration. A practice-led research is the only method to redeem the practice of picture recitation, just as the contemporary practice of neo-miniatures has rescued the genre of miniature paintings from the classification of oriental kitsch. By investing in erotic subject matter and orature as well as by reuniting picture and recitation, I hope to remove the adverse effects of colonization from some genres of Indian arts. Concretely my practice looks at contemporizing classical erotic Sanskrit poetry which has existed since 1000 BC by composing erotic poetry incorporating scientific research and creating compositions of image and text as was once found in medieval Indian miniatures. The second approach looks at reviving picture recitation using a classical Indian archetype of a female heroine who goes out to meet her lover braving grave dangers and contemporizing it with reading through neuroscientific lenses. Via the practice of picture recitation, I discover my bodily memories surfacing during the performance, the role of breath in voice, how image, text, voice and performance influence each other iteratively and how affect is transferred via the performance to the viewer. Through practice, I establish a wider field for newcomers with greater vigour and validity than simply echoing a theoretical call for decolonization.

Descolonizando a recitação de imagens

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.150.g295

A recitação de imagens é a arte de contar histórias em verso, acompanhada por um acessório visual, como uma pintura em pergaminho ou uma tapeçaria. Numerosas práticas de recitação de imagens eram ativas na Índia, mas sofreram durante a colonização pelos britânicos de várias maneiras. A sutil censura vitoriana do tema do erótico expresso nas narrativas religiosas (que formavam a maior parte do gênero de recitação de imagens), o apagamento da oratura como primitiva, o rebaixamento das práticas de recitação de imagens como arte popular e a divisão entre imagens (objeto e adereços que podem ser exibidos em museus) e recitação (aspectos performativos que não poderiam ser facilmente museificados), enquanto enchia museus europeus com artefatos coloniais, infligiu enormes danos às tradições vivas de recitação de imagens na Índia. Minha pesquisa, conduzida pela prática, busca descolonizar a recitação de imagens para desfazer estes danos. Seguindo o apelo de Walter Mignolo para desvincular-se da hegemonia ocidental, procuro destacar (em vez de noções europeias de beleza e estética) teorias indianas clássicas de afeto (de cerca de 300 d.C.), que podem produzir prazer estético no espectador. Assim, usando a teoria Rasa indiana clássica, bem como a subversão, eu crio narrativas contemporâneas para recitação de imagens usando fatos empíricos de pesquisas científicas (Neurociência, Microbiologia, Fitoquímica e Meteorologia) que são auxiliadas por adereços visuais feitos por amalgamação da estética da pintura em miniatura indiana medieval

também como ilustração médica contemporânea. Uma pesquisa conduzida pela prática é o único método para resgatar a prática da recitação de imagens, assim como a prática contemporânea das neo-miniaturas resgatou o gênero das pinturas em miniatura da classificação do kitsch oriental. Ao investir em temas eróticos e oratura, bem como reunir imagem e recitação, espero remover os efeitos adversos da colonização de alguns gêneros de artes indianas. Concretamente, minha prática visa contemporizar a poesia sânscrita erótica clássica, que existe desde 1.000 a.C., compondo poesia erótica que incorpora pesquisa científica e criando composições de imagem e texto, como antes eram encontradas nas miniaturas indianas medievais. A segunda abordagem visa reviver a recitação de imagens usando um arquétipo indiano clássico de uma heroína que sai para encontrar seu amante enfrentando graves perigos e contemporizando-o com a leitura de neurociências. Por meio da prática, descubro minhas memórias corporais que vêm à tona durante a performance; o papel da respiração na voz; como a imagem, o texto, a voz e a performance influenciam uns aos outros iterativamente; e como o efeito é transferido através da performance para o espectador. Por meio da prática, estabeleço um campo mais amplo para os recém-chegados com maior vigor e validade do que, simplesmente, fazer eco a um apelo teórico à descolonização. A uma apresentação da recitação da imagem, será incorporado um vídeo de dez minutos.

Descolonizando la recitación de imágenes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.150.g294

La recitación de imágenes es el arte de contar historias en verso acompañado de un accesorio visual como una pintura de pergamino o un tapiz. Numerosas prácticas de recitación de imágenes se realizaban en la India, pero sufrieron de muchas maneras durante la colonización por los británicos. La sutil censura victoriana del tema de lo erótico expresado en las narrativas religiosas (que formaban la mayor parte del género de recitación de imágenes), el borrado de la oratura como primitiva, la relegación de las prácticas de recitación de imágenes como arte popular y la división entre la imagen (objetos y accesorios de utilería que se pueden exhibir en museos) y la recitación (aspectos performativos que no se podrían musealizar fácilmente), al tiempo que llenan los museos europeos con artefactos coloniales, han infligido un gran daño a las tradiciones vivas de recitación de imágenes en la India. Mi investigación dirigida por la práctica busca descolonizar la recitación de imágenes para deshacer estos daños. Siguiendo el llamado de Walter Dignolo de desvincularse de la hegemonía occidental, busco resaltar, en lugar de las nociones europeas de belleza y estética, las teorías indias clásicas del afecto de alrededor del año 300 d.C. que pueden producir placer estético en el espectador. Por lo tanto, utilizando la teoría clásica india de Rasa y la subversión, creo narrativas contemporáneas para la recitación de imágenes utilizando hechos empíricos de la investigación científica (neurociencia, microbiología, fitoquímica y meteorología), que se complementan con accesorios visuales hechos al fusionar la estética

de la pintura india en miniatura medieval, así como con la ilustración médica contemporánea. La investigación guiada por la práctica es el único método para redimir la práctica de la recitación de imágenes, al igual que la práctica contemporánea de las neominiaturas ha rescatado el género de las pinturas en miniatura de la clasificación del kitsch oriental. Al invertir en temas eróticos y oraturas, así como al reunir imágenes y recitaciones, espero eliminar los efectos adversos de la colonización en algunos géneros de artes indias. Concretamente, mi práctica se centra en la contemporización de la poesía sánscrita erótica clásica que existe desde el año 1000 a. C., componiendo poesía erótica que incorpora la investigación científica y creando composiciones de imagen y texto como una vez se encontró en las miniaturas indias medievales. El segundo enfoque busca revivir la recitación de imágenes usando un arquetipo clásico indio de una heroína femenina que sale al encuentro de su amante desafiando graves peligros y contemporizándola con la lectura de las neurociencias. A través de la práctica, descubro mis recuerdos corporales que emergen durante la actuación y el papel de la respiración en la voz, así como la imagen, el texto, la voz y la actuación se influyen mutuamente de forma iterativa y el afecto se transfiere a través de la actuación al espectador. A través de la práctica, establezco un campo más amplio para los recién llegados, con mayor vigor y validez que simplemente repitiendo un llamado teórico a la descolonización. Se incorporará una interpretación de la recitación de imágenes dentro del video de 10 minutos de la presentación.

Sebastian

James Smith-Harvey
& Valance Smith

IPPIA

SEBASTIAN VIDAL

Bustamante Aotearoa
Latin American Community
Incorporated (ALAC Inc)

[https://orcid.org/
0000-0002-2968-8385](https://orcid.org/0000-0002-2968-8385)

JAMES SMITH-HARVEY

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-1080-1592](https://orcid.org/0000-0003-1080-1592)

VALANCE SMITH

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-5207-9994](https://orcid.org/0000-0001-5207-9994)

Video
Presentation



Ako for Niños: An animated children's series bridging migrant participation and intercultural co-design to bring meaningful Tikanga to Tauwiwi

Keywords

Co-design, Educational Animation, Intercultural Literacy, Participatory Storytelling, Tikanga Māori.

This presentation advances a case study for an ongoing intercultural animation project which seeks to meaningfully educate New Zealand Tauwiwi (the country's diverse groups, including migrants and refugees) on the values, customs and protocols (Tikanga) of Māori (the indigenous people of Aotearoa New Zealand). Ako For Niños ('education for children'), implemented by a migrant social services organisation and media-design team, introduces Latin American Tauwiwi to Tikanga through an animated children's series, developed with a community short story writing competition and co-design with a kaitiaki (Māori guardian/advisor). Māori are recognised in Te Tiriti o Waitangi (the founding document of New Zealand) as partners with Pākehā (European New Zealanders), and Māori knowledge and Tikanga are important to society and culture in Aotearoa. Notwithstanding, there has been a historic lack of attention paid to developing meaningful understandings of Māori perspectives for New Zealand Tauwiwi. Ako For Niños endeavours to address current shortages of engaging resources on Māori worldviews for Tauwiwi communities, create opportunities for Tauwiwi to benefit from Māori epistemologies, and foster healthy community relationships between Māori and Latin American Tauwiwi. Through the project's short story competition, Tauwiwi were given definitions of Tikanga through a social media campaign, then prompted to write a children's tale based on one of these in their native language. This encouraged Tauwiwi to gain deeper comprehension of Māori values, and interpret Tikanga into their own expressions. Three winning entries were selected, then adapted into stop-motion and 2D animations. By converting the stories into aesthetically

pleasing animated episodes, the Tikanga and narratives could be made more captivating for young audiences and families, appealing to the senses and emotions through visual storytelling, sound-design, and music. The media-design team worked closely with a kaitiaki during this process to better understand and communicate the Tikanga, adapting and co-designing the narratives in a culturally safe process. This ensured Māori knowledge, values, and interests were disseminated in correct and respectful ways. We argue for the importance of creative participation of Tauwiwi, alongside co-design with Māori to produce educational intercultural design projects on Māori worldviews. Creative participation encourages new cultural knowledge to be imaginatively transliterated into personal interpretations and expressions of Tauwiwi, allowing indigenous perspectives to be made more meaningful. This meaningful engagement with Māori values, which are more grounded in relational and human-centred concepts, can empower Tauwiwi to feel more cared for and interconnected with their new home and culture. Additionally, co-design with Māori can help to honour Te Tiriti, and create spaces where Tauwiwi, Pākehā and Māori interface in genuine partnership with agency (rangatiratanga), enhancing the credibility and value of outcomes. This session unpacks the contexts informing, and methods undertaken to develop the series, presenting current outcomes and expected directions (including a screening and exhibition). We will also highlight potential for the methodology to be applied in new ways in future, such as with other Tauwiwi communities, different cultural knowledge, and increased collaborative co-design with Māori.

Ako For Niños: uma série de animação infantil que une a participação de migrantes e o codesign intercultural para trazer Tikanga significativa para Tauíwi

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.142.g299

Esta apresentação desenvolve um estudo de caso para um projeto de animação intercultural em andamento, que visa educar significativamente os Tauíwi da Nova Zelândia (os diversos grupos do país, incluindo migrantes e refugiados) sobre os valores, costumes e protocolos (Tikanga) dos Maori (o povo indígena de Aotearoa, Nova Zelândia). Ako For Niños (“Educação para Crianças”), implementado por uma organização de serviços sociais de migrantes e uma equipe de design de mídia, apresenta Tauíwi latino-americano ao Tikanga por meio de uma série de animação infantil, desenvolvida com um concurso de redação de contos da comunidade e codesign com um kaitiaki (tutor/conselheiro maori). Os Maori são reconhecidos no Te Tiriti o Waitangi (o documento fundador da Nova Zelândia) como parceiros de Pākeha (neozelandeses europeus), e o conhecimento maori e o Tikanga são importantes para a sociedade e a cultura em Aotearoa. Não obstante, tem havido uma histórica falta de atenção ao desenvolvimento de compreensões significativas das perspectivas maori para os Tauíwi da Nova Zelândia (Kukutai & Rata, 2017). A Ako For Niños esforça-se para abordar a atual escassez de recursos nas visões de mundo Māori para as comunidades Tauíwi, criar oportunidades para que os Tauíwi se beneficiem das epistemologias maori e promover relacionamentos comunitários saudáveis entre os maori e os Tauíwi latino-americanos. Por meio do concurso de contos do projeto, Tauíwi recebeu definições de Tikanga por meio de uma campanha de mídia social e, em seguida, foi solicitado a escrever um conto infantil baseado em um deles em sua língua nativa. Isso encorajou Tauíwi a obter uma compreensão mais profunda dos valores maori e interpretar Tikanga em suas próprias expressões. Três vencedoras foram selecionadas e, em seguida, adaptadas para animações em stop

motion e 2D. Ao converter as histórias em episódios de animação esteticamente agradáveis, o Tikanga e as narrativas podem se tornar mais cativantes para o público jovem e famílias, apelando aos sentidos e emoções por meio de narrativa visual, design de som e música. A equipe de design de mídia trabalhou em estreita colaboração com um kaitiaki durante este processo para melhor compreender e comunicar o Tikanga, adaptando e coprojetando as narrativas em um processo culturalmente seguro. Isto garantiu que o conhecimento, valores e interesses maoris fossem disseminados de maneira correta e respeitosa. Defendemos a importância da participação criativa de Tauíwi, juntamente com o codesign com os Maori, para produzir projetos de design intercultural educacional em visões de mundo maori. A participação criativa encoraja novos conhecimentos culturais a serem transliterados com imaginação em interpretações e expressões pessoais de Tauíwi, permitindo que as perspectivas indígenas se tornem mais significativas. Este envolvimento significativo com os valores maori, que são mais baseados em conceitos relacionais e centrados no ser humano (Brannelly et al., 2013; Kukutai & Rata, 2017), pode capacitar Tauíwi a se sentir mais cuidado e interconectado com sua nova casa e cultura. Além disso, o codesign com Māori pode ajudar a homenagear Te Tiriti e criar espaços onde Tauíwi, Pākeha e Maori se relacionam em uma parceria genuína com a agência (rangatiratanga), aumentando a credibilidade e o valor dos resultados. Esta sessão revela os contextos informativos e os métodos empreendidos para desenvolver a série, apresentando os resultados atuais e as direções esperadas (incluindo uma triagem e uma exibição). Também destacaremos o potencial da metodologia a ser aplicada de novas maneiras no futuro, como com outras comunidades Tauíwi, conhecimento cultural diferente e maior codesign colaborativo com os Maori.

Ako for Niños: una serie animada para niños que une la participación de los migrantes y el co-diseño intercultural para traer un Tikanga significativo a Tauwiwi

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.142.g298

Esta presentación muestra un estudio de caso de un proyecto de animación intercultural en curso que busca educar significativamente a los Tauwiwi de Nueva Zelanda (grupos diversos del país, incluidos los migrantes y refugiados) sobre los valores, costumbres y protocolos (Tikanga) de los maoríes (pueblos indígenas de Aotearoa, Nueva Zelanda). Ako For Niños ("Educación para niños"), implementada por una organización de servicios sociales para migrantes y un equipo de diseño de medios, introduce a los Tauwiwi latinoamericanos al Tikanga a través de una serie animada para niños, desarrollada con un concurso comunitario de escritura de cuentos y co-diseño con un kaitiaki (tutor/asesor maorí). Los maoríes son reconocidos en el Te Tiriti o Waitangi (documento fundacional de Nueva Zelanda) como socios de Pākeha (neozelandeses europeos), y el conocimiento maorí y Tikanga son importantes para la sociedad y la cultura en Aotearoa. No obstante, ha habido una falta histórica de atención prestada al desarrollo de una comprensión significativa de las perspectivas maoríes para los Tauwiwi en Nueva Zelanda (Kukutai & Rata, 2017). Ako For Niños se esfuerza por abordar la escasez actual de recursos atractivos sobre las cosmovisiones maoríes para las comunidades Tauwiwi, crear oportunidades para que los Tauwiwi se beneficien de las epistemologías maoríes y fomentar relaciones comunitarias saludables entre los maoríes y los Tauwiwi latinoamericanos. A través del concurso de cuentos del proyecto, a los Tauwiwi se les dieron definiciones del Tikanga a través de una campaña en las redes sociales, y luego se les pidió que escribieran un cuento infantil basado en uno de estos en su idioma nativo. Esto alentó a los Tauwiwi a obtener una comprensión más profunda de los valores maoríes e interpretar el Tikanga en sus propias expresiones. Se seleccionaron tres escritos ganadores, luego se adaptaron a animaciones en

2D y stop-motion. Al convertir las historias en episodios animados estéticamente agradables, el Tikanga y las narrativas podrían ser más cautivadoras para el público joven y las familias, apelando a los sentidos y las emociones a través de la narración visual, el diseño de sonido y la música. El equipo de diseño de medios trabajó en estrecha colaboración con un kaitiaki durante este proceso, para comprender y comunicar mejor el Tikanga, adaptando y codiseñando las narrativas en un proceso culturalmente seguro. Esto aseguró que el conocimiento, los valores y los intereses de los maoríes se difundieran de manera correcta y respetuosa. Defendemos la importancia de la participación creativa del Tauwiwi, junto con el co-diseño con los maoríes para producir proyectos educativos de diseño intercultural sobre las cosmovisiones maoríes. La participación creativa fomenta la transliteración imaginativa de nuevos conocimientos culturales en interpretaciones y expresiones personales del Tauwiwi, lo que permite que las perspectivas indígenas sean más significativas. Este compromiso significativo con los valores maoríes, que se basan más en conceptos relacionales y centrados en el ser humano (Brannelly et al., 2013; Kukutai & Rata, 2017), puede empoderar a los Tauwiwi para que se sientan más cuidados e interconectados con su nuevo hogar y cultura. Además, el co-diseño con maoríes puede ayudar a honrar a Te Tiriti y crear espacios donde los Tauwiwi, Pākeha y maoríes interactúen en una asociación genuina con la agencia (rangatiratanga), mejorando la credibilidad y el valor de los resultados. Esta sesión desentraña los contextos que informan y los métodos adoptados para desarrollar la serie, presentando los resultados actuales y las direcciones esperadas (incluida una proyección y una exhibición). También destacaremos el potencial para que la metodología se aplique de nuevas maneras en el futuro, así como con otras comunidades Tauwiwi, diferentes conocimientos culturales y un mayor co-diseño colaborativo con los maoríes.

Jorge Franco

JORGE FRANCO

Instituto de Estudos
Avançados da Universidade
de São Paulo - IEA/USP

[https://orcid.org/
0000-0001-9449-9831](https://orcid.org/0000-0001-9449-9831)

Video
Presentation



A Decolonized Mood of Creating a Three-dimensional Digital Space Based on Integrating Transdisciplinary Knowledge

Keywords

Digital art, Virtual Reality in Education, 3D Computer Graphics Programming, Lifelong learning, Coding and visual literacy.

This experimental artwork has attempted to produce a decolonized mood of researching and creating Three-dimensional (3D) Virtual Reality (VR) digital spaces based on using and integrating transdisciplinary knowledge. These research and creative 3DVR digital spaces processes have been connected with applying the concept of Digital Transformation (DX) within Educative Computational Practice (ECP) proceedings, addressing the idea of empowering people. The mentioned ECP proceedings have occurred through designing and carrying out 3DVR digital spaces by using 3D computer graphics programming techniques, bringing about individuals' developing digital and visual communication skills with support of employing Web3D-based technologies, such as the Extensible 3D (X3D) language and the X3Dom framework, as Open Educational Resources (OER). Low cost and accessible Web3D technologies have allowed practicing, analyzing and extending our open-ended long-term investigation at K-12 education levels referent to sharing 3DVR and computer graphics programming knowledge, aiming to inspire individuals' engagement in computing practices encompassing coding and visual literacy skills. These educational processes have also been sustained by art and its learning and expressing opportunities in the digital age. With support of Web3D technologies and lifelong learning and teaching experiences, we have taken part of a course called "Projeto Espetáculo em Realidade Aumentada", at Fabrica de Cultura Diadema. Through this course, there has been designed and implemented a 3DVR artwork which has extended our research and digital knowledge acquisition processes through producing a decolonized content by interconnecting conceptual knowledge referent to the visual artwork of Rubem Valentim's

mix of Afro-Brazilian, Amerindian and European cultures and Jacob Lawrence's Afro-American culture symbolic representation. Both artists have trajectories of lifelong learning and using geometry and colorful forms in their artwork composition. Their artwork has expressed knowledge related to Afro-Brazilian and Afro-American cultures, contributing to reduce a gap, at official education, in the teaching of black culture contributions to the worlds of arts, sciences and technology. Interacting with these artists' trajectories and artworks has led to research, apply and share knowledge related to ancient Africa, having as reference the Egyptian civilization use of mathematics, geometry (at some extent sacred geometry) shapes and colors knowledge for building and decorating pyramids and other monuments. Such transdisciplinary knowledge confluence has made part of researching and forming the bases of computer graphics libraries and techniques in databases, allowing through educative 3D computer programming practices, to integrate in this 3DVR artwork features referent to digital sculpture, installation and net art, be it within a standalone way and/or through a blog-based interface online. This knowledge confluence has brought about using 3D computer graphics programming proceedings for building and visualizing symbolic representation of Afro-Brazilian, European and Amerindian Enchanted Beings' sacred adornments and instruments. It includes, based on the artwork another Brazilian educator and artist, Abdias do Nascimento, learning to research and utilize knowledge from people of the West Africa related to a writing system, the Adinkra, which is a group of symbols that express and represent ideas in proverbs. In addition, this artwork participatory development has stimulated individuals enhancing cognitive and technical skills, including their complex and spatial thinking abilities.

Um humor descolonizado de criação de um espaço digital tridimensional baseado na integração do conhecimento transdisciplinar

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.66.g55

Esta arte experimental tentou produzir um clima descolonizado de pesquisa e criação de um espaço digital tridimensional (3D) de Realidade Virtual (RV), baseado na integração de conhecimento transdisciplinar. Aplicou o conceito de Transformação Digital (DX) (O'Brien e Reinitz, 2021), dentro de processos de prática computacional educativa (Tissenbaum et al. 2019) para capacitar pessoas (Freire, 2016), por meio da concepção e execução de um espaço 3DRV, utilizando técnicas de programação de computação gráfica 3D para o desenvolvimento de comunicação visual (Cunningham, 2007) com suporte do emprego de tecnologias baseadas em Web3D (Web3D Consortium, 2021) como Recursos Educacionais Abertos (REA) (UNESCO, 2019). As tecnologias Web3D acessíveis e de baixo custo permitiram praticar, analisar e estender uma investigação de longo prazo nos níveis de educação K-12, referente ao compartilhamento de conhecimento, com o objetivo de inspirar o envolvimento dos indivíduos em práticas de computação que abrangem habilidades de codificação e alfabetização visual (Franco e Lopes, 2012; Franco, 2020), incluindo a arte e suas oportunidades de aprendizagem e expressão na era digital (Wand, 2007). Com o apoio de tecnologias Web3D e experiências de aprendizagem e ensino ao longo da vida, por meio da participação no curso "Projeto Espetáculo em Realidade Aumentada", na Fábrica de Cultura Diadema, o desenvolvimento contínuo desta obra ampliou nosso processo de pesquisa através da produção de um material descolonizado, ao interconectar o conhecimento conceitual relacionado à arte visual da mistura de culturas afro-brasileiras, ameríndias e europeias de Rubem Valentim (Mendes Wood DM, 2021)

e a representação simbólica da cultura afro-americana de Jacob Lawrence (Smithsonian American Art Museum, 2021). Ambos os artistas têm uma trajetória de aprendizagem ao longo da vida e usam geometria e formas coloridas em sua composição artística. Suas obras expressaram conhecimentos relacionados às culturas afro-brasileira e afro-americana, contribuindo para diminuir uma lacuna de invisibilidade na educação oficial (Fernandes, 2016), no ensino das contribuições da cultura negra para o mundo das artes, das ciências e da tecnologia. A interação com a trajetória e trabalho destes artistas tem levado a pesquisar, aplicar e compartilhar conhecimentos relacionados à África antiga, tendo como referência o uso da matemática, da geometria pela civilização egípcia, em certa medida (geometria sagrada, Calter, 1998) conhecimentos de formas e cores para construção e decoração de pirâmides e outros monumentos. Tal confluência de conhecimento transdisciplinar fez parte da pesquisa e formação de bibliotecas e técnicas de computação gráfica, permitindo, por meio de práticas educativas de programação de computadores 3D, integrar nesta realidade virtual 3D (RV) - (3DRV) recursos de arte de escultura digital, instalação e net art (Wands, 2007), de forma autônoma e/ou por meio de uma interface baseada em blog. Assim, esta confluência de conhecimentos tem gerado, conforme investigado e materializado por meio da computação gráfica 3D em (T'OSÚN, 2014), a construção e visualização de representações simbólicas de adornos e instrumentos sagrados de Seres Encantados Afro-Brasileiros, Europeus e Ameríndios, incluindo o aprimoramento das habilidades cognitivas e técnicas das pessoas.

Un modo descolonizado de crear un espacio digital tridimensional basado en la integración del conocimiento transdisciplinario

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.66.g54

Esta obra de arte experimental ha intentado producir un estado de ánimo descolonizado de investigación y creación de un espacio digital de Realidad Virtual (VR) tridimensional (3D), basado en la integración del conocimiento transdisciplinario. Ha aplicado el concepto de Transformación Digital (DX) (O'Brien y Reinitz, 2021) dentro de los procesos de práctica computacional educativa (Tissenbaum et al. 2019) para el empoderamiento de las personas (Freire, 2016), mediante el diseño y la realización de un espacio 3DVR, utilizando técnicas de programación de gráficos por computadora en 3D para desarrollar la comunicación visual (Cunningham, 2007), con el apoyo del empleo de tecnologías basadas en Web3D (Web3d Consortium, 2021) como Recursos Educativos Abiertos (REA) (UNESCO, 2019). Las tecnologías Web3D accesibles y de bajo costo han permitido practicar, analizar y extender una investigación a largo plazo en los niveles de educación K-12 referente al intercambio de conocimientos, con el objetivo de inspirar la participación de las personas en las prácticas informáticas que abarcan las habilidades de codificación y alfabetización visual (Franco y Lopes, 2012; Franco, 2020), incluyendo el arte y sus oportunidades de aprendizaje y expresión en la era digital (Wand, 2007). Con el apoyo de las tecnologías Web3D y las experiencias de aprendizaje y enseñanza a lo largo de la vida, a través de la participación en un curso llamado "Proyecto Espectáculo em Realidade Aumentada", en Fabrica de Cultura Diadema, el diseño e implementación continuos de esta obra de arte ha extendido nuestro proceso de investigación mediante la producción de un contenido mediante la interconexión del conocimiento conceptual relacionado con la obra de arte visual de la mezcla de culturas afrobrasileña, amerindia y europea de Rubem Valentim (Mendes

Wood DM, 2021) y la representación simbólica de la cultura afroamericana de Jacob Lawrence (Smithsonian American Art Museum, 2021). Ambos artistas tienen una trayectoria de aprendizaje permanente y utilizan la geometría y las formas coloridas en su composición artística. Sus obras de arte han expresado conocimientos relacionados con las culturas afrobrasileña y afroamericana, contribuyendo a reducir la brecha en la invisibilidad en la educación oficial (Fernandes, 2016) y en la enseñanza de las contribuciones de la cultura negra al mundo de las artes, las ciencias y la tecnología. La interacción con la trayectoria y la obra de estos artistas ha llevado a investigar, aplicar y compartir conocimientos relacionados con África antigua, teniendo como referencia el uso de la civilización egipcia de las matemáticas, la geometría en cierta medida (geometría sagrada, Calter, 1998), y el conocimiento de formas y colores para construcción y decoración de pirámides y otros monumentos. Tal confluencia de conocimiento transdisciplinario ha hecho parte de la investigación y formación de bibliotecas y técnicas de gráficos por computadora, lo que permite, a través de prácticas educativas de programación de computadoras en 3D, integrar en esta realidad virtual 3D (VR) - (3DVR) las características de las obras de arte de la escultura digital, la instalación y el net art (Wands, 2007) de forma independiente y/o mediante una interfaz basada en blog. Por lo tanto, esta confluencia de conocimientos ha provocado, como se investigó y materializó a través del uso de gráficos por computadora en 3D en T'ÒSÚN, (2014), la construcción y visualización de la representación simbólica de los adornos e instrumentos sagrados de los Seres Encantados afrobrasileños, europeos y amerindios, incluida la posibilidad de mejorar las habilidades cognitivas y técnicas de las personas.

Cynthia SAUNN

& Priscila Arantes

CYNTHIA NUNES

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0001-9158-6171

PRISCILLA ARANTES

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0002-0500-0849

Video
Presentation



Into the decolonial encruzilhada: the Afrofuturistic collages of Luiz Gustavo Nostalgia as the artistic materialization of cruzo.

Keywords

Afrofuturism, Design, Encruzilhada.

The task of reviewing the silences present in hegemonic histories emerges at the beginning of the 20th century, seeking to provide a more amplified way of understanding the history of peoples and nations subjected to colonial subjugation. Rufino (2019) considers that this space of decolonization presents itself under the name of “encruzilhada” (crossroads) and understands the potentialities of the orixá Exu, of Yoruba spirituality: the orixá of communication, of the paths and the guardian of axé (vital energy). Exu disarray what exist to reconstruct— therefore, since the encruzilhada is Exu’s place, it is a space that allows the crossing of knowledge produced as deviations from colonial impositions on so-called official knowledge, a process which the author names “cruzo” (cross): the encruzilhada is a refusal to everything put as absolute; Exu is the movement of that encruzilhada. In addition to the positivization of the knowledge and ways of living of peoples who have suffered, over the centuries, from numerous processes of inferiority, it is necessary to insert this knowledge in the cultural elements of the present— and in the conceptions about the future. It is in this context that, regarding the experience of Afro-diasporic peoples, a global aesthetic movement that encompasses arts, literature, audiovisual and academic research emerges: Afrofuturism (YASZEK, 2013). Afrofuturism goal is to connect the dilemmas of the African diaspora to technological innovations, commonly unavailable to the

descendants of the enslaved, and it aims to establish possible future scenarios— scenarios that contemplate the presence and, furthermore, the protagonism of black people (YASZEK, 2013). To this end, the movement breaks with the Western linear chronology and starts to consider time in a cyclic way, interweaving past, present and future in a single composition: in the same way that Exu, in the Yoruba cosmology, killed a bird yesterday with a stone that has only been thrown today, Afrofuturism weaves a web of historical and cultural retaking of African memory with questions that arise from the reflection of the problems faced by black people in the present, in order to think about a positive and possible future, once a dystopian scenario is already weighing on the shoulders of them. In the frontier of visual arts and design, Luiz Gustavo Nostalgia, a creator based on Rio de Janeiro, dismantles existing images and rearranges them through collages to create a new intention of meaning. His work evokes the cruzo on the principle of rearranging— central to collages— with the widespread rearrangement of our ways of living and understanding society— based on an Afrofuturistic conception of world— by celebrating African motifs, culture and spirituality, allied to the already acquainted aesthetics of “future” (such as the galaxy, bright lights and robotic elements). Through your creation, the artist is capable of presenting a future where black people do exist as protagonists and have their culture, past and roots celebrated.

Na encruzilhada descolonial: as colagens afrofuturísticas de Luiz Gustavo Nostalgia como materialização artística do cruzo.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.88.g109

A tarefa de rever os silêncios presentes nas histórias hegemônicas surge no início do século XX, buscando proporcionar uma forma mais ampla de compreender a história dos povos e nações submetidos à subjugação colonial. Rufino (2019) considera que esse espaço de descolonização se apresenta com o nome de “encruzilhada” e entende as potencialidades do orixá Exu, da espiritualidade iorubá: o orixá da comunicação, dos caminhos e o guardião do axé (energia vital). Exu desorganiza o que existe para reconstruir - portanto, sendo a encruzilhada o lugar de Exu, é um espaço que permite o cruzamento de saberes produzidos como desvios das imposições coloniais sobre os ditos saberes oficiais. Esse processo o autor denomina de “cruzo”: a encruzilhada é uma recusa a tudo posto como absoluto; e Exu é o movimento dessa encruzilhada. Além da positivação dos saberes e modos de viver de povos que sofreram, ao longo dos séculos, inúmeros processos de inferioridade, é necessário inserir esse conhecimento nos elementos culturais do presente e nas concepções sobre o futuro. É neste contexto que, no que diz respeito à experiência dos povos afro-diaspóricos, surge um movimento estético global que engloba as artes, a literatura, o audiovisual e a investigação acadêmica: o Afrofuturismo (YASZEK, 2013). O objetivo do Afrofuturismo é conectar os dilemas da diáspora africana às inovações tecnológicas, comumente indisponíveis aos descendentes dos

escravos, visando estabelecer possíveis cenários futuros - cenários que contemplem a presença e, ainda, o protagonismo dos negros (YASZEK, 2013). Para tanto, o movimento rompe com a cronologia linear ocidental e passa a considerar o tempo de forma cíclica, entrelaçando passado, presente e futuro em uma única composição. Da mesma forma que Exu, na cosmologia iorubá, matou um pássaro ontem com Pedra que só hoje foi lançada, o Afrofuturismo tece uma teia de retomada histórica e cultural da memória africana com questões que surgem da reflexão sobre os problemas enfrentados pelos negros no presente, para pensar um futuro positivo e possível, uma vez que um cenário distópico já está pesando sobre eles. Na fronteira das artes visuais e do design, Luiz Gustavo Nostalgia, criador baseado no Rio de Janeiro, desmonta imagens existentes e as reorganiza por meio de colagens para criar uma nova intenção de sentido. Sua obra evoca o cruzo sobre o princípio do rearranjo - central nas colagens - com o rearranjo generalizado de nossas formas de viver e compreender a sociedade - a partir de uma concepção afrofuturística de mundo - celebrando motivos africanos, cultura e espiritualidade, aliados à já conhecidas estética do “futuro” (como a galáxia, luzes brilhantes e elementos robóticos). Através de sua criação, o artista é capaz de apresentar um futuro no qual os negros existam como protagonistas e tenham sua cultura, passado e raízes celebradas.

Hacia la encruzilhada descolonial: los collages afrofuturísticos de Luiz Gustavo Nostalgia como materialización artística del cruzo.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.88.g108

La tarea de revisar los silencios presentes en las historias hegemónicas surge a principios del siglo XX, buscando dar una forma más amplia de entender la historia de los pueblos y naciones sometidos a la subyugación colonial. Rufino (2019) considera que este espacio de descolonización se presenta bajo el nombre de "encruzilhada" y entiende las potencialidades del orixá Exu, de la espiritualidad yoruba: el orixá de la comunicación, de los caminos y el guardián del axé (energía vital). Exu desordena lo que existe para reconstruirlo. Por lo tanto, ya que la encruzilhada es el lugar de Exu, es un espacio que permite el cruce de los conocimientos producidos como desviaciones de las imposiciones coloniales sobre el llamado conocimiento oficial, proceso que el autor denomina "cruzo": la encruzilhada es un rechazo a todo lo puesto como absoluto; Exu es el movimiento de esa encruzilhada. Además de la positivización de los conocimientos y modos de vida de los pueblos que han sufrido a lo largo de los siglos numerosos procesos de inferioridad, es necesario insertar estos conocimientos en los elementos culturales del presente y en las concepciones sobre el futuro. Es en este contexto en el que, en relación con la experiencia de los pueblos afrodiaspóricos, surge un movimiento estético global que abarca las artes, la literatura, lo audiovisual y la investigación académica: el afrofuturismo (YASZEK, 2013). El objetivo del afrofuturismo es conectar los dilemas de la diáspora africana con las innovaciones tecnológicas, comúnmente no disponibles para

los descendientes de los esclavizados, y pretende establecer posibles escenarios futuros, escenarios que contemplen la presencia y, además, el protagonismo de las personas negras (YASZEK, 2013). Para ello, el movimiento rompe con la cronología lineal occidental y pasa a considerar el tiempo de forma cíclica, entrelazando pasado, presente y futuro en una misma composición. De la misma manera que Exu, en la cosmología yoruba, mató un pájaro ayer con una piedra que sólo ha sido lanzada hoy, el Afrofuturismo teje una red de retomo histórico y cultural de la memoria africana con cuestiones que surgen de la reflexión de los problemas a los que se enfrenta la población negra en el presente, para pensar en un futuro positivo y posible una vez que un escenario distópico pesa ya sobre sus hombros. En la frontera entre las artes visuales y el diseño, Luiz Gustavo Nostalgia, creador afincado en Río de Janeiro, desmonta las imágenes existentes y las reordena mediante collages para crear una nueva intención de sentido. Su obra evoca el cruzo del principio de reordenación -central en los collages- con la reordenación generalizada de nuestras formas de vivir y entender la sociedad -basada en una concepción afrofuturista del mundo- al celebrar los motivos africanos, la cultura y la espiritualidad, aliados a la estética ya conocida del "futuro" (como la galaxia, las luces brillantes y los elementos robóticos). A través de su creación, el artista es capaz de presentar un futuro en el que las personas negras existen como protagonistas y en el que se celebra su cultura, su pasado y sus raíces.

Practice in the Design Education: Rethinking the Studio

Ricardo SOSA

RICARDO SOSA

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0002-3678-0702](https://orcid.org/0000-0002-3678-0702)

Video
Presentation



I am a Creative Loop: Towards Integrative Studios in Design and Creative Technologies

Keywords

Studio based learning, Creative praxis, Dialogical learning, Reflective practice, Pluriverse.

"I am a strange loop" is a thought-provoking statement by polymath Douglas Hofstadter who uses it as the title of his 2007 book to integrate ideas from Philosophy, Neuroscience, Computer Science, and his personal life to analyse concepts of the "I" (self) and consciousness. Standing on the shoulders of this "giant idea" (paraphrasing Newton), I attempt here to examine my work across design and research including my identity as a researcher-designer using the phrase "I am a strange creative loop". My aim is to trigger reflection and propose a new type of studio pedagogies that bring together theory and practice. This is in response to tensions and opportunities I observe between design and research activities and between theory and practice in design education and design research. To clarify, the "I" in the phrase "I am a strange creative loop" only partially refers to the author -following Hofstadter, my primary intention is to reflect upon everyone who inhabits the worlds of design and research. Therefore, the sentence could have been "All design researchers are strange creative loops". Thinkers across epistemologies and geo-historical eras have been preoccupied with questions of "Who am I? Who are we?". I found a similar puzzlement as an undergraduate three decades ago among designers wondering "What is design? Who is a designer?" -a question that continues to spark debates today. I use and extend here the concept of "sentipensante" as used by Orlando Falls Borda to reflect upon my personal experience feel-thinking and creating in design and the rather confusing (strange) "creative loop"

that connects the research and design identities in myself and in our graduate students. To make these ideas more concrete, I share two specific recent experiences: one is a lesson learned from my teaching of Creative Technologies at AUT and one from my research work at an after-school maker space in a South Auckland school in Tāmaki Makaurau since 2016. These vignettes illustrate some of the deep chasms that divide design and research activities in modern academia, particularly the divorce between so-called theory and so-called practice. Design schools today have a paradoxical, largely arbitrary, and perverse division between these ways of knowing. I suggest that in design education, what we call theory is not really theory, and in design research what we call practice is not really practice. We have been doing both wrong, largely because of the chasm we have carved between them. I trouble here the ways in which curricula is planned in design education, the pedagogies and the timetabling practices we use, and the discourses among our students and lecturers. I close by adopting a constructive posture to generate concrete ideas for the future of design scholarship. To this end, I elaborate on the notion of "design praxis" to reformulate what studio can be in design: an integrative space where pluriversal ways of knowing can come together in "creative loops" to generate, apply, and evaluate design knowledges. Such studio spaces can be useful in pluriversal design schools that leave behind binary divides between research and teaching, practice and theory, teachers and students.

Eu sou um loop criativo: Em direção a estúdios integrativos em design e tecnologias criativas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.153.g289

“Eu sou um loop estranho” é uma declaração profunda do polímata Douglas Hofstadter, que integra ideias da Filosofia, Neurociência e Ciência da Computação para analisar conceitos de “Eu” (self) e consciência (Hofstadter, 2007). Apoiado sobre os ombros dessa ideia gigante (parafrazeando o dito de Newton), procuro, aqui, examinar minha identidade como designer-pesquisador, como uma forma de desencadear a reflexão e sintetizar propostas para um novo tipo de pedagogia de estúdio que reúne teoria e prática, que parecem ter se distanciado na educação do design convencional e na pesquisa em design. Pensadores de epistemologias e eras geo-históricas têm se preocupado com questões do tipo “Quem sou eu? Quem somos nós?”. Eu encontrei uma perplexidade semelhante como estudante de graduação, três décadas atrás, entre designers que se perguntavam “O que é design? Quem é designer?” (Roberts, 1982) — uma questão que continua a despertar debates até hoje. Eu uso e estendo aqui o conceito de “sentipensante” (Borda & Moncayo, 2009) para refletir sobre minha experiência pessoal sentimento-pensamento-criação em design e o “loop criativo” um tanto confuso que conecta as identidades de pesquisa e design em mim e em nossos alunos de pós-graduação (Yee, 2017). Para tornar estas ideias mais concretas, refiro-me a três experiências recentes, específicas: duas são lições aprendidas com meu ensino no programa de Tecnologias Criativas na

AUT e uma com meu trabalho de pesquisa em um espaço maker após a aula em uma escola de South Auckland, em Tāmaki Makaurau, entre 2016 e 2021. Elas ilustram alguns dos profundos abismos que dividem as atividades de design e pesquisa na academia moderna, particularmente o divórcio entre a chamada teoria e a dita prática. As escolas de design de hoje têm uma divisão paradoxal, amplamente arbitrária e perversa entre essas formas de conhecimento. Eu sugiro que, na educação em design, o que chamamos de teoria não é realmente teoria, e o que chamamos de prática não é realmente prática. Temos feito as duas coisas erradas, principalmente por causa do abismo que abrimos entre elas. Eu problematizo, aqui, as maneiras como os currículos são planejados na educação em design, as pedagogias e as práticas de estabelecimento de horários que usamos, e os discursos entre nossos alunos e professores. A última parte do artigo adota uma postura construtiva, em uma jornada que começou filosófica, virou crítica e se encerrou generosamente com ideias concretas para o futuro da bolsa de design. Para tanto, desenvolvo a noção de “práxis de design” para reformular o que o estúdio pode ser na educação em design: um espaço integrativo onde formas pluriversais de conhecimento podem se reunir em “loops criativos” para gerar, aplicar e avaliar conhecimentos de design.

Soy un bucle creativo: Hacia estudios integradores en diseño y tecnologías creativas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.153.g288

“Soy un bucle extraño” es una profunda declaración del erudito Douglas Hofstadter, quien integra ideas de Filosofía, Neurociencia e Informática para analizar conceptos del “yo” y la conciencia (Hofstadter, 2007). Sobre los hombros de una idea tan gigantesca (parafraseando la máxima de Newton), intento examinar mi identidad como diseñador-investigador como una forma de desencadenar la reflexión y sintetizar propuestas para un nuevo tipo de pedagogías de estudio que unan la teoría y la práctica, que parecen haberse distanciado en la educación del diseño convencional y la investigación del diseño. Los pensadores de todas las epistemologías y épocas geohistóricas se han preocupado por las preguntas: “¿Quién soy? ¿Quiénes somos?”. Encontré una perplejidad similar a la de un estudiante hace tres décadas entre los diseñadores que se preguntaban: “¿Qué es el diseño? ¿Quién es diseñador?” (Roberts, 1982), preguntas que continúan provocando debates en la actualidad. Utilizo y amplío aquí el concepto de “sentipensante” (Borda & Moncayo, 2009) para reflexionar sobre mi experiencia personal de sentir-pensar-crear en el diseño y sobre el “bucle creativo” bastante confuso que conecta las identidades de investigación y diseño en mí y en nuestros estudiantes de posgrado (Yee, 2017). Para hacer estas ideas más concretas, me refiero a tres experiencias recientes específicas: dos son lecciones aprendidas de mi enseñanza en

el programa de Tecnologías Creativas en AUT y una de mi trabajo de investigación en un espacio de creación después de la escuela en colegio del sur de Auckland en Tāmaki Makaurau entre 2016 y 2021. Estas viñetas ilustran algunos de los profundos abismos que dividen las actividades de diseño e investigación en la academia moderna, en particular, el divorcio entre la llamada teoría y la práctica. Las escuelas de diseño de hoy tienen una división paradójica, en gran parte arbitraria y perversa, entre estas formas de conocimiento. Sugiero que, en la educación del diseño, lo que llamamos teoría no es realmente teoría, y lo que llamamos práctica no es realmente práctica. Hemos estado ejerciendo mal ambas cosas, en gran parte debido al abismo que hemos abierto entre ellas. Me preocupo aquí por las formas en que se planifica la currícula en la educación del diseño, las pedagogías y las prácticas de horarios que usamos, y los discursos entre nuestros estudiantes y profesores. La última parte del artículo adopta una postura constructiva en un viaje que comenzó filosóficamente, se volvió crítico y se cierra generativamente con ideas concretas para el futuro de la erudición del diseño. Para ello, profundizo en la noción de “praxis del diseño” para reformular lo que Studio puede significar en la educación del diseño: un espacio integrador donde las formas pluriversales de conocimiento pueden unirse en “bucles creativos” para generar, aplicar y evaluar conocimientos de diseño.

& Nubia Suely Silva Santos

Lauro Arthur Farias Paiva Cohen

**LAURO ARTHUR
FARIAS PAIVA COHEN**
State University of Pará
[https://orcid.org/
0000-0001-6361-1712](https://orcid.org/0000-0001-6361-1712)

NUBIA SUELY SILVA SANTOS
State University of Pará
[https://orcid.org/
0000-0002-7174-8046](https://orcid.org/0000-0002-7174-8046)

Video
Presentation



New demands on materials design education: Waste recovery and coletivo art

Keywords

Maker process, Materials experimentation, Practice-led methodology, Paper recycle, Tiles.

One of the contemporary challenges for research and practice in design and materials is the ability to associate technical information on properties and processing of materials with creative activities and applications. Currently, there is a return to artisanal practices and processes, in which there is a continuous dialogue between the designer, the material, and the project. This study demonstrates the relevance of practice-oriented design processes in the construction of knowledge. In an experience facilitated through post-consumer paper recycling workshops with students from the Bachelor of Design course at the State University of Pará (Brazil), ways of producing recycled paper tiles were investigated and the effects of this activity were discussed. The context of the activity is based on theoretical studies in materials and design, with a methodological approach focused on practical experiments in a research and teaching scenario. The research is classified as exploratory. The methodology adopted is based on the experimental method, considering the testing of new compositions and the response of materials to the processes. The recycling process consists of preparing post-consumer paper waste, producing cellulose pulp, and making paper tiles for subsequent painting. The tile alternative was inspired by the architecture of Belém (Pará - Brazil), bringing affective memories and a reinterpretation. In the methodological approach, the residue has its sensory and physical characteristics experienced after paper shredding. The homogeneity of the pulp is crucial for a good surface finish after drying. In the pulp molding step,

after tests and research in the literature, silicone was selected as the most suitable material for the mold, also the possibility to form reliefs on the tile surface. During the workshops, each participant had the opportunity to interact with the material, from which the sensory analyzes are verbalized and discussed in the group, looking for alternatives for applications. In the course of the creation of the tiles, the participants expressed their feelings, references, and interests through painting. Different colors and textures worked during the activity give the artifact the characteristic of those who manipulate it. The activity provided a network of contacts and meetings in which students had the opportunity to reflect on waste disposal. One of the contributions to education in materials design is the possibility of dealing with awareness and critical concepts. Participants shared their experiences and stories related to the themes presented, as well as perspectives on sustainability. The workshop enabled the construction of new meanings and experiences with the production of products through the playful aspects of handcrafting, in addition to exemplifying the need to involve the understanding of sensory qualities in the design process. At the end of the activity, pieces with potential for indoor environments were obtained and a permanent art installation was designed at the State University of Pará. Through contemplation, the audience used touch to interact with the pieces, enhance the aesthetics and investigate the individuality of paper tiles. The installation transformed the space into a reference point, a place for meetings and interactions.

Novas demandas na educação em design: Da pesquisa à prática

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.123.g202

Um dos desafios contemporâneos para a pesquisa e a prática em design e materiais é a capacidade de associar informações técnicas sobre propriedades e processamento de materiais com atividades e aplicações criativas. Atualmente, há um retorno às práticas e processos artesanais, nos quais há um diálogo contínuo entre o criador, o material e o processo de criação (Bak-Andersen, 2021). O ato de projetar envolve a compreensão das qualidades sensoriais e restrições técnicas de um material, o processo que pode ser alcançado por meio de manipulação manual e exploratória (Karana et al., 2015). Este estudo demonstra a relevância dos processos de design orientados para a prática na construção do conhecimento. Ao longo de uma experiência facilitada por meio de oficinas de reciclagem de papel pós-consumo com alunos do curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará (Brasil), foram investigadas formas de produzir ladrilhos de papel reciclado. O contexto da atividade é baseado em estudos teóricos de materiais e design, com uma abordagem metodológica centrada em experiências práticas em um cenário de pesquisa e ensino. Dentro do procedimento metodológico adotado, a atividade proporcionou uma rede de contatos e encontros, em que os alunos tiveram oportunidade de refletir sobre a eliminação de resíduos. Uma das contribuições foi a possibilidade de lidar com a consciência e conceitos críticos, por meio da experiência com a reciclagem de papel. Os participantes compartilharam suas experiências e histórias relacionadas aos temas apresentados, além de perspectivas sobre sustentabilidade. Foram discutidas as formas de construção coletiva, impacto e identidade

que um azulejo possui, na individualidade ou no conjunto. Após a exposição, deu-se início à prática, que consistia em preparar resíduos de papel pós-consumo, produzir polpa de celulose e confeccionar pedaços de ladrilhos de papel para posterior pintura. Ao reciclar o material e confeccionar as peças, os alunos tiveram a oportunidade de explorar o contato próximo com o processo de produção. A oficina possibilitou a construção de novos significados e experiências com a produção de produtos por meio dos aspectos lúdicos da confecção manual. Durante a criação dos azulejos, os participantes expressaram seus sentimentos, referências e interesses por meio da pintura. As diferentes cores e texturas trabalhadas durante a atividade conferem ao artefato a característica de quem o manipula. Cada azulejo apresentou sua particularidade, pois cada aluno escolheu sua paleta de cores e estilo de pintura, capaz de transmitir uma mensagem individual ou coletivamente. Como resultado, foram obtidas peças com potencial para ambientes internos e projetada uma instalação de arte. A aplicação das peças numa sala transforma e provoca. Por meio da contemplação, o público da instalação utilizou o toque para interagir com as peças, valorizar a estética e investigar a individualidade dos ladrilhos de papel. O espaço foi transformado em ponto de referência, local de encontros e interações. Para o educador e os alunos em formação, os resultados das oficinas representam uma oportunidade de compartilhamento de informações, ideias e processos experimentais intermediários, voltados para as demandas contemporâneas da área.

Nuevas demandas en la educación del diseño: De la investigación a la práctica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.123.g201

Uno de los desafíos contemporáneos para la investigación y la práctica en diseño y los materiales es la capacidad de asociar información técnica sobre propiedades y procesamiento de materiales con actividades y aplicaciones creativas. Actualmente, hay un retorno a las prácticas y procesos artesanales, en los que hay un diálogo continuo entre el creador, el material y el proceso de creación (Bak-Andersen, 2021). El acto de diseñar implica comprender las cualidades sensoriales y las limitaciones técnicas de un material, proceso que se puede lograr mediante la manipulación manual y exploratoria (Karana et al., 2015). Este estudio demuestra la relevancia de los procesos de diseño orientados a la práctica en la construcción del conocimiento. A lo largo de una experiencia facilitada a través de talleres de reciclaje de papel postconsumo con estudiantes de la carrera de Diseño de la Universidad del Estado de Pará (Brasil), se investigaron formas de producir baldosas de papel reciclado. El contexto de la actividad se basa en estudios teóricos en materiales y diseño, con un enfoque metodológico centrado en la experimentación práctica en un escenario de investigación y docencia. Dentro del procedimiento metodológico adoptado, la actividad brindó una red de contactos y encuentros en los que los estudiantes tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre la eliminación de residuos. Uno de los aportes estuvo en la posibilidad de abordar la conciencia y los conceptos críticos a través de la experiencia en el reciclaje de papel. Los participantes compartieron sus experiencias e historias relacionadas con los temas presentados, además de perspectivas sobre sostenibilidad. Se discutieron las formas de construcción colectiva y el impacto e identidad

que tiene un azulejo, ya sea individualmente o en conjunto. Luego de la exhibición se inició la práctica, que consistía en preparar desperdicios de papel postconsumo, producir pulpa de celulosa y confeccionar piezas de azulejos de papel para su posterior pintado. Al reciclar el material y hacer las piezas, los estudiantes tuvieron la oportunidad de explorar mediante un contacto cercano con el proceso de producción. El taller permitió la construcción de nuevos significados y experiencias con la elaboración de productos a través de los aspectos lúdicos de la elaboración manual. Durante la creación de los azulejos, los participantes expresaron sus sentimientos, referencias e intereses a través de la pintura. Los distintos colores y texturas trabajados durante la actividad le dan al artefacto la característica de quienes lo manipulan. Cada mosaico presentaba su particularidad, ya que cada alumno elegía su paleta de colores y estilo de pintura, capaz de transmitir un mensaje de forma individual o colectiva. Como resultado, se obtuvieron piezas con potencial para ambientes interiores y se diseñó una instalación de arte. La aplicación de las piezas en una habitación transforma y provoca. A través de la contemplación, el público de la instalación utilizó el tacto para interactuar con las piezas, apreciar la estética e investigar la individualidad de las baldosas de papel. El espacio se transformó en un punto de referencia, un lugar de encuentro e interacción. Para el educador y los estudiantes en formación, los resultados de los talleres representan una oportunidad para compartir información, ideas y procesos experimentales intermedios, orientados a las demandas contemporáneas del área.

Nabil erques

NABIL SABRA

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0001-6989-0425

Video
Presentation



Developing an adult learning approach to enhance the critical thinking of graphic design students in Yemen

Keywords

Adult learning, critical thinking, education, graphic design, Ijtihad

Critical thinking is an essential skill not only for educational achievement but also to enhance the quality of life (Bakry et al., 2019, pp. 632-633). However, Yemen has not traditionally encouraged or utilized critical thinking in graphic design education, a field of study where critical thinking is required to think beyond a problem to create solutions to existing and new problems. Design does not come up with the same solution for each project but looks for new ideas and solutions that have culturally relevant answers to solve a problem (Barbour, 2016). Currently there is a lack of research in the areas of critical thinking in graphic design education in Yemen. To Nordin and Surajudin (2015), Ijtihad is a representative for Higher-Order Thinking Skill that may reflect the Tawhid of Allah (God's unification) and supported their claim with a hadith (the prophet statements): "Those who know himself, he may know his God" (Nordin & Surajudeen, 2015, p. 37). Thus, in knowing oneself, the lifelong learner needs to have self-regulation to be able to use critical thinking (Szabo, 2019). In exploring the relationship between the Islamic concept of Ijtihad (individual reasoning) and the Western notion of critical thinking, there are several points that require consideration. In particular, establishing what critical thinking means in the context of Western design education relative to Ijtihad's role in Islamic education.

The focus of this presentation is exploring the relationship between the western notion of critical thinking and the equivalent Islamic concept of Ijtihad. It highlights the five elements of Ijtihad: Tadabbur (learning and understanding before judging an idea), Tafkih (analysing using al-Qalb (heart) that depends on al-Aqal (mind)), Tafakkur (reflecting and examining), Ta'qil (gathering information before jumping to the conclusion), and Tadhakkur (summarising to understand wisely). Critical thinking is culturally relative, so it is important to study this phenomenon considering the Yemeni culture proposing a suitable holistic framework of Ijtihad. This research draws on a Ph.D. study in-progress that investigates critical thinking in graphic design education in Yemen from an Islamic perspective. Interviews with Yemeni educators were conducted to explore the concept of critical thinking and Ijtihad. This research ultimately aims to identify essential techniques of thinking that can be shaped to reflect Ijtihad, alongside identifying appropriate adult learning strategies developed by Western educators and researchers to enhance students' critical thinking. The outcome of this study will distinguish frameworks within graphic design curricula promoting students' critical thinking and reflecting these from a Western context to a Yemeni one considering Ijtihad.

Desenvolvendo uma abordagem de aprendizagem de adultos para aprimorar o pensamento crítico dos alunos de design gráfico no Iêmen

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.114.g178

O pensamento crítico é uma habilidade essencial não apenas para o desempenho educacional, mas também para melhorar a qualidade de vida (Bakry et al., 2019, pp. 632-633). No entanto, o Iêmen não tem tradicionalmente encorajado ou utilizado o pensamento crítico na educação de design gráfico, um campo de estudo onde o pensamento crítico é necessário para pensar além de um problema para criar soluções para problemas existentes e novos. O design não surge com a mesma solução para cada projeto, mas busca novas ideias e soluções que tenham respostas culturalmente relevantes para resolver um problema (Barbour, 2016). Atualmente, há uma carência de pesquisas nas áreas de pensamento crítico na educação de design gráfico no Iêmen. Para Nordin e Surajudin (2015), Ijtihad é um representante da Habilidade de Pensamento de Ordem Superior que pode refletir o Tawhid de Allah (unificação de Deus) e apoiou sua afirmação com um hadith (declarações do profeta): "Aqueles que se conhecem, ele pode conheça seu Deus" (Nordin & Surajudeen, 2015, p. 37). Assim, ao conhecer a si mesmo, o aprendiz ao longo da vida precisa ter autorregulação para poder usar o pensamento crítico (Szabo, 2019). Ao explorar a relação entre o conceito islâmico de Ijtihad (raciocínio individual) e a noção ocidental de pensamento crítico, existem vários pontos que requerem consideração. Em particular, estabelecer o que o pensamento crítico significa no contexto da educação de design ocidental em relação ao papel de Ijtihad na educação islâmica. O foco desta

apresentação é explorar a relação entre a noção ocidental de pensamento crítico e o conceito islâmico equivalente de Ijtihad. Ele destaca os cinco elementos do Ijtihad: Tadabbur (aprender e compreender antes de julgar uma ideia), Tafkih (analisar usando al-Qalb (coração) que depende de al-Aqal (mente)), Tafakkur (refletir e examinar), Ta'qil (coleta de informações antes de pular para a conclusão) e Tadhakkur (resumindo para entender com sabedoria). O pensamento crítico é culturalmente relativo, por isso é importante estudar esse fenômeno considerando a cultura iemenita que propõe uma estrutura holística adequada de Ijtihad. Esta pesquisa baseia-se em um doutorado. estudo em andamento que investiga o pensamento crítico na educação de design gráfico no Iêmen a partir de uma perspectiva islâmica. Entrevistas com educadores iemenitas foram realizadas para explorar o conceito de pensamento crítico e Ijtihad. Esta pesquisa visa, em última análise, identificar técnicas essenciais de pensamento que podem ser moldadas para refletir Ijtihad, ao lado de identificar estratégias apropriadas de aprendizagem de adultos desenvolvidas por educadores e pesquisadores ocidentais para aprimorar o pensamento crítico dos alunos. O resultado deste estudo distinguirá estruturas dentro dos currículos de design gráfico, promovendo o pensamento crítico dos alunos e refletindo-os de um contexto ocidental para um iemenita, considerando Ijtihad.

Desarrollar un enfoque de aprendizaje de adultos para mejorar el pensamiento crítico de los estudiantes de diseño gráfico en Yemen

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.114.g177

El pensamiento crítico es una habilidad esencial no solo para el logro educativo sino también para mejorar la calidad de vida (Bakry et al., 2019, págs. 632-633). Sin embargo, Yemen no ha fomentado ni utilizado tradicionalmente el pensamiento crítico en la educación en diseño gráfico, un campo de estudio en el que se requiere el pensamiento crítico para pensar más allá de un problema para crear soluciones a problemas nuevos y existentes. El diseño no presenta la misma solución para cada proyecto, sino que busca nuevas ideas y soluciones que tengan respuestas culturalmente relevantes para resolver un problema (Barbour, 2016). Actualmente, hay una falta de investigación en las áreas de pensamiento crítico en la educación del diseño gráfico en Yemen. Para Nordin y Surajudin (2015), Ijtihad es un representante de la habilidad de pensamiento de orden superior que puede reflejar el Tawhid de Allah (la unificación de Dios) y apoyó su afirmación con un hadiz (las declaraciones del profeta): "Aquellos que se conocen a sí mismos, pueden conocer a su Dios" (Nordin & Surajudeen, 2015, p. 37). Así, para conocerse a sí mismo, el aprendizaje de por vida necesita tener autorregulación para poder utilizar el pensamiento crítico (Szabo, 2019). Al explorar la relación entre el concepto islámico de Ijtihad (razonamiento individual) y la noción occidental de pensamiento crítico, hay varios puntos que requieren consideración. En particular, establecer lo que significa el pensamiento crítico en el contexto de la educación de diseño occidental en relación con el papel de

Ijtihad en la educación islámica. El enfoque de esta presentación es explorar la relación entre la noción occidental de pensamiento crítico y el concepto islámico equivalente de Ijtihad. Destaca los cinco elementos de Ijtihad: Tadabbur (aprender y comprender antes de juzgar una idea), Tafkih (analizar usando al-Qalb (corazón) que depende de al-Aqal (mente)), Tafakkur (reflexionar y examinar), Taqil (recopilar información antes de saltar a la conclusión), y Tadhakkur (resumir para comprender sabiamente). El pensamiento crítico es culturalmente relativo, por lo que es importante estudiar este fenómeno considerando la cultura yemení proponiendo un marco holístico adecuado de Ijtihad. Esta investigación se basa en un Ph.D. estudio en curso que investiga el pensamiento crítico en la educación en diseño gráfico en Yemen desde una perspectiva islámica. Se llevaron a cabo entrevistas con educadores yemeníes para explorar el concepto de pensamiento crítico e Ijtihad. En última instancia, esta investigación tiene como objetivo identificar las técnicas esenciales de pensamiento que pueden moldearse para reflejar el Ijtihad, junto con la identificación de estrategias de aprendizaje de adultos apropiadas desarrolladas por educadores e investigadores occidentales para mejorar el pensamiento crítico de los estudiantes. El resultado de este estudio distinguirá los marcos dentro de los planes de estudio de diseño gráfico que promueven el pensamiento crítico de los estudiantes y los reflejan desde un contexto occidental a uno yemení considerando Ijtihad.

Hossein Najafi

HOSSEIN NAJAFI

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0002-4760-6371](https://orcid.org/0000-0002-4760-6371)

Video
Presentation



Live Festival: Online streaming of student's moving image projects, in the age of COVID

Keywords

Covid-19, design, Live streaming, screening event, VFX

The Covid-19 pandemic has disrupted most social activities including education, and unexpectedly studying and working from home has become a new normality. However, this has presented challenges, including questions about how educators might curate 'end of the year exhibitions, presentations and screenings that have become an integral part of art school practice. These events constitute more than a 'celebratory finale' for art schools. They can also function as important learning environments. These types of events are usually formatted like film festivals. In the shadow of Covid-19, many film festivals around the world has gone online. Traditionally, Visual Effects (VFX) students at Auckland University of Technology (AUT), have showcased their VFX based short films, at the end of each semester in a popular event called Screening Night. This festival is not only a proud moment for students where they are able to showcase the outcome of their final to their friends, families and potential collaborators and employers, but it also supports networking processes. Every year, a panel of New Zealand based potential employers and peer artists are invited to these festivals and constructive dialogue occurs throughout and subsequent to the event. When Covid-19 occurred, Auckland city experienced an extensive lockdown, all social gatherings, including AUT's Screening Night were cancelled. This case study offers a pedagogical consideration of how an alternative method for screening events using live festivals via online steaming services might be designed and facilitated. Online live streaming has been a prominent medium for personal and individual broadcasters as diverse as video gamers, gadget

reviewers, home chefs, and nurseries, through which they monetize content creation activities to create significant sources of revenue. Accordingly, such methods are familiar to students and propose themselves as potentials for educational application, design, and development. This case study demonstrates how the structure of a festival was migrated and reformatted for a live festival where students: 1- Introduced their work with a self-reflective speech, 2- Showcased their films and the vfx production breakdowns, 3- Received feedback and reviews from invited guests, 4- Received positive support from the curator, 5- Networked in a 'Pavilion space' and engaged in employability discussions. Then through a vigorous planning, the ethos of physical in-person screening night event has been translated into a live festival event. Students introduced their artwork in their online self-reflective speeches, guests were invited to comment and review artworks alongside the convener. Live festival event featured new functions including live interactive commenting. Also, many students were watching the live festival event with their families at their home, within their bubble so the spectrum out to the community seems wider. The study demonstrates that live steaming screening as a pedagogical method, may constitute an effective alternative to traditional, physical in-person screening events, not just in the era of Covid-19 restrictions but as an adaptable approach to future online festival, presentation, learning and networking initiatives. The recorded version of the first live festival at AUT can be viewed here: <https://www.youtube.com/watch?v=RyBGzovaunM>

Festival ao vivo: Streaming on-line de projetos de imagens em movimento dos alunos, na era da COVID

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.154.g286

A pandemia de COVID-19 interrompeu a maioria das atividades sociais, incluindo a educação e, inesperadamente, estudar e trabalhar em casa tornou-se uma nova normalidade (Dockery & Bawa, 2020). No entanto, isto apresentou desafios, incluindo questões sobre como os educadores podem fazer a curadoria de exposições, apresentações e exibições de fim de ano, que se tornaram parte integrante da prática da escola de arte. Estes eventos constituem mais do que um “final comemorativo” para as escolas de arte. Hauan & Kolstø, (2014) sugerem que eles também podem funcionar como ambientes importantes de aprendizagem. Esses tipos de eventos geralmente são formatados como festivais de cinema. À sombra da COVID-19, muitos festivais de cinema em todo o mundo ficaram on-line. Tradicionalmente, os alunos de efeitos visuais (VFX) da Universidade de Tecnologia de Auckland (AUT) exibem seus curtas-metragens baseados em efeitos visuais, no final de cada semestre, em um evento popular chamado Screening Night (Figura 1). Este festival não é apenas um momento de orgulho para os alunos, onde podem mostrar o resultado final para seus amigos, familiares e potenciais colaboradores e empregadores, mas também apoia processos de networking. Todos os anos, um painel de potenciais empregadores e artistas da Nova Zelândia é convidado para esses festivais, e um diálogo construtivo ocorre durante e após o evento. Quando a COVID-19 ocorreu, a cidade de Auckland passou por um grande bloqueio — todas as reuniões sociais, incluindo a noite de exibição do AUT, foram canceladas. Este estudo de caso oferece uma consideração pedagógica de como um método alternativo para a exibição de eventos, usando festivais com transmissão ao vivo por meio de serviços on-line, pode ser projetado e facilitado. A transmissão ao vivo on-line tem sido

um meio proeminente para emissoras pessoais e individuais tão diversas quanto jogadores de vídeo, revisores de gadgets, chefs domésticos e creches, por meio das quais monetizam as atividades de criação de conteúdo para criar fontes significativas de receita (Kaytoue et al., 2012). Assim, tais métodos são familiares aos alunos e se propõem como potenciais para aplicação, design e desenvolvimento educacional. Este estudo de caso demonstra como a estrutura de um festival migrou e foi reformatada para um festival com transmissão ao vivo, onde os alunos: apresentaram seus trabalhos com um discurso autorreflexivo; apresentaram seus filmes e os problemas da produção de VFX; receberam feedback e comentários de convidados; receberam apoio positivo do curador; estabeleceram, em rede, um “espaço de pavilhão” e envolveram-se em discussões sobre empregabilidade. Por meio de um planejamento vigoroso, o ethos do evento noturno de exibição física foi traduzido em um evento de festival com transmissão ao vivo. Os alunos apresentaram suas obras de arte em seus discursos autorreflexivos on-line, as pessoas foram convidadas a comentar e revisar as obras de arte junto com os apresentadores. O evento do festival com transmissão ao vivo apresentou novas funções, incluindo comentários interativos. Além disso, muitos alunos estavam assistindo ao evento do festival com transmissão ao vivo com suas famílias em suas casas, dentro de suas “bolhas” — o espectro para a comunidade pareceu ficar mais amplo. O estudo demonstra que a exibição com transmissão ao vivo como um método pedagógico pode se constituir uma alternativa eficaz aos eventos tradicionais de exibição física, não apenas na era das restrições da COVID-19, mas como uma abordagem adaptável para futuros festivais on-line, apresentações e iniciativas de rede.

Festival en vivo: Transmisión en línea de los proyectos de imágenes en movimiento de los estudiantes en la era de COVID

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.154.g285

La pandemia de Covid-19 ha interrumpido la mayoría de las actividades sociales, incluida la educación, e inesperadamente estudiar y trabajar desde casa se ha convertido en la nueva normalidad (Dockery & Bawa, 2020). Sin embargo, esto ha presentado desafíos, incluidas preguntas sobre cómo los educadores podrían coordinar exposiciones, presentaciones y proyecciones de fin de año, que se han convertido en una parte integral de la práctica de la escuela de arte. Estos eventos constituyen más que un "final de celebración" para las escuelas de arte. Hauan & Kolstø, (2014) sugieren que también pueden funcionar como entornos de aprendizaje importantes. Este tipo de eventos suelen tener el formato de festivales de cine. A la sombra del Covid-19, muchos festivales de cine de todo el mundo se han desarrollado en línea. Tradicionalmente, los estudiantes de efectos visuales (VFX) de la Universidad Tecnológica de Auckland (AUT) han mostrado sus cortometrajes basados en efectos visuales al final de cada semestre en un evento popular llamado Screening Night (Figura 1). Este festival no solo es un momento de orgullo para los estudiantes, donde pueden mostrar el resultado de su trabajo final a sus amigos, familiares y posibles colaboradores y empleadores, sino que también apoya los procesos de networking. Cada año, se invita a un panel de posibles empleadores y artistas pares con sede en Nueva Zelanda a estos festivales y se produce un diálogo constructivo durante todo el evento y posteriormente. Cuando ocurrió la pandemia por Covid-19, la ciudad de Auckland experimentó un bloqueo extenso, a partir del cual se cancelaron todas las reuniones sociales, incluida la noche de proyección de AUT. Este estudio de caso ofrece una consideración pedagógica de cómo se podría diseñar y facilitar un método alternativo para proyectar eventos usando festivales en vivo

a través de servicios de streaming. La transmisión en vivo en línea ha sido un medio prominente para locutores personales e individuales tan diversos como jugadores de video, revisores de gadgets, chefs caseros y guarderías, a través del cual monetizan las actividades de creación de contenido para crear importantes fuentes de ingresos (Kaytoue et al., 2012). En consecuencia, dichos métodos son familiares para los estudiantes y se proponen como potenciales para la aplicación, el diseño y el desarrollo educativos. Este caso de estudio demuestra cómo la estructura de un festival fue migrada y reformateada para un festival en vivo donde los estudiantes: presentaron su trabajo con un discurso auto-reflexivo, mostraron sus películas y los desgloses de producción de vfx, recibieron comentarios y reseñas de los invitados, recibieron el apoyo positivo del curador, trabajaron en red en un "espacio de pabellón" y participaron en debates sobre empleabilidad. Luego, a través de una planificación vigorosa, el espíritu del evento nocturno de proyección física en persona se ha traducido en un evento de festival en vivo. Los estudiantes presentaron sus obras de arte en sus discursos autorreflexivos en línea, se invitó a los invitados a comentar y revisar las obras de arte junto con el convocante. El evento del festival en vivo contó con nuevas funciones que incluyen comentarios interactivos en vivo. Además, muchos estudiantes estaban viendo el evento del festival en vivo con sus familias en su casa, dentro de su burbuja, por lo que el espectro hacia la comunidad fue más amplio. El estudio demuestra que la proyección en vivo en streaming como método pedagógico puede constituir una alternativa eficaz a los eventos tradicionales de proyección física en persona, no solo en la era de las restricciones de Covid-19, sino como un enfoque adaptable para los futuros festivales, presentaciones, aprendizajes en línea e iniciativas de networking.

Mark Bradford

MARK BRADFORD

Massey University,
Ngā Pae Māhutonga
Wellington School of Design

**[https://orcid.org/
0000-0003-2332-7842](https://orcid.org/0000-0003-2332-7842)**

Video
Presentation



Stretch the possible: Embodied ideation during a global pandemic with BeWeDō

Keywords

Practice-orientated research; Embodied ideation; Design Thinking; Design Research; BeWeDō®

Since 2016, I have been applying the 'BeWeDō® framework' as a new method within the broad rubric of Design Thinking. The unique design practice-orientated research is inspired by the Japanese martial art of Aikidō, and literally creates space to get people moving – physically, mentally and socially – to explore an issue and then take the first steps to move conversation to action with embodied ideation. In structuring co-creative possibilities for embodied ideation, BeWeDō adapts the Aikidō movement exercise of 'tai no henko' to get people working in pairs, connecting with each other by the wrist in order to move their bodies (communicating in both the physical and mental sense with the movement of their partner) to more desirable positions. The approach involves communication as a co-operative activity transcending the individual: rather, it is a collective capacity generated in the relationships and interactions among people. Offering your hand, and your partner touching your wrist using tai no henko, is one of the most effective aspects of the BeWeDō experience, providing a compelling multi-sensory experience by which people can dynamically connect and co-create possibilities with movement. This connection and light, non-intrusive physical touch amplifies the communication of ideas, facilitates trust, and creates bonds between people. BeWeDō had garnered international recognition prior to the global pandemic COVID-19 turning the world upside down in January 2020 when, all of a sudden 'human touch' could put another person's health in jeopardy! COVID-19 blurred

the line between the physical and virtual spaces forever. While video-calling interfaces such as Zoom have enabled people to positively connect and foster some sense of togetherness during the pandemic in ways that would have been impossible just a few years ago, the downside is that the current experience can also negatively impact on attention, collaboration and creativity. Within this context how could I continue to offer people a psychologically safe physical experience as a practice-orientated process for structuring embodied ideation? In response to the pandemic, I have used a visual ethnography approach to connect my practical, personal, and participatory field experiences. My research employed all the senses to create, perform, and represent knowledge as part of the process of reflecting critically on how the existing BeWeDō experience could evolve and navigate the sensory interdependence of the body-mind-environment in a pandemic context. The findings confirmed that the BeWeDō approach could quickly adapt to offer (1) 'non-touch' and (2) 'socially distanced' practices. In addition, one of the more significant findings to emerge from this study is the development of an experimental (3) 'virtual' practice launched during the DRS2020 conference. Virtual BeWeDō is a gestural and motion-based interface prototype that coordinate dynamic virtual movement using the BeWeDō approach as a catalyst for making connections – a unique transdisciplinary response enabling people to maintain, advance, and generate on-going digital collaborations now, and post-pandemic.

Amplie o possível: ideação incorporada durante uma pandemia global com BeWeDō

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.95.g127

Desde 2016, tenho aplicado a “estrutura BeWeDō®” como um novo método dentro da ampla rubrica de design thinking. A pesquisa orientada para a prática de design exclusivo é inspirada na arte marcial japonesa de aikido e, literalmente, cria espaço para fazer as pessoas se movimentarem — física, mental e socialmente — para explorar um problema e, em seguida, dar os primeiros passos para mover a conversa para a ação com ideação incorporada. Para estruturar possibilidades cocriativas para a ideação incorporada, BeWeDō adapta o exercício de movimento Aikidō de “tai no henko” para fazer as pessoas trabalharem em pares, conectando-se umas às outras pelo pulso para mover seus corpos (comunicando-se tanto no plano físico quanto no mental, sentido com o movimento de seu parceiro) para posições mais desejáveis. A abordagem envolve técnicas de harmonia, onde a comunicação como uma atividade cooperativa transcende o indivíduo: ao contrário, é uma capacidade coletiva gerada nas relações e interações entre as pessoas. Quando você oferece sua mão e seu parceiro toca seu pulso usando tai no henko, é um dos aspectos mais eficazes da experiência BeWeDō, pois fornece uma experiência multissensorial atraente sobre como as pessoas podem se conectar dinamicamente e cocriar possibilidades com movimento. Conectar-se por meio de movimento e toque físico leve e não intrusivo amplifica a comunicação de ideias, facilita a confiança e cria laços entre as pessoas. BeWeDō tinha recebido reconhecimento internacional, até que a pandemia de COVID-19 virou o mundo de cabeça para baixo em janeiro de 2020 e, de repente, o “toque humano” poderia colocar a saúde de outra pessoa em perigo! A COVID-19 borrou a linha entre os espaços físicos

e virtuais para sempre. Embora as interfaces de videochamada, como o Zoom, tenham permitido às pessoas se conectar positivamente e promover algum senso de união durante a pandemia de maneiras que seriam impossíveis apenas alguns anos atrás, a desvantagem é que a experiência atual também pode impactar negativamente na atenção, colaboração e criatividade. Como eu poderia continuar a oferecer às pessoas uma experiência física psicologicamente segura como um processo orientado para a prática para estruturar a ideação incorporada? Em resposta à pandemia, usei uma abordagem de etnografia visual para conectar minhas experiências de campo práticas, pessoais e participativas. A pesquisa empregou todos os meus sentidos para criar, executar e representar o conhecimento como parte do processo de reflexão crítica sobre como a experiência BeWeDō existente poderia evoluir e navegar na interdependência sensual do corpo-mente-ambiente em um contexto pandêmico. O estudo confirmou que a abordagem BeWeDō poderia se adaptar rapidamente para oferecer práticas (1) “sem toque” e (2) “socialmente distanciadas”. Além disso, uma das descobertas mais significativas a emergir deste estudo é o desenvolvimento de uma prática experimental (3) “virtual” lançada durante a conferência DRS2020. Virtual BeWeDō é um protótipo de interface baseada em gestos e movimentos, que coordena o movimento virtual dinâmico usando a abordagem BeWeDō como um catalisador para fazer conexões — uma resposta transdisciplinar única, que permite às pessoas manter, avançar e gerar colaborações digitais contínuas agora e após a pandemia.

Estire lo posible: Ideación encarnada durante una pandemia con BeWeDō

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.95.g126

Desde 2016 he estado aplicando el “marco BeWeDō®” como un nuevo método dentro de la amplia rúbrica del Design Thinking. La investigación de diseño orientada a la práctica está inspirada en el arte marcial japonés de Aikidō y, literalmente, crea un espacio para que las personas se muevan, física, mental y socialmente, para explorar un tema y luego dar los primeros pasos para llevar la conversación a la acción con ideas incorporadas. Para estructurar las posibilidades co-creativas de la ideación encarnada, BeWeDō adapta el ejercicio de movimiento de Aikidō “tai no henko” para que las personas trabajen en parejas conectándose entre sí por la muñeca y muevan sus cuerpos (comunicándose tanto en el plano físico como mental) a través de sentir el movimiento de su pareja) en posiciones más deseables. El enfoque involucra técnicas de armonía, donde la comunicación como actividad cooperativa trasciende al individuo; más bien, es una capacidad colectiva generada en las relaciones e interacciones entre las personas. Cuando ofreces tu mano y tu pareja te toca la muñeca usando tai no henko, es uno de los aspectos más efectivos de la práctica BeWeDō, ya que brinda una experiencia multisensorial convincente sobre cómo las personas pueden conectarse dinámicamente y co-crear posibilidades con movimiento. La conexión a través del movimiento y el toque físico ligero y no intrusivo amplifica la comunicación de ideas, facilita la confianza y crea vínculos entre las personas. BeWeDō había obtenido reconocimiento internacional hasta que la pandemia del COVID-19 puso al mundo patas arriba en enero de 2020 y, de repente, el “contacto humano” podía poner en peligro la salud de otra persona. El COVID-19 borró la línea entre los espacios físicos y virtuales para

siempre. Si bien las interfaces de videollamadas como Zoom han permitido que las personas se conecten positivamente y fomenten un sentido de unión durante la pandemia de formas que hubieran sido imposibles hace solo unos años, la desventaja es que la experiencia actual también puede tener un impacto negativo en la atención, colaboración y creatividad. ¿Cómo podríamos seguir ofreciendo a las personas una experiencia física psicológicamente segura, como un proceso orientado a la práctica para estructurar la ideación encarnada? En respuesta a la pandemia, he utilizado un enfoque de etnografía visual para conectar mis experiencias prácticas de campo, personales y participativas. La investigación empleó todos mis sentidos para crear, realizar y representar el conocimiento como parte del proceso de reflexión crítica sobre cómo la experiencia BeWeDō existente podría evolucionar y navegar por la interdependencia sensual del cuerpo, la mente y el entorno en un contexto pandémico. El estudio confirmó que el enfoque BeWeDō podría adaptarse rápidamente para ofrecer: (1) prácticas “sin contacto” y (2) “socialmente distanciadas”. Además, uno de los hallazgos más importantes que surgen de este estudio es el desarrollo de una práctica experimental “virtual” (3) lanzada durante la conferencia DRS2020. Virtual BeWeDō es un prototipo de interfaz gestual y basada en el movimiento que coordina el movimiento virtual dinámico utilizando el enfoque BeWeDō como catalizador para hacer conexiones: una respuesta transdisciplinaria única que permite a las personas mantener, avanzar y generar colaboraciones digitales continuas ahora y después pandemia.

Anke SINHUIS

ANKE NIENHUIS

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-7009-7897](https://orcid.org/0000-0001-7009-7897)

Video
Presentation



Design education for sustainability: Promoting a circular economy and increasing environmental awareness through the upcycling of plastic waste

Keywords

Circular economy, Design for sustainability, Practice-led learning and teaching, Sustainability education, Upcycling and Recycling.

Plastics are found everywhere, mainly because of their convenient and versatile characteristics and affordability, often surpassing traditional materials. However, these extraordinary features are also responsible for the emergence of a massive, persistent, and ever-growing amount of plastic waste, disrupting the health of our planet. This project, highlighting discourses about design education for sustainable development, offers students the opportunity to investigate the plastic waste problem in a hands-on and empowering way. Our university's city campus alone uses around 60,000 milk bottles a year, close to 2.5 tonnes of HDPE plastic, just from milk used in the cafes, schools, and staff rooms. This valuable resource is currently shipped off-campus to be recycled into lower value products (downcycled). In the circular economy project presented here, we ask 3rd-year industrial design students to design desirable, feasible and viable products made from the university's waste material, the plastic milk bottles. Students use the design process and design and sustainability tools to gain theoretical knowledge through their creative practice. They first research the problem and its context, after which they start generating (product) ideas while simultaneously exploring the HDPE material and possible solutions to reuse it on site. Students are encouraged to experiment extensively with the milk bottle plastic. The aim is to subsequently design innovative products taking advantage of the discovered properties and qualities of the material while also considering user needs and viable manufacturing methods. The design outcomes are envisaged to be used by university staff and students, to be recycled again at the end of their lives. Tertiary

design education for sustainability is more efficient if it is experiential, and raising environmental awareness in students increases through practical learning experiences involving open-ended enquiry. This assignment engages students through project-based learning using an iterative design process, encouraging them to pursue meaningful issues. It focuses on promoting curiosity and exploration, experimentation and intuitive making, problem-solving and change-making, within the themes of recycling and circular economies. The assignment requests students to implement their knowledge and thinking into practice, creating a critical awareness of the impact of plastics on our lives and the environment, and also its value. Students extensively explore the technical, sensorial, and expressive qualities of the material at hand, with 'making' and intuition as the driving forces, which later informs their design proposals. They are encouraged to create innovative change-making solutions, turning the assignment into a positive and memorable experience, aiming for long-lasting behavioural change. This brief aims to teach sustainability in an empowering way to arrive at better learning outcomes and design solutions while promoting a circular economy at the university. The assignment raises awareness about the harms of plastic in a community that lives immersed in it and brings about creative and innovative solutions. The relevance of this project lies in promoting environmental consciousness in students and making the impact of actions tangible by using a project-based and hands-on design approach. Education is used to move towards a more sustainable world by raising awareness in those envisaged to help shape it.

Educação do design para a sustentabilidade: promovendo uma economia circular e aumentando a consciência ambiental por meio da reciclagem de resíduos plásticos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.157.g248

Os plásticos são encontrados em todo o nosso dia a dia, principalmente por causa de suas características convenientes e versáteis e de acessibilidade, muitas vezes superando os materiais tradicionais. No entanto, estas características extraordinárias também são responsáveis pelo surgimento de uma quantidade maciça, persistente e sempre crescente de resíduos plásticos, prejudicando a saúde do Planeta. Este projeto, ao destacar discursos sobre educação para o desenvolvimento sustentável, oferece aos alunos a oportunidade de investigar o problema dos resíduos plásticos de forma prática e positiva. O ensino superior de design para a sustentabilidade é mais eficiente se for experimental, e a conscientização ambiental dos alunos aumenta por meio de experiências práticas de aprendizagem. O projeto de economia circular apresentado aqui visa envolver os alunos através de um processo de pensamento analítico e crítico, através de um briefing de design de estúdio que os solicita a implementar seus conhecimentos e pensamento na prática, criando uma consciência crítica do impacto dos plásticos em nossas vidas e no meio ambiente. Os alunos são incentivados a explorar soluções inovadoras, transformando a tarefa em uma experiência positiva e memorável, resultando em uma mudança comportamental duradoura. O briefing do projeto se concentra em promover o pensamento sustentável, a resolução de problemas e a tomada de ação, dentro dos temas de reciclagem e economias circulares. Na tarefa, pedimos aos alunos do terceiro ano de design industrial que projetem produtos desejáveis, viáveis e viáveis feitos a partir de resíduos de garrafas plásticas de leite encontrados

na universidade. Só nosso campus na cidade consome cerca de 60 mil garrafas de leite por ano, cerca de 2,5 toneladas de plástico HDPE, apenas do leite usado em cafés, escolas e salas de professores. Este valioso recurso é, atualmente, enviado para fora do campus para ser reciclado em produtos de menor valor (downcycled). Os alunos são convidados a pesquisar o problema, seu contexto, e a explorar possíveis soluções para reutilizar o material no local. Eles são incentivados a fazer experiências extensivas com plástico de garrafas de leite e a projetar produtos inovadores, mantendo as propriedades e qualidades do material e considerando métodos de fabricação viáveis. Os resultados do projeto devem ser usados na universidade e reciclados novamente no final de sua vida útil. Como parte do projeto, os alunos também projetaram e construíram máquinas para processar o plástico. Estudantes de graduação e pós-graduação em projetos atuais e futuros serão beneficiados com este equipamento. O briefing visa ensinar sustentabilidade de uma forma empoderadora e prática para chegar a melhores resultados de aprendizagem e soluções de design, enquanto promove uma economia circular na universidade. O trabalho conscientiza sobre os malefícios do plástico em uma comunidade que vive imersa nele e traz soluções atraentes. A relevância deste projeto reside na promoção da consciência ambiental dos alunos e na concretização do impacto das ações através de uma abordagem de design prático. A educação é usada para avançar em direção a um mundo mais sustentável, aumentando a conscientização daqueles que devem ajudar a moldá-lo.

Educación en diseño para la sostenibilidad: promoción de una economía circular y el aumento de la conciencia medioambiental mediante el reciclaje de residuos plásticos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.157.g247

Los plásticos se encuentran en todas partes en nuestra vida diaria, principalmente debido a sus características convenientes y versátiles y su accesibilidad, a menudo superando a los materiales tradicionales. Sin embargo, estas características extraordinarias también son responsables de la aparición de una cantidad masiva, persistente y cada vez mayor de desechos plásticos, que altera la salud de nuestro planeta. Este proyecto, que destaca los discursos sobre la educación para el desarrollo sostenible, ofrece a los estudiantes la oportunidad de investigar el problema de los desechos plásticos de una manera positiva y práctica. La educación terciaria en diseño para la sostenibilidad es más eficiente si es experiencial, y la concienciación ambiental en los estudiantes aumenta a través de experiencias prácticas de aprendizaje. El proyecto de economía circular que se presenta aquí tiene como objetivo involucrar a los estudiantes a través de un proceso de pensamiento analítico y crítico a través de un informe de diseño de estudio que les pide que implementen sus conocimientos y pensamientos en la práctica, creando una conciencia crítica del impacto de los plásticos en nuestras vidas y en el medio ambiente. Se anima a los estudiantes a explorar soluciones innovadoras, convirtiendo la tarea en una experiencia positiva y memorable, lo que resulta en un cambio de comportamiento duradero. El resumen del proyecto se centra en promover el pensamiento sostenible, la resolución de problemas y la adopción de medidas, dentro de los temas del reciclaje y las economías circulares. En la tarea, les pedimos a los estudiantes de diseño industrial de tercer año que diseñen productos deseables, factibles y viables hechos con el material de botellas de

leche de plástico de desecho de la universidad. Solo el campus de la ciudad de nuestra universidad usa alrededor de 60,000 botellas de leche al año, cerca de 2.5 toneladas de plástico HDPE, solo de la leche que se usa en los cafés, las escuelas y las salas de profesores. Este valioso recurso se envía actualmente fuera del campus para ser reciclado en productos de menor valor. Se pide a los estudiantes que investiguen el problema, su contexto y exploren posibles soluciones para reutilizar el material en el sitio. Se les anima a experimentar ampliamente con el plástico de las botellas de leche y a diseñar productos innovadores, teniendo en cuenta las propiedades y cualidades del material y considerando métodos de fabricación viables. Se prevé que los resultados del diseño se utilicen en la universidad y se vuelvan a reciclar al final de su vida útil. Como parte del proyecto, los estudiantes también han diseñado y construido maquinaria para procesar el plástico. Los estudiantes de pregrado y posgrado en proyectos actuales y futuros se beneficiarán de este equipo. El informe tiene como objetivo enseñar la sostenibilidad de una manera empoderadora y práctica para llegar a mejores resultados de aprendizaje y diseñar soluciones al tiempo que se promueve una economía circular en la universidad. La tarea crea conciencia sobre los daños del plástico en una comunidad que vive inmersa en él y aporta soluciones atractivas. La relevancia de este proyecto radica en promover la conciencia ambiental en los estudiantes y hacer tangible el impacto de las acciones mediante un enfoque de diseño práctico. La educación se utiliza para avanzar hacia un mundo más sostenible sensibilizando a aquellos que están previstos para contribuir a su configuración.

Rebekah Newman

& Elna Fourie

REBEKAH HARMAN

Waikato Institute of
Technology (Wintec)

[https://orcid.org/
0000-0002-3938-4625](https://orcid.org/0000-0002-3938-4625)

ELNA FOURIE

Waikato Institute of
Technology (Wintec)

[https://orcid.org/
0000-0002-7039-0273](https://orcid.org/0000-0002-7039-0273)

Video
Presentation



Pedagogical interventions to re-enforce empathy as part of project-based learning

Keywords

Design Factory New Zealand Te Tumu Herenga Whakaaro o Aotearoa, Empathy, Human-Centered Design, Multidisciplinary, Soft skills.

This paper focuses on pedagogical interventions that emphasise and deepen learner understanding of empathy within human-centered design processes, in the context of multidisciplinary project-based learning at Design Factory New Zealand Te Tumu Herenga Whakaaro o Aotearoa. Empathy, a component of emotional intelligence, is considered a soft skill. While there is no universal definition for soft skills, they include a range of social and people skills, personal attributes, and even self-management skills. These behaviours, attitudes, or personal qualities, often set apart from 'hard skills' that are more cognitive or technical in nature, are increasingly seen as important in the future world of work. Soft skills like empathy are not easily replicated by machines, and are thus desirable for gaining employment, both in Aotearoa New Zealand and internationally. Moreover, in a world of work where collaboration and communication are important, recent studies also show that a focus on skills such as empathy can improve team performance. Given this future-focused view, embedding soft skills, like empathy, within teaching and learning in tertiary education is valuable. Design Factory New Zealand Te Tumu Herenga Whakaaro o Aotearoa is a co-creation space where multidisciplinary groups of learners work with industry or community partners to solve complex problems. Design Factory papers are available to many undergraduate students across the Waikato Institute of Technology, meaning learners often do not know each other before enrolling, and come from diverse fields of study. Learning outcomes focus on students using human-centered approaches (including empathy) to research, investigate and produce reasoned

and critical responses to problems, as well as students improving soft skills like empathy to support their multidisciplinary team, and improve their ability to work alongside industry partners. To help students investigate problems, Design Factory teaches a human-centered approach to problem-solving; in particular, introducing design thinking as an approach, and using a five-step model, where Empathy is the first step (followed by Define, Ideate, Prototype, Test). A variety of tools and techniques are used to develop a deeper awareness of the complex problem and of the impact on people connected to the challenge. To support students' development of empathy as a soft skill to use within their multidisciplinary group, various strategies are used in teaching and coaching to scaffold learning and awareness of empathy. This research reports on four specific pedagogical interventions focused on deepening learners' understanding of empathy within a design practice context. These strategies include: empathy interviewing as a tool for understanding the users or stakeholders central to their challenge; emotional intelligence workshops with external guest speakers to help develop self-awareness; personal development planning to support individual learning and future-focused skill development while participating in a group project; and facilitated team feedback activities where team members provide positive and constructive feedback. These pedagogical interventions have resulted in trackable individual growth, a deeper understanding of the value of empathy in solving complex challenges, as well as greater understanding of how to create a positive working environment within a multidisciplinary team.

Intervenções pedagógicas intencionais para reforçar a empatia como parte da aprendizagem baseada em projetos na Design Factory New Zealand

Keywords

10.24135/link.2021.v2i1.156.g279

A Design Factory New Zealand é um espaço de cocriação, onde grupos multidisciplinares de alunos trabalham com parceiros da indústria ou da comunidade para resolver problemas complexos. Os resultados de aprendizagem do módulo de Design Factory de graduação de nível 7 não se concentram apenas na solução de problemas e na inovação, mas também nas habilidades voltadas para o futuro para a empregabilidade. As habilidades sociais são vistas como cada vez mais importantes para se obter emprego, tanto internacionalmente quanto aqui, em Aotearoa, Nova Zelândia. A ênfase nas habilidades sociais tem se tornado cada vez mais importante no futuro do trabalho, pois estas não podem ser facilmente reproduzidas por máquinas. Como resultado, é importante incorporar o ensino de habilidades sociais ao ensino superior. A empatia, um componente da inteligência emocional, é focada aqui, já que estudos recentes indicam que usar a empatia dentro das equipes pode melhorar o desempenho da equipe e é uma habilidade suave valiosa. Este artigo enfoca as intervenções pedagógicas que enfatizam e aprofundam a compreensão dos alunos sobre a empatia nos processos de design centrados no ser humano, no contexto da aprendizagem baseada em projetos multidisciplinares na Design Factory New Zealand. Embora a empatia seja uma parte bem documentada do processo de design centrado no ser humano, a pesquisa, aqui, relata as intervenções pedagógicas e o desenvolvimento de currículos para aprofundar a compreensão dos alunos dentro de um contexto de prática de design. Na Design Factory New Zealand,

normalmente, os alunos não se conhecem antes de se inscrever, vêm de diversos campos de estudo em torno do Waikato Institute of Technology e devem usar a empatia para pesquisar, investigar e produzir respostas fundamentadas e críticas aos problemas que lhes são apresentados. Os alunos também devem usar a empatia dentro de suas equipes. Para apoiar as equipes, intervenções pedagógicas intencionais são utilizadas no ensino e coaching para a aprendizagem da estrutura e a consciência da empatia. Este artigo relatará quatro estratégias usadas a esse respeito e como elas moldam os resultados para os alunos. Essas estratégias incluem: entrevista de empatia como uma ferramenta para compreender os usuários ou stakeholders centrais para seu desafio; workshops de inteligência emocional com palestrantes externos para ajudar a desenvolver a autoconsciência; planejamento de desenvolvimento pessoal como um meio de apoiar a aprendizagem individual e o desenvolvimento de habilidades com foco no futuro, enquanto participa de um projeto em grupo; e atividades facilitadas de feedback da equipe, onde os membros da equipe fornecem feedback positivo e construtivo sobre a equipe e os membros da equipe, tanto na forma escrita como falada. Estas intervenções pedagógicas resultaram em crescimento individual rastreável, uma compreensão mais profunda do valor da empatia no entendimento e na solução de desafios complexos, bem como um maior conhecimento de como criar um ambiente de trabalho positivo dentro de uma equipe multidisciplinar.

Intervenciones pedagógicas intencionales para reforzar la empatía, como parte del aprendizaje basado en proyectos en Design Factory New Zealand

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.156.g278

Design Factory New Zealand es un espacio de co-creación donde grupos multidisciplinarios de estudiantes trabajan con socios de la industria o la comunidad para resolver problemas complejos. Los resultados de aprendizaje del módulo Design Factory de pregrado de Nivel 7 no solo se centran en la resolución de problemas y la innovación, sino también en las habilidades para la empleabilidad centradas en el futuro. Las habilidades blandas se consideran cada vez más importantes para obtener empleo, tanto a nivel internacional como aquí en Aotearoa, Nueva Zelanda. El énfasis en las habilidades blandas se ha vuelto cada vez más importante en el futuro del trabajo, ya que estas son capacidades que las máquinas no pueden replicar fácilmente. Como resultado, es importante incorporar la enseñanza de habilidades blandas dentro de la educación terciaria. La empatía, un componente de la inteligencia emocional, es central aquí, ya que estudios recientes indican que usar la empatía dentro de los equipos puede mejorar el desempeño de los mismos y es una habilidad blanda valiosa. Este documento se centra en las intervenciones pedagógicas que enfatizan y profundizan la comprensión del alumno de la empatía dentro de los procesos de diseño centrados en el ser humano, en el contexto del aprendizaje multidisciplinario basado en proyectos en Design Factory New Zealand. Si bien la empatía es una parte bien documentada del proceso de diseño centrado en el ser humano, esta investigación informa sobre intervenciones pedagógicas y desarrollo de planes de estudio para profundizar la comprensión de los alumnos dentro de un contexto de práctica de diseño. En Design Factory New Zealand, por lo general, los

estudiantes no se conocen antes de inscribirse, provienen de diversos campos de estudio alrededor del Instituto de Tecnología de Waikato y se espera que utilicen la empatía para investigar y producir respuestas razonadas y críticas a los problemas que se les presentan. También se espera que los alumnos utilicen la empatía dentro de su equipo. Para apoyar a los equipos, se utilizan intervenciones pedagógicas intencionales en la enseñanza y el coaching para reforzar el aprendizaje y la conciencia de la empatía. Este documento informará sobre cuatro estrategias utilizadas a este respecto y cómo las mismas dan forma a los resultados para los estudiantes. Estas estrategias son: entrevistas utilizando la empatía como una herramienta para comprender a los usuarios o partes interesadas fundamentales para su desafío, talleres de inteligencia emocional con oradores externos invitados para ayudar a desarrollar la autoconciencia, la planificación del desarrollo personal como un medio para apoyar el aprendizaje individual y el desarrollo de habilidades enfocadas en el futuro mientras se participa en un proyecto grupal, y actividades de retroalimentación del equipo facilitadas, donde los miembros brindan retroalimentación positiva y constructiva sobre el equipo y sus miembros, tanto en forma escrita como oral. Estas intervenciones pedagógicas han dado como resultado un crecimiento individual rastreable y una comprensión más profunda del valor de la empatía para comprender y resolver desafíos complejos, así como una mayor comprensión de cómo crear un entorno de trabajo positivo dentro de un equipo multidisciplinario.

Rodrigo



& Marcos
Mortensen
Steagall,
David-Joel
Van Vliet

RODRIGO HILL

University of Waikato

[https://orcid.org/
0000-0003-3943-0393](https://orcid.org/0000-0003-3943-0393)

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-3943-0393](https://orcid.org/0000-0003-3943-0393)

DAVID-JOEL VAN VLIET

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-3943-0393](https://orcid.org/0000-0003-3943-0393)

Video
Presentation



Augmenting Community Narratives: An Exploration of Lens-based Image and Publication Design

Keywords

Visual Literacy; Media; Technologies of the Image; Design Education; Design Studio.

This presentation proposal advances a pedagogical case study that focuses on innovative ways of promoting visual literacy for undergraduate students through lens-based image-making and digital technologies. The curriculum was designed to be delivered throughout an academic semester at Auckland University of Technology South Campus, Manukau City, Aotearoa New Zealand. The content is formatted for first-year students of the Diploma in Arts endorsed in Communication Design. The Diploma in Arts is appealing to students who may be seeking a shorter design qualification. In addition, the programme provides for students who have not met or have narrowly missed University Entrance (UE) criteria. The presentation focuses on the structure and contents of the pedagogical experience where lecturers and students are connected in the design studio through agency and literacy rather than just observing pedagogical prescriptions. In this active environment, the hidden curriculum that deals with the participant's cultural background and natural epistemologies is valued and validated. In creating the engagement for visual literacy, the brief requires students to consider aspects of community, taking the role of a storyteller equipped with skills to create visual content that is meaningful and actual. The course is divided into two parallel design studio approaches: one that deals with visual literacy through the photographic image and practice; and the other is concerned with aspects of the nature of the media, augmented reality and image dissemination in digital platforms. The first area focused on

visual literacy through photographic practice, using the politics of photographic language and representation, employing portraiture analysis and image creation. This approach encompasses the conceptual aspects associated with photographic images and the technical aspects of lens-based image-making. The second area focused on understanding digital media, the application of tools and how to take advantage of the interactive environment to promote awareness and reflect change in the community. This part of the brief intended to create an understanding of the issues associated with online environments, providing students with skills to operate creatively and fluidly in response to the fast-paced nature of online image-sharing platforms. Within this context, techniques of digital image construction and manipulation were investigated in the light of industry applications and best practice workflows. These learning areas were underpinned by an online blog where students actively recorded their design process, tests, and contextual influences that impacted their design practice. The studio environment fostered an inclusive and participatory form of teaching and learning and employed students' smartphones as an accessible tool to produce and understand images. The project contributes to knowledge about the design studio through a framework for Visual literacy and media education, where students learn principles of photography practice and digital technologies. It contributes to reflections about the use of mobile phone technologies as a common entry way apparatus to visual literacy and imagery generator.

Aumentando as narrativas da comunidade: Uma exploração de imagem baseada em lentes e design de publicação

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.84.g103

Esta proposta de apresentação avança um estudo de caso pedagógico que enfoca maneiras inovadoras de promover a alfabetização visual para alunos de graduação por meio de imagens baseadas em lentes e tecnologias digitais. O currículo foi elaborado para ser ministrado ao longo de um semestre acadêmico no Campus Sul da Universidade de Tecnologia de Auckland, Manukau City, Aotearoa Nova Zelândia. O conteúdo é formatado para alunos do primeiro ano do Diploma em Artes, aprovado em Design de Comunicação. O Diploma em Artes é atraente para os alunos que procuram uma qualificação de design mais curta. Além disso, o programa oferece para alunos que não atenderam aos critérios de entrada na universidade (UE). A apresentação enfoca a estrutura e o conteúdo da experiência pedagógica, onde professores e alunos estão conectados no estúdio de design por meio da agência e da alfabetização, em vez de apenas observar as prescrições pedagógicas. Nesse ambiente ativo, o currículo oculto que trata da formação cultural e das epistemologias naturais dos participantes é valorizado e validado. Ao criar o engajamento para a alfabetização visual, o briefing requer que os alunos considerem aspectos da comunidade, assumindo o papel de contadores de histórias equipados com habilidades para criar conteúdo visual que seja significativo e real. O curso é dividido em duas abordagens paralelas de estúdio de design: uma que lida com a alfabetização visual por meio da imagem fotográfica e da prática; e a outra preocupa-se com aspectos da natureza dos meios de comunicação, realidade aumentada e divulgação de imagens em plataformas digitais. A primeira área enfocou a alfabetização visual

por meio da prática fotográfica, usando a política de linguagem e representação fotográfica, empregando análise de retratos e criação de imagens. Esta abordagem abrange os aspectos conceituais associados às imagens fotográficas e os aspectos técnicos da criação de imagens com base em lentes. A segunda área enfocou a compreensão da mídia digital, a aplicação de ferramentas e como aproveitar o ambiente interativo para promover a conscientização e refletir as mudanças na comunidade. Esta parte do briefing pretendia criar uma compreensão das questões associadas aos ambientes on-line, fornecendo aos alunos habilidades para operar de forma criativa e fluida em resposta à natureza acelerada das plataformas de compartilhamento de imagens on-line. Neste contexto, as técnicas de construção e manipulação de imagens digitais foram investigadas à luz das aplicações da indústria e dos fluxos de trabalho das melhores práticas. Estas áreas de aprendizagem foram sustentadas por um blog on-line, onde os alunos registraram ativamente seus processos de design, testes e influências contextuais que impactaram suas práticas de design. O ambiente do estúdio promoveu uma forma inclusiva e participativa de ensino e aprendizagem e utilizou os smartphones dos alunos como uma ferramenta acessível para produzir e compreender imagens. O projeto contribui para o conhecimento sobre o estúdio de design por meio de uma estrutura de alfabetização visual e educação para a mídia, onde os alunos aprendem os princípios da prática da fotografia e das tecnologias digitais. Contribui para reflexões sobre o uso de tecnologias de telefonia móvel como aparato de entrada comum para alfabetização visual e geração de imagens.

Aumento de las narrativas comunitarias: Una exploración del diseño de publicaciones e imágenes basadas en lentes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.84.g102

Esta propuesta de presentación plantea un caso de estudio pedagógico que se centra en formas innovadoras de promover la alfabetización visual para estudiantes de pregrado a través de la creación de imágenes basadas en lentes y tecnologías digitales. El plan de estudios se diseñó para impartirse a lo largo de un semestre académico en el campus sur de la Universidad Tecnológica de Auckland, en la ciudad de Manukau, Aotearoa, Nueva Zelanda. El contenido está pensado para estudiantes de primer año del Diplomado en Artes avalado en Diseño de Comunicación. El Diploma en Artes es atractivo para los estudiantes que pueden estar buscando una calificación de diseño más corta. Además, el programa proporciona una opción interesante para los estudiantes que no han cumplido o han perdido por poco los criterios de ingreso a la universidad (UE). La presentación se centra en la estructura y los contenidos de la experiencia pedagógica, donde los profesores y los estudiantes están conectados en el estudio de diseño a través de la agencia y la alfabetización en lugar de simplemente observar las prescripciones pedagógicas. En este entorno activo, se valora y valida el currículo oculto que trata sobre el trasfondo cultural y las epistemologías naturales del participante. Al crear el compromiso para la alfabetización visual, el informe requiere que los estudiantes consideren aspectos de la comunidad, asumiendo el papel de un narrador equipado con habilidades para crear contenido visual significativo y real. El curso se divide en dos enfoques de estudio de diseño paralelos: uno que se ocupa de la alfabetización visual a través de la imagen y la práctica fotográfica, y otro que se ocupa de aspectos de la naturaleza de los medios, la realidad aumentada y la difusión de imágenes en plataformas digitales. La primera área se centró

en la alfabetización visual a través de la práctica fotográfica, utilizando la política del lenguaje y la representación fotográfica, empleando el análisis del retrato y la creación de imágenes. Este enfoque abarca los aspectos conceptuales asociados con las imágenes fotográficas y los aspectos técnicos de la creación de imágenes basada en lentes. La segunda área se centró en comprender los medios digitales, la aplicación de herramientas y cómo aprovechar el entorno interactivo para promover la conciencia y reflejar el cambio en la comunidad. Esta parte del informe tenía como objetivo crear una comprensión de los problemas asociados con los entornos en línea, proporcionando a los estudiantes las habilidades para operar de manera creativa y fluida en respuesta a la naturaleza acelerada de las plataformas de intercambio de imágenes en línea. En este contexto, se investigaron las técnicas de construcción y manipulación de imágenes digitales a la luz de las aplicaciones de la industria y los flujos de trabajo de mejores prácticas. Estas áreas de aprendizaje fueron respaldadas por un blog en línea donde los estudiantes registraron activamente su proceso de diseño, así como las pruebas e influencias contextuales que impactaron en su práctica de diseño. El entorno del estudio fomentó una forma inclusiva y participativa de enseñanza y aprendizaje y empleó los teléfonos inteligentes de los estudiantes como una herramienta accesible para producir y comprender imágenes. El proyecto contribuye al conocimiento sobre el estudio de diseño a través de un marco para la alfabetización visual y la educación en medios, donde los estudiantes aprenden los principios de la práctica de la fotografía y las tecnologías digitales. Contribuye a las reflexiones sobre el uso de las tecnologías de la telefonía móvil como una vía de acceso común a la alfabetización visual y la generación de imágenes.

Raul Torres

RAUL SARROT

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0003-1819-626X

Video
Presentation



Reimagining Design Education in a new context

Keywords

Behaviours, Creative Process, Design, Education, Flow.

The impact Covid-19 had on people's lives over the last couple of years is still an evolving challenge and a field of ongoing research. The so-called 'new normal' or 'post-Covid world' seems to be more of an elusive, fluid, ever-changing scenario rather than a stable reality as many initially expected or even hoped after the initial global pandemic outbreak. While unprecedented efforts from Governments and international organisms take place, experts in different disciplines –from epidemiologists to economists– are fully dedicated to researching, distilling insights and analysing results to not only assess and measure the actual 'live' impact of the –now turned endemic– pandemic yet also to forecast short and long-term implications. Yet, despite all this effort addressing the effect on the physical and mental wellbeing of individuals, communities and businesses, Educators are facing their specific challenge: teaching in an unknown and ever-changing paradigm. Adapting between intermittently teaching on-campus, remotely, and in hybrid models –mixing virtual and physical classrooms– Educators are finding themselves prototyping 'live' and testing in short sprints, attempting to adapt or even redesign pre-existing curriculums and methodologies. Is this working? What is the impact –tangible and intangible– in the learning outcomes and the students' experience? Is there even time for reflection, iteration and reassessment when the realities and context themselves are constantly shifting? Furthermore,

there is an underlying challenge: how to keep students engaged 'remotely' when it is hard to understand the challenges they face in their 'home bubbles'? Reimagining Design Education in a new context is an article that explores how the new global dynamics impact specifically the Design education ecosystem and mainly focuses on how this affects the mindsets and emerging behaviours of Educators and young University Students (who are only becoming familiar with the Design world). Tracing parallels between Design education and industry-based practice, the exploratory journey in the manuscript takes into consideration foundational education, philosophical essays and incorporates different points of view –from Design Educators to concepts coming from Positive Psychology and Neuro-Linguistic Programming (NLP). Reimagining Design Education in a new context challenges the paradigms of core Design Education methodologies and aims to understand better the tensions between the current and potential future models and how this could impact the learning journey. Nevertheless, it also inspects how this relates to the Design Educators and Design Students' mindsets and behaviours beyond School, incorporating the challenges they face in this new non-conventional paradigm (including the students growing relationship with technology). As a piece of research, it does not offer final crystalised answers or solutions yet instead poses critical questions and offers an open dialogue with diverse points of view.

Reimaginando a educação em design em um novo contexto

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.81.g97

O impacto que a COVID-19 teve na vida das pessoas nos últimos dois anos ainda é um desafio em evolução e um campo de pesquisa “ao vivo” em andamento. O chamado “novo normal” ou “mundo pós-COVID” parece ser mais um cenário indescritível, fluido e em constante mudança do que uma nova realidade estável, como muitos inicialmente esperavam ou mesmo desejavam após o surto global inicial da pandemia. Enquanto esforços sem precedentes de governos, bem como de organismos internacionais, acontecem, especialistas em diferentes disciplinas — de epidemiologistas a economistas — estão totalmente dedicados a pesquisar, destilar percepções e analisar resultados para tentar avaliar e medir o impacto real da pandemia — agora tornou-se endêmica — em cenários de curto e longo prazos. Apesar de todas essas pesquisas e respostas abordando os impactos na saúde física e no bem-estar mental de indivíduos e comunidades, e da mesma forma no setor empresarial, os educadores estão enfrentando seu próprio desafio específico: como ensinar em um paradigma desconhecido e em constante mudança. Adaptando-se entre o ensino intermitente no campus, remotamente e em modelos híbridos — mesclando salas de aula virtuais e físicas. Os educadores estão constantemente fazendo protótipos e testando “ao vivo”, em sprints curtos, tentando adaptar ou mesmo redesenhar currículos e metodologias existentes. Isto está funcionando? Qual é o impacto – tangível e intangível – nos resultados da aprendizagem? Haverá tempo para reflexão e reavaliação quando as próprias realidades e contextos estão mudando constantemente? E, é claro, o desafio subjacente:

como manter os alunos engajados “remotamente”, quando seu contexto mudou e é difícil entender o que é seu ambiente em suas próprias “bolhas caseiras”. Reimaginando a educação em design em um novo contexto é um artigo que explora como as novas dinâmicas globais estão tendo um impacto específico no ecossistema da educação em design e, particularmente, foca em como isto afeta as mentalidades e comportamentos emergentes de educadores e jovens estudantes universitários que estão apenas entendendo o design. Traçando paralelos entre a experiência do autor na educação em design e a prática baseada na indústria, a jornada exploratória no manuscrito é baseada na educação fundamental e em ensaios filosóficos, e incorpora diferentes pontos de vista — desde educadores de design, até aqueles vindos da psicologia positiva e programação neurolinguística (PNL). Além disso, ele se baseia na pesquisa anterior do autor desenvolvida no Flow. Reimaginar a educação em design em um novo contexto visa desafiar os paradigmas das suas principais metodologias e entender melhor as tensões entre os modelos atuais e futuros em potencial, e como isso pode impactar a jornada de aprendizagem. No entanto, também inspeciona como tudo isso se relaciona com as mentalidades e comportamentos dos educadores de design e dos alunos de design além da escola, incorporando os desafios que enfrentam neste novo paradigma não convencional (incluindo o relacionamento crescente dos alunos com a tecnologia). Como uma pesquisa, ela não oferece respostas ou soluções cristalizadas finais, mas, em vez disso, coloca questões críticas e oferece um diálogo aberto com diversos pontos de vista.

Reimaginar la educación en diseño en un nuevo contexto

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.81.g96

El impacto que tuvo el Covid-19 en la vida de las personas durante los últimos años sigue siendo un desafío en evolución y un campo de investigación “en vivo” en curso. La llamada “nueva normalidad” o “mundo post-Covid” parece ser más un escenario elusivo, fluido y en constante cambio que una nueva realidad estable como muchos inicialmente esperaban o incluso lo deseaban después del estallido global inicial de la pandemia. Si bien se llevan a cabo esfuerzos sin precedentes tanto por parte de los gobiernos como de los organismos internacionales, los expertos en diferentes disciplinas, desde epidemiólogos hasta economistas, están completamente dedicados a investigar, extraer conocimientos y analizar resultados para tratar de evaluar y medir el impacto real de la pandemia —ahora convertida en epidemia— en escenarios a corto y largo plazo. A pesar de todas estas investigaciones y respuestas que abordan los impactos en la salud física y el bienestar mental de las personas y las comunidades, y de manera similar en el sector empresarial, los educadores se enfrentan a su propio desafío específico: cómo enseñar en un paradigma desconocido y en constante cambio. Para adaptarse a la enseñanza intermitente en el campus, de forma remota y en modelos híbridos, mezclando aulas virtuales y físicas, los educadores se encuentran constantemente creando prototipos y probando “en vivo” en breves sprints, intentando adaptar o incluso rediseñar los planes de estudio y las metodologías existentes. ¿Esto funciona? ¿Cuál es el impacto —tangible e intangible— en los resultados del aprendizaje? ¿Hay siquiera tiempo para la reflexión y la reevaluación, cuando las realidades y el contexto mismo cambian constantemente? Y, por supuesto, el desafío subyacente: ¿cómo mantener a los estudiantes

involucrados “de forma remota”, cuando su contexto ha cambiado y es difícil entender cuál es su entorno en sus propias “burbujas” en casa? “Reimaginar la educación en diseño en un nuevo contexto” es un artículo que explora cómo las nuevas dinámicas globales están teniendo un impacto específicamente en el ecosistema de educación en diseño, y se enfoca particularmente en cómo afectan a las mentalidades y comportamientos emergentes de educadores y jóvenes estudiantes universitarios en el área del Diseño. Trazando paralelismos entre la experiencia del autor en la educación del diseño y la práctica basada en la industria, el viaje exploratorio en este manuscrito se basa en la educación fundamental y los ensayos filosóficos, e incorpora diferentes puntos de vista, desde los de los educadores del diseño, hasta los que vienen de la psicología positiva y la programación neurolingüística (PNL). Además, se basa en la investigación previa del autor desarrollada en Flow. “Reimaginar la educación en diseño en un nuevo contexto” tiene como objetivo desafiar los paradigmas de las metodologías centrales de la educación en diseño y comprender mejor las tensiones entre los modelos futuros actuales y potenciales, y cómo esto podría afectar el viaje de aprendizaje. Sin embargo, también inspecciona cómo todo esto se relaciona con la mentalidad y los comportamientos de los educadores de diseño y los estudiantes de diseño más allá de la escuela, incorporando los desafíos que enfrentan en este nuevo paradigma no convencional (incluida la creciente relación de los estudiantes con la tecnología). Como pieza de investigación, no ofrece respuestas o soluciones finales cristalizadas, sino que plantea preguntas críticas y ofrece un diálogo abierto con diversos puntos de vista.

Anna Carolina Oliveira

**ANNA CAROLINA
COSENTINO**

Faculdade de Belas Artes
da Universidade do Porto

**[https://orcid.org/
0000-0003-0689-2903](https://orcid.org/0000-0003-0689-2903)**

Video
Presentation



Libertarian artistic teaching. A counter-pedagogy?

Keywords

Decoloniality, Art Education, Pedagogy of the Imaginary, Teacher Training.

The capitalist system maintains the colonial logic in the dialogue between knowledge and ways of life. The accumulation of material wealth, individualism, production of goods and exacerbated consumption have resulted in imbalance, physical and symbolic exhaustion of the planet. The field of arts does not constitute an autonomous system in relation to culture, to the aforementioned cultural modes. In it, the processes of formation of subjects, exclusion and discrimination also result from neoliberalism, which imposes a Promethean education linked to the notion of civility and progress, causing malnutrition of feeling, sensitivity, and imagination. The poetic state is relegated to the background and restricted to literary expression. Artistic practices are inserted in the truth regimes of the hegemonic models that produce them. Building other pedagogies requires thinking about ways to deviate from the totalizing ontologies of the so-called traditional educational thought. The impact of (hegemonic) european theoretical constructions on classroom relationships needs to be considered, as well as racism and the absence of women in the epistemic field. It is in this context that initiatives to rethink the dichotomy between reason and imagination present in westernized culture gain importance. Imagination is an important factor of psychosocial balance, it is through imagination that the whole process of symbolization, signification and de-alienation of human thought takes place. Based

on the notion that the imaginary and rationality are not antagonistic psychic spheres, the Pedagogy of the Imaginary proposes the reunion of rational and poetic forms of culture based on the reevaluation of the imaginative function and reflection on the purpose and meaning we have given to life and education. This without resorting to a set of teaching techniques or strategies, much less taking the Pedagogy of Imaginary as a discipline whose content deals with the imagination or creativity. This study began with the completion of the discipline Pedagogy of the Imaginary in Visual Arts (2020.2/ UFPE), where the participation of students provided insights into the need to identify forms of resistance to hegemonic cultural modes, in addition to motivating us to think about a Pedagogy of the Imaginary for the Artistic Education. Some questions remain: 1) How can the knowledge about art/ life of students undergoing training in the field of teaching/ learning arts be articulated with studies on decoloniality and the Imaginary?; 2) How can the Pedagogy of the Imaginary be conceived for the field of Artistic Education and how can it be plotted with the debate on decoloniality?; 3) How do undergraduate art students think about the possibilities of deviation within their teacher training and internship practices? The doctoral project "Libertarian artistic education. A counter-pedagogy?" which began its second year in October 2021, at FBAUP, intends to continue this debate.

Ensino artístico libertário. Uma contra-pedagogia?

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.99.g136

O sistema capitalista mantém a lógica colonial no diálogo entre saberes e modos de vida. O acúmulo de riquezas materiais, o individualismo, a produção de bens e o consumo exacerbado têm resultado no desequilíbrio, esgotamento físico e simbólico do Planeta. O campo das artes não constitui um sistema autônomo em relação à cultura, aos modos culturais mencionados. Nele, os processos de formação de sujeitos, exclusão e discriminação decorrem também do neoliberalismo, que impõe uma educação prometeica vinculada à noção de civilidade e progresso, causando desnutrição de sentimento, sensibilidade e imaginação. O estado poético é relegado a segundo plano e restrito à expressão literária. As práticas artísticas estão inseridas nos regimes de verdade dos modelos hegemônicos que as produzem. Construir outras pedagogias exige pensar em formas de se afastar das ontologias totalizantes do chamado pensamento educacional tradicional. Há que considerar o impacto das construções teóricas europeias (hegemônicas) nas relações da sala de aula, bem como o racismo e a ausência das mulheres no campo epistêmico. É neste contexto que ganham importância as iniciativas de repensar a dicotomia entre razão e imaginação presente na cultura ocidentalizada. A imaginação é um importante fator de equilíbrio psicossocial; é por meio dela que todo o processo de simbolização, significação e desalienação do pensamento humano ocorre. Partindo da noção de que o imaginário e a racionalidade não são esferas

psíquicas antagônicas, a Pedagogia do Imaginário propõe a reunião de formas racionais e poéticas de cultura a partir da reavaliação da função imaginativa e da reflexão sobre o propósito e o sentido que damos à vida e à educação. Isto sem recorrer a um conjunto de técnicas ou estratégias de ensino, muito menos tomando a Pedagogia do Imaginário como disciplina cujo conteúdo trata da imaginação ou da criatividade. Este estudo teve início com a realização da disciplina Pedagogia do Imaginário em Artes Visuais (2020.2/UFPE), onde a participação dos alunos possibilitou a compreensão da necessidade de identificar formas de resistência aos modos culturais hegemônicos, além de nos motivar a pensar sobre uma Pedagogia do Imaginário para a educação artística. Algumas questões permanecem: 1) como o conhecimento sobre arte/vida dos alunos em formação na área do ensino/aprendizagem das artes pode ser articulado com os estudos sobre a descolonialidade e o Imaginário?; 2) como se pode conceber a Pedagogia do Imaginário para o campo da educação artística e como se articular com o debate sobre a descolonialidade?; 3) como pensam os alunos de graduação em artes sobre as possibilidades de desvio nas práticas de formação e estágio docente? O projeto de doutorado "Educação artística libertária. Uma contra-pedagogia?", que iniciou o seu segundo ano em outubro de 2021 na FBAUP, pretende dar continuidade a este debate.

Educación artística libertaria. ¿Una contrapedagogía?

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.99.g135

El sistema capitalista mantiene la lógica colonial del diálogo entre los conocimientos y las formas de vida. La acumulación de riqueza material, el individualismo, la producción de bienes y el consumo exacerbado han provocado el desequilibrio y el agotamiento físico y simbólico del planeta. El campo de las artes no constituye un sistema autónomo en relación con la cultura, con respecto a los modos culturales antes mencionados. En él, los procesos de formación de sujetos, exclusión y discriminación resultan también del neoliberalismo, que impone una educación prometeica ligada a la noción de civismo y progreso, provocando desnutrición del sentimiento, la sensibilidad y la imaginación. El estado poético queda relegado a un segundo plano y restringido a la expresión literaria. Las prácticas artísticas se insertan en los regímenes de verdad de los modelos hegemónicos que las producen. Construir otras pedagogías requiere pensar en formas de desviarse de las ontologías totalizadoras del llamado pensamiento educativo tradicional. Es necesario considerar el impacto de las construcciones teóricas europeas (hegemónicas) sobre las relaciones en el aula, así como en el racismo y la ausencia de mujeres en el campo epistémico. Es en este contexto donde cobran importancia las iniciativas para repensar la dicotomía entre razón e imaginación presente en la cultura occidentalizada. La imaginación es un factor importante del equilibrio psicosocial. Es a través de la imaginación que tiene lugar todo el proceso de simbolización, significación y desalienación del pensamiento humano. Partiendo

de la noción de que el imaginario y la racionalidad no son esferas psíquicas antagónicas, la Pedagogía del Imaginario propone el reencuentro de formas racionales y poéticas de la cultura a partir de la revalorización de la función imaginativa y la reflexión sobre el propósito y el sentido que le hemos dado a la vida y a la educación. Esto sin recurrir a un conjunto de técnicas o estrategias didácticas y mucho menos tomando la Pedagogía del Imaginario como una disciplina cuyo contenido trata de la imaginación o la creatividad. Este estudio se inició con la realización de la disciplina Pedagogía del Imaginario en las Artes Visuales (2020.2 / UFPE), donde la participación de los estudiantes permitió vislumbrar la necesidad de identificar formas de resistencia a los modos culturales hegemónicos, además de motivarnos a pensar en una Pedagogía del Imaginario para la Educación Artística. Quedan algunas preguntas: 1) ¿Cómo articular el conocimiento sobre arte/ vida de los estudiantes en formación en el campo de la enseñanza/aprendizaje de las artes con los estudios sobre la descolonialidad y lo imaginario?; 2) ¿Cómo concebir la Pedagogía de lo Imaginario para el campo de la Educación Artística y cómo trazarla con el debate sobre la descolonialidad?; 3) ¿Qué piensan los estudiantes de arte de pregrado sobre las posibilidades de desviación dentro de sus prácticas de formación y prácticas docentes? El proyecto de doctorado "Educación artística libertaria. ¿Una contrapedagogía?" que inició su segundo año en octubre de 2021, en FBAUP, pretende continuar este debate.

Mamta Wadhvani

& Snehal
Tambulwadikar

MAMTA GAUTAM

Systemic Design Association

[https://orcid.org/](https://orcid.org/0000-0002-0938-5379)

0000-0002-0938-5379

SNEHAL TAMBULWADIKAR

JJ School of Art

[https://orcid.org/](https://orcid.org/0000-0002-0938-5379)

0000-0002-0938-5379

Video
Presentation



Design Education and Multiculturalism

Keywords

Multiculturalism , Decolonizing design, Identity, Online education

Design education exists at the cross-disciplinary intersection of sociology, cognitive psychology, technology and material history. In India, as in many other countries which have experienced colonisation, the wave of decolonisation demands questioning the normative ways of knowing, doing and being. The idea of decolonisation is reflected upon as peeling off the layers of dogmas created by other cultures on existing ones. In the wake of decolonisation, there is a rising concern for plural and multicultural societies. The practise of living out day to day varies across the cultures and often ends up alienating or excluding multiplicity of voices. In today's context digital disruption, with added layers of social media, the concept of 'self' and the 'other', the idea of 'identity' has become a complex phenomenon equated with cultural studies. The case study shared through this paper is carried out with students of first year at NID Haryana, in their first year first semester of undergraduate programme, Bachelor in Design. Facilitating a course on Indian Society and Culture for design students, posed a pedagogical challenge to bring together diverse and eclectic approaches while training the students to deepen their understanding of their own subjective positions and exploring cultural narratives in which their design ought to function. The findings and discussion points are an outcome of the assignment attempted by the student during the module inputs 'Approaches to Indian Culture', structured using autoethnography research

framework. The said assignment was introduced in the context of online education due to Covid-19 where students were encouraged to pay attention to their immediate home environment as a living cultural repository. The day-to-day cultural resources available to us often become invisibilised, in favour of tangible predefined ones like those of museums or tangible objects. The students were encouraged to look at being part of the cultural context, but still retain a distance from which they could question, interrogate and challenge some of the normative assumptions that come as part of belonging to the said cultural context. The paper discusses the need to become aware and situate oneself as a designer in the cultural context that has shaped his/her/their identity and intrinsic motivations. The aspirant designer was subjected to become aware of his/her vulnerable position in the light of his newly acknowledged socio cultural context through the means of mapping cultural changes in his family over last three generations. This has been instrumental in initiating a journey to engage with cultural change with sensitivity, appreciate and become aware of the role of oneself in making conscious choices. Through this paper, we would like to investigate this process of decolonising the identity of the designer. The paper expands on complexity of aspects mapped by the students, their reflections and probes further on methods, approach that ought to be adopted in the process of declonising the designer.

Educação de Design e Multiculturalismo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.86.g337

A fase da vida em que se entra na universidade, a pós-escola, é muito interessante para a maioria de nós. É um momento em que nos abrimos “para o mundo” do nosso jeito. As pressões sociais e os fenômenos de voar para longe do ninho adicionam muito mais camadas a ela. A maioria de nós passou por um sistema de ensino muito regulamentado. Por meio deste artigo, pretendemos investigar a ideia do mapeamento cultural com esse grupo de alunos. Nosso objetivo é reunir as respostas e a reflexão experiencial dos alunos que estão passando pelo módulo “Introdução à Cultura Indiana”. Em comparação com outro módulo, em “Introdução à Sociedade Indiana” os alunos são, realmente, solicitados a virar o espelho para si mesmos e ver o valor dos recursos já disponíveis para eles. Os recursos culturais do dia a dia de que dispomos muitas vezes tornam-se invisibilizados, em favor de recursos tangíveis e predefinidos, como os dos museus. Por meio de várias tarefas e perguntas, os alunos são incentivados a olhar mais de perto para suas famílias. Eles são encorajados a olhar para fazer parte do contexto cultural, mas ainda mantêm uma distância da qual eles poderiam questionar, interrogar e desafiar alguns dos pressupostos normativos que vêm como parte

de pertencer ao referido contexto cultural. Como educadores, vimos várias questões, dúvidas e incoerências surgirem nesse processo. Este olhar muitas vezes se volta para dentro de ser capaz de questionar a própria posição, mas também as presunções e predisposições que vêm com ele. Alunos foram capazes de desafiar o normativo por meio do processo, embora ainda fossem capazes de ver o valor em tal confronto. Para vários outros, inicia-se uma jornada para se envolver com a mudança cultural com sensibilidade e apreciação, e para reconhecer o papel de si mesmos em fazer escolhas conscientes em torno das mudanças culturais que devem ser absorvidos. Por exemplo, um dos alunos expressou uma nova consciência sobre suas próprias raízes após a auto-exploração dos estudos culturais. Com referência à sua cultura regional de “aipand” (uma forma de decoração da região de Kumaon), o aluno percebe que a responsabilidade de continuar esta tradição recai sobre nós. O artigo expande aspectos mapeados pelos alunos, suas reflexões e investigações sobre métodos, e uma abordagem que deve ser adotada se o dia a dia deve ser o repositório cultural para a apreciação cultural e se a definição de cultura deve ser expandida para as experiências de vida do dia a dia.

Educación en diseño y multiculturalismo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.86.g336

La etapa de la vida en la que uno ingresa a la universidad, la post escolaridad, es muy interesante para la mayoría de nosotros. Es un momento en el que nos abrimos “al mundo” a nuestra manera y derecho. Las presiones sociales del mismo y los fenómenos relacionados a alejarse del nido le agregan muchas más capas. La mayoría de nosotros hemos pasado por un sistema escolar muy reglamentado. A través de este artículo, nos gustaría investigar la idea de mapeo cultural con un grupo de estudiantes en esta etapa de vida. Nuestro objetivo es recopilar las respuestas y la reflexión experiencial de los estudiantes que pasan por el módulo “Introducción a la cultura india”. Junto con otro módulo, “Introducción a la sociedad india”, se les pide a los estudiantes que se miren a sí mismos en el espejo y vean el valor de los recursos que ya tienen a su disposición. Los recursos culturales del día a día que tenemos a nuestra disposición a menudo se invisibilizan, en favor de otros tangibles predefinidos, como los de los museos. A través de diversas tareas y preguntas, se anima a los estudiantes a mirar más de cerca a sus familias. Se les anima a mirar teniendo en cuenta el contexto cultural, pero aún manteniendo una distancia desde la cual podrían cuestionar, interrogar y desafiar algunos de los supuestos normativos que surgen como parte de

la pertenencia a dicho contexto cultural. Como educadores, hemos visto surgir varias preguntas, dudas e incoherencias a través de este proceso. Esta mirada en muchos casos se ha vuelto hacia adentro para poder cuestionar la propia posición, pero también las presunciones y predisposiciones que la acompañan. Algunos estudiantes han podido desafiar la normativa a través del proceso, sin dejar de ver el valor en tal confrontación. Para varios otros, inicia un viaje para comprometerse con el cambio cultural con sensibilidad y aprecio y para reconocer el papel de uno mismo en la toma de decisiones conscientes en torno a los cambios culturales que uno debe absorber. Por ejemplo, uno de los estudiantes ha expresado una nueva conciencia sobre sus propias raíces después de la autoexploración en los estudios culturales. Con referencia a su cultura regional de “aipand” (una forma de decoración de la región de Kumaon), el estudiante se da cuenta de que la responsabilidad de continuar esta tradición recae en nosotros. El trabajo amplía aspectos mapeados por los estudiantes, sus reflexiones e indagaciones sobre métodos, y un enfoque que debe adoptarse si en el día a día se quiere ser el repositorio cultural para la apreciación cultural, y si se quiere ampliar la definición de cultura a vivir las experiencias cotidianas.

Design Process, Technology & Environment

Camilo Angulo

CAMILO ANGULO

Jorge Tadeo Lozano University

<https://orcid.org/>

0000-0002-8474-4896

Video
Presentation



Bio-sketches: An iterative process that allows recognizing, extraction, and adaptation of the essential characteristics of biological models

Keywords

Bio-sketches, Biological models, Design, Iterative process, Levels of abstraction.

One of the biggest challenges that first-year design studio students experience in a traditional ideation process is when they have to face the blank page to begin drawing ideas after reading the brief instructions. It was in 2020, that as a teacher I looked for pedagogical alternatives that will generate a lower sense of frustration in students, that's why I started experimenting with an induction approach based on the essential features of biological models (Gebhuber & Drack, 2008), an interdisciplinary approach that allows combining design and biology methods with the purpose that students acquire an ability to recognize and understand structures of nature that facilitate the drawing of concepts and forms for their first sketches. All starts from some already existing biological solutions, from which a useful principle is extracted at any of its scales (cell, tissue, organ, system) with which Nature has managed to complete a task (Wiltschnig et al. 2013), and subsequently, a search process for a design problem is carried out to which this principle can be applied with accuracy. This drawing exercise was a valuable option, especially for the moment of virtual education in design that we experienced last year, managing to improve the ideation process that we carried out in class through the screen. I name this exercise bio-sketches, and it has the goal that students can refine structural patterns of nature through a cyclical process of drawing sketches. Later in 2021, already with greater experience and knowledge of the methodology,

I wanted to enhance that purpose by developing an incremental iteration model with three stages where different levels of thought are developed, getting students to draw sketches with high levels of innovation. Based on some reference texts (Benyus, 1997; Arciszewski & Cornell, 2006; Nagel et al., 2018), the iterative abstraction process proposal is characterized in the following way: The first loop of iteration of bio-sketches has a low level of abstraction, where the drawings are elementary and are reduced to imitating the shape directly and superficially using reference images. In nature, it is found as an evolutionary strategy known as mimicry, which by copying some characteristics increases the chances of survival. It includes the study of categories from morphology in terms of the shape and geometry of living organisms. The second loop of iteration of bio-sketches has a medium level of abstraction, it studies the processes in context, as a state of changes in the physical environment in which a series of interrelating elements, in nature it is found as the biological principle of adaptation. It includes the study of categories of behavior in terms of response processes to stimuli. The third loop of iteration of bio-sketches has a high level of abstraction that seeks new knowledge from a deep understanding, to imitate the systems, principles, and strategies or patterns, which in nature is found as the biological principle of mutation. It includes the study of categories of physiology in terms of functions of living systems, subsystems, and their parts.

Bio esboços: Um processo iterativo que permite reconhecer, extrair e adaptar as características essenciais dos modelos biológicos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.76.g37

rocessos de ideação inspirados em modelos biológicos são uma das metodologias que os professores implementam no estúdio de design do primeiro ano, a partir de uma abordagem interdisciplinar que permite combinar métodos de design e biologia, com o propósito de que os alunos adquiram a capacidade de reconhecer e compreender estruturas da natureza que facilitam o desenho de conceitos e formas em seus esboços. Além de criar ideias, esta metodologia nos permite reajustar a relação entre o mundo artificial criado pelo ser humano e seu ambiente natural. Com o objetivo de que os alunos possam refinar os padrões estruturais da Natureza através de um processo cíclico de desenho de esboços, propomos trabalhar um modelo de iteração incremental em três etapas, onde são desenvolvidos diferentes níveis de pensamento que, ao final do processo de ideação, conduzem à solução de um projeto com altos níveis de inovação e sustentabilidade (Benyus, 1997; Arciszewski & Cornell, 2006; Nagel et al., 2018). O primeiro loop de iteração dos bio esboços tem um baixo nível de abstração, onde os desenhos são elementares e se limitam a imitar a forma direta e superficial, usando imagens de referência. Na Natureza, é encontrada como uma estratégia evolutiva conhecida como mimetismo, que, ao copiar algumas características, aumenta as chances de sobrevivência. Inclui o estudo de categorias da morfologia em termos de forma, geometria e contornos dos organismos vivos. O

segundo loop de iteração dos bio esboços tem um nível de abstração médio; estuda os processos em contexto, como um estado de mudanças no ambiente físico, no qual uma série de elementos se inter-relacionam. Na Natureza, ela é encontrada como o princípio biológico de adaptação. Inclui o estudo de categorias de comportamento em termos de processos de resposta a estímulos. O terceiro loop de iteração dos bio esboços tem um alto nível de abstração, que busca novos conhecimentos a partir de uma compreensão profunda para imitar os sistemas, princípios e estratégias ou padrões, que, na Natureza, são encontrados como o princípio biológico da mutação. Inclui o estudo de categorias da fisiologia em termos de funções de sistemas vivos, subsistemas e suas partes. Por outro lado, a estratégia que usamos para alcançar uma abordagem de design inspirada biologicamente por problemas é contrária à formulação tradicional em projetos de design que começam a partir de um briefing, com um problema de design claramente definido. Tudo começa a partir de algumas soluções biológicas já existentes, das quais um princípio útil é extraído em qualquer uma de suas escalas (célula, tecido, órgão, sistema), com o qual a Natureza conseguiu cumprir uma tarefa (Wiltschnig et al. 2013) e, posteriormente, um processo de busca de um problema de projeto é realizado, ao qual este princípio pode ser aplicado com precisão.

Bio-bocetos: Un proceso iterativo que permite reconocer, extraer y adaptar las características esenciales de los modelos biológicos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.76.g36

Los procesos de ideación inspirados en modelos biológicos son una de las metodologías que los docentes implementan en el estudio de diseño de primer año, desde un enfoque interdisciplinario que permite combinar métodos de diseño y biología con el propósito de que los estudiantes adquieran la capacidad de reconocer y comprender estructuras de la naturaleza que faciliten el dibujo de conceptos y formas en sus bocetos. Más allá de crear ideas, esta metodología nos permite reajustar la relación entre el mundo artificial creado por el ser humano y su entorno natural. Con el objetivo de que los estudiantes puedan afinar patrones estructurales de la naturaleza a través de un proceso cíclico de dibujo de bocetos, se propone trabajar un modelo de iteración incremental en tres etapas donde se desarrollan diferentes niveles de pensamiento. Finalmente, el proceso de ideación conduce a la solución de un proyecto con altos niveles de innovación y sostenibilidad (Benyus, 1997; Arciszewski & Cornell, 2006; Nagel et al., 2018). El primer bucle de iteración de los bio-bocetos tiene un bajo nivel de abstracción, donde los dibujos son elementales y se reducen a imitar directa y superficialmente las formas, utilizando imágenes de referencia. En la naturaleza se lo encuentra en una estrategia evolutiva conocida como mimetismo, donde copiar algunas características aumenta las posibilidades de supervivencia. Incluye el estudio de categorías de morfología en términos de forma, geometría y contornos de

organismos vivos. El segundo bucle de iteración de los bio-bocetos tiene un nivel medio de abstracción, estudia los procesos en contexto, como un estado de cambio en el entorno físico en el que se interrelacionan una serie de elementos. En la naturaleza se lo encuentra en el principio biológico de adaptación. Incluye el estudio de categorías del comportamiento en términos de procesos de respuesta a estímulos. El tercer ciclo de iteración de los bio-bocetos tiene un alto nivel de abstracción, buscando nuevos conocimientos a partir de una comprensión profunda para imitar los sistemas, principios y estrategias o patrones. En la naturaleza se lo encuentra en el principio biológico de mutación. Incluye el estudio de categorías de la fisiología en términos de funciones de sistemas vivos, subsistemas y sus partes. Por otro lado, la estrategia que usamos para lograr un enfoque de diseño basado en problemas inspirado biológicamente es contraria a la formulación tradicional de los proyectos de diseño, que comienza con un resumen con un problema de diseño claramente definido. Todo parte de algunas soluciones biológicas ya existentes, de las que se extrae un principio útil en cualquiera de sus escalas (célula, tejido, órgano, sistema), con las que la naturaleza ha logrado cumplir una tarea (Wiltschnig et al. 2013). Posteriormente, se lleva a cabo un proceso de búsqueda de un problema de diseño al que se puede aplicar este principio con precisión.

Bianca

& Richard Perassi

Eickel

BIANCA EICKEL

Universidade Federal
de Santa Catarina

[https://orcid.org/
0000-0003-2107-5098](https://orcid.org/0000-0003-2107-5098)

RICHARD PERASSI

Universidade Federal
de Santa Catarina

[https://orcid.org/
0000-0003-0696-4110](https://orcid.org/0000-0003-0696-4110)

Video
Presentation



The evolution of the graphic-symbolic communication positioning of the technological brand

Keywords

Advertising, Brand positioning, Semiotics, Technology, Visual communication.

With the globalization process, the concept of technology is widespread in the construction of a more simplified society (Harvey, 2008). Over time, technology evolves and transforms, during this process, communication and culture follow the changes. Companies inserted in this sociocultural network seek to communicate with the consumer, and thus the positioning is irrefutable in this marketing process. If technology, communication, and culture change and transform over time, then brand positioning must also follow this movement (Sant'Anna, 1998). Advertising uses the word technology as a sales argument and to position the brand in the minds of consumers, however, there is confusion in the representation of graphic visuality in technology companies when it comes to giving imagery meaning to the technology itself. It is believed that part of it is given by the cultural, political, and tooling aspects available for these constructions, as well as, it is intended to study the possible cause of hypertrophy of the aesthetic function in communication products, a concept addressed by Perassi (2001) when elucidating a pathology of representations that mischaracterize the referential and advertising function. Based on this context, the theme of this proposal will describe the evolution process of the graphic-symbolic communication positioning of the Multilaser technological brand, and thus analyze the changes in positioning from the perspective of design. The chosen brand brings relevance to the study because it went through historical milestones in its business and communication structure, which will contribute to the descriptive analysis of its evolution. The company was founded in Brazil in 1987.

It started operating in the printer and photocopying segment, recycling cartridges until 2003, after the company entered the computer, accessories, and cell phone line, and consequently changed its positioning and starts to compete with major players in the world technological market. It currently has 44 thousand points of sale in Brazil, and portfolio of 15 departments. The problem of the proposal takes into account a large amount of importation of technological products, and soon it is believed in the importation of communication, and design references. The study is justified by the need to assess the perception of confusion in graphic representation and hypertrophy of the aesthetic function in communication in the Brazilian technological segment. To achieve the result, a qualitative methodological approach will be used, aimed at the perception of meanings that are intrinsic in beliefs, values, and attitudes in human relationships. Therefore, so that the research objectives are achieved, the study will be divided into three stages of development: exploratory, bibliographical, and documentary. The discussions that take place in this proposal bring the relationship between communication and culture, visual communication as a form of brand positioning, as well as graphic advertising representation in communication from the perspective of design. The study will be limited to graphic products for advertising communication, which is expected to understand a look at the advancement of knowledge in visuality and graphic-symbolic positioning of Brazilian technology brands, as well as the role of professionals in the field of design.

A evolução do posicionamento da comunicação gráfico-simbólica da marca tecnológica Multilaser

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.97.g133

Com o processo de globalização, o conceito de tecnologia é amplamente difundido na construção de uma sociedade mais simplificada. A tecnologia torna-se um fenômeno global no século 21, com o uso de computadores capazes de mudar o dia a dia das pessoas. Com o tempo, a tecnologia evolui e se transforma, nesse processo a comunicação e a cultura acompanham as mudanças. As empresas inseridas na sociedade e cultura atuais buscam se comunicar com os consumidores em todos os momentos; por isso, o posicionamento é irrefutável neste processo de marketing. Se a tecnologia, a comunicação e a cultura mudam com o tempo, o posicionamento da marca também deve acompanhar esse movimento. A partir deste contexto, o tema desta proposta irá descrever o processo de evolução do posicionamento da comunicação gráfico-simbólica da marca tecnológica Multilaser e, assim, analisar as mudanças de posicionamento sob a perspectiva do design. A marca escolhida traz relevância ao estudo, pois passou por diversos marcos históricos que contribuirão para a análise descritiva da evolução. A empresa foi fundada por Israel Ostrowiecki no Brasil, em 1987. Começou a atuar no segmento de impressoras e fotocopiadoras, reciclando cartuchos para impressoras até 2003. Após vários fatos históricos em sua trajetória, atualmente possui 44 mil pontos de venda no Brasil, com um portfólio de 15 departamentos, incluindo smartphones, celulares, gamers, drones, automotivo, entre outros. A problemática da proposta leva em consideração o grande volume de importação de produtos tecnológicos pelo Brasil e, assim, o estudo se justifica pela necessidade de avaliar a percepção de uma

hipertrofia da função estética na comunicação do segmento tecnológico brasileiro. Para alcançar este resultado, será utilizada uma abordagem metodológica qualitativa, voltada para a percepção de significados intrínsecos às crenças, valores e atitudes nas relações humanas. Portanto, para atingir os objetivos da pesquisa, o estudo será dividido em três etapas de desenvolvimento, sendo a primeira a etapa exploratória, com a busca de artigos e livros que contribuam para a pesquisa bibliográfica e a análise descritiva de produtos de comunicação, impressos ou digitais, selecionados dentre a marca Multilaser. Para a segunda etapa, será realizada uma pesquisa bibliográfica, visando elaborar a construção do referencial teórico a partir dos materiais identificados na etapa anterior. A terceira etapa é a documental, para analisar e descrever as mudanças no posicionamento da marca sob a óptica da concepção dos documentos selecionados na primeira etapa. As discussões nesta proposta trazem a comunicação visual, aspectos históricos do termo tecnologia e sobre a empresa Multilaser; depois, a relação entre comunicação e cultura, que irá elucidar a trajetória da comunicação visual como forma de posicionamento da marca, bem como a representação gráfica publicidade na comunicação na perspectiva do design. O estudo se limitará a produtos gráficos de comunicação publicitária, onde se pretende compreender um olhar sobre o avanço do conhecimento na visualidade das marcas tecnológicas brasileiras, a atuação dos profissionais da área de design, e ainda pretende-se promover novas pesquisas que estabeleçam um posicionamento gráfico-simbólico para a tecnologia brasileira.

La evolución del posicionamiento comunicativo gráfico-simbólico de la marca tecnológica Multilaser

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.97.g132

Con el proceso de globalización, el concepto de tecnología se difunde ampliamente en la construcción de una sociedad más simplificada. La tecnología se convierte en un fenómeno global en el siglo XXI, con el uso de computadoras capaces de cambiar la vida cotidiana de las personas. Con el tiempo, la tecnología evoluciona y se transforma. Durante este proceso, la comunicación y la cultura siguen los cambios. Las empresas insertadas en la sociedad y cultura actual buscan comunicarse con los consumidores en todo momento, por lo que el posicionamiento es irrefutable en este proceso de marketing. Si la tecnología, la comunicación y la cultura cambian con el tiempo, entonces el posicionamiento de la marca también debe seguir este movimiento. Desde este contexto, la temática de esta propuesta describirá el proceso de evolución del posicionamiento comunicativo gráfico-simbólico de la marca tecnológica Multilaser, y analizando los cambios de posicionamiento desde la perspectiva del diseño. La marca elegida aporta relevancia al estudio porque atravesó varios hitos históricos que contribuirán al análisis descriptivo de la evolución. La empresa fue fundada por Israel Ostrowiecki en Brasil en 1987. Comenzó a operar en el segmento de impresoras y fotocopiadoras, reciclando cartuchos para impresoras hasta 2003. Luego de varios hechos históricos en su trayectoria, actualmente cuenta con 44 mil puntos de venta en Brasil, con un portafolio de 15 departamentos que incluye smartphones, celulares, gamers, drones, rubro automotriz, entre otros. La problemática de la propuesta tiene en cuenta la gran cantidad de importación de productos tecnológicos a Brasil, por lo que el estudio se justifica por la necesidad de evaluar la percepción de una hipertrofia de la función estética en la comunicación del segmento

tecnológico brasileño. Para lograr el resultado se utilizará un enfoque metodológico cualitativo, dirigido a la percepción de significados intrínsecos a las creencias, valores y actitudes en las relaciones humanas. Por tanto, para alcanzar los objetivos de la investigación, el estudio se dividirá en tres etapas de desarrollo. La primera es la etapa exploratoria, con la búsqueda de artículos y libros que contribuyan a la investigación bibliográfica y el análisis descriptivo de productos de comunicación, impresos o digitales seleccionados de la marca Multilaser. En la segunda etapa, se realizará una investigación bibliográfica con el objetivo de elaborar la construcción del marco teórico a partir de los materiales identificados en la etapa anterior. Finalmente, la etapa documental implicará analizar y describir los cambios en el posicionamiento de la marca desde la perspectiva del diseño a partir de los documentos seleccionados en la primera etapa. Las discusiones que surgen de esta propuesta incluyen comunicación visual, aspectos históricos del término tecnología y sobre la empresa Multilaser, así como un análisis de la relación entre comunicación y cultura, dilucidando la trayectoria de la comunicación visual como forma de posicionamiento de marca, así como la representación gráfica de la publicidad en la comunicación desde la perspectiva del diseño. El estudio se limitará a los productos gráficos de la comunicación publicitaria, que se espera que comprendan una mirada al avance del conocimiento en la visualidad de las marcas tecnológicas brasileñas, el desempeño de los profesionales en el campo del diseño, y aún quieran promover nuevas investigaciones que establezcan una posición gráfico-simbólica para la tecnología brasileña.

Rejane Zilda

& Rafael Costa,
Gabriel Cardoso,
Ronnie Paskin

REJANE SPITZ

Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0002-9837-3387](https://orcid.org/0000-0002-9837-3387)

RAFAEL COSTA

Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0002-5721-1867](https://orcid.org/0000-0002-5721-1867)

GABRIEL CARDOSO

Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0003-1815-3091](https://orcid.org/0000-0003-1815-3091)

RONNIE PASKIN

Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro

[https://orcid.org/
0000-0003-3250-6033](https://orcid.org/0000-0003-3250-6033)

Video
Presentation



VRestaurant: Challenges and opportunities in developing immersive projects in times of social distance

Keywords

Design, Electronic Art, Installation, Teaching, Virtual Reality.

VRestaurant is an installation of electronic art, design, gastronomy and multi-sensoriality. Its objective is to explore the potential of virtual reality (VR) to discuss issues related to healthy eating and sustainability. In it, we articulate academic research, linked to the Electronic Art Laboratory at PUC-Rio, with design project development practices, to achieve, through experimentation, an innovative result that contributes to changing people's behavior towards the future of food on the planet. For this, we searched for conceptions of experiences in VR, as well as "teaching-learning" methodologies (ALVES, 2008) in Design. In the methodology we use theoretical, field research, brainstorming and development. We work in a cyclical format, where each step is evaluated and validated. In the conceptual field, we ask: In 2050 will we be able to feed 10 billion people in a healthy and sustainable way to the planet? Humans produce food on a scale that has affected the climate and diverse ecosystems. The conversion of forests to pastures harms the migration of birds and alters the rain and planting periods. The foods produced are often of low nutritional value, which leads to unhealthy diets, causing malnutrition and obesity. Therefore, through awareness, engagement and emotion, we provide participants with a reflection that will stimulate changes in individual behavior, which can generate broader social changes. In the field of Design, we chose VR and its immersiveness, interactivity, multi-sensoriality and sense of presence, to provoke in the user a concrete experience. These areas are capable of producing emotional reactions in human beings. The feeling of experiencing an unfamiliar environment can

be a pleasant experience for some and a difficult one for others. However, these sensations added to VR are invariably strong and impactful (SPITZ, 2021). With the restrictions imposed by Sars-Cov-2, the activities were directed to our homes, bringing a reality mediated by screens, which can be exhausting. Immersive technologies make these activities and contact with other people more enjoyable. Interactive possibilities also provide greater collaboration in task development. These potential allies to remote communication were the guiding points of VRestaurant. The development team is multidisciplinary, made up of professors, graduate students, undergraduates, professionals in design, gastronomy, arts, law, architecture, software engineering and cinema. By ensuring that each area is dealt with by those who have expertise, or who show interest in going deeper, even without experience. In our processes, we adapt the universe of VR headsets, through schematic representations, storyboards, videos, animations and text documents, always shared for everyone's analysis and consideration. The result of the process observed in the team is partial, but we conclude that in this multiplicity of profiles, origins and ages, there is a rich exchange of knowledge where subject "A" learns and teaches simultaneously with subject "B". This approach, which prioritizes horizontal relationships (FREIRE, 1987), generated a vast theoretical, experimental and practical repository, in addition to an environment for creative development. Our academic and technical contribution demonstrates that working on the creation of VRestaurant also represented emotional support for the team in times of pandemic.

VRestaurant: Desafios e oportunidades no desenvolvimento de projetos imersivos em tempos de distanciamento social

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.120.g193

VRestaurant é uma instalação de arte eletrônica, design, gastronomia e multissensorialidade. Seu objetivo é explorar de forma criativa o potencial da Realidade Virtual (RV) para discutir questões relacionadas à alimentação saudável e sustentabilidade. Neste projeto, aliamos a pesquisa acadêmica, vinculada ao Laboratório de Arte Eletrônica da PUC-Rio, com práticas de desenvolvimento de projetos de design, para alcançar, por meio da experimentação, um resultado inovador que contribua para mudar o comportamento das pessoas em relação ao futuro dos alimentos no Planeta. Para isso, buscamos concepções de experiências em RV, bem como metodologias de “ensino-aprendizagem” (ALVES, 2008) em design. Na metodologia, utilizamos teóricos, pesquisa de campo, brainstorming, desenvolvimento técnico-artístico e testes. Trabalhamos em um formato cíclico, onde cada etapa é avaliada e validada em reuniões. Nessas reuniões síncronas, discutimos ideias e estabelecemos as seguintes atividades. No campo conceitual, perguntamos: em 2050 seremos capazes de alimentar 10 bilhões de pessoas de forma saudável e não prejudicial ao Planeta? Os seres humanos produzem alimentos em uma escala que afetou a estabilidade do clima e diversos ecossistemas. A conversão de florestas em pastagens prejudica a migração de pássaros e altera os períodos de chuva e plantio. Além disso, os alimentos produzidos muitas vezes têm baixo valor nutricional, o que leva a dietas não saudáveis, causando desnutrição e obesidade. Portanto, por meio da conscientização, do engajamento e da emoção, proporcionamos aos participantes uma reflexão que estimulará mudanças no comportamento individual, que podem gerar mudanças sociais mais amplas. No campo do design,

exploramos aspectos da RV como imersividade, interatividade, multissensorialidade e sentido de presença. Cada uma dessas áreas é capaz de produzir reações emocionais nos seres humanos. A sensação de que estamos vivenciando um ambiente desconhecido pode ser uma experiência agradável e estimulante para alguns ou difícil para outros. No entanto, estas sensações, adicionadas à tecnologia RV, são invariavelmente fortes e impactantes. Com as restrições sanitárias impostas pela COVID-19, a maioria das atividades voltou-se para nossas casas e teve que se adaptar a uma realidade mediada por telas. As tecnologias imersivas possibilitam o contato com outras pessoas, tornando mais agradáveis atividades exaustivas, como olhar para a tela. As possibilidades interativas dessa tecnologia também fornecem maior colaboração no desenvolvimento de tarefas. Estes potenciais, aliados à comunicação remota, foram os pontos norteadores do VRestaurant. A equipe de desenvolvimento é multidisciplinar, formada por professores, pós-graduandos, graduandos, profissionais de design, gastronomia, artes, direito, arquitetura e cinema. Esta multiplicidade de perfis, origens e idades proporciona uma rica troca de conhecimentos, fazendo com que cada área seja tratada por quem tem expertise ou que demonstra interesse em se aprofundar, mesmo sem experiência anterior. Em nossos processos, adaptamos o universo tridimensional dos headsets de RV, por meio de representações esquemáticas, storyboards, vídeos, animações, apresentações de slides e documentos de texto, sempre compartilhados, de forma que todos possam analisar e opinar. Esta abordagem, que prioriza as relações horizontais (FREIRE, 1987), gerou um vasto repositório teórico, experimental e prático, além de um ambiente de desenvolvimento criativo e estimulante.

VRestaurant: Retos y oportunidades en el desarrollo de proyectos inmersivos en tiempos de distanciamiento social

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.120.g192

VRestaurant es una instalación de arte electrónico, diseño, gastronomía y multisensorialidad. Su objetivo es explorar de forma creativa el potencial de la realidad virtual (RV) para debatir cuestiones relacionadas con la alimentación saludable y la sostenibilidad. En este proyecto, vinculamos la investigación académica, vinculada al Laboratorio de Arte Electrónico de la PUC-Río, con prácticas de desarrollo de proyectos de diseño para lograr, a través de la experimentación, un resultado innovador que contribuya a cambiar el comportamiento de las personas en relación al futuro de la alimentación en el planeta. Para ello, buscamos concepciones de experiencias en RV, así como metodologías de "enseñanza-aprendizaje" (ALVES, 2008) en Diseño. En la metodología utilizamos la investigación teórica, de campo, el brainstorming, el desarrollo técnico-artístico y las pruebas. Trabajamos en formato cíclico, donde cada paso es evaluado y validado en reuniones. En estas reuniones sincrónicas discutimos ideas y planteamos las siguientes actividades. En el campo conceptual, nos preguntamos: ¿En 2050 seremos capaces de alimentar a 10 mil millones de personas de forma saludable y no dañina para el planeta? Los seres humanos producen alimentos a una escala que ha afectado la estabilidad climática y los diversos ecosistemas. La conversión de bosques en pastizales perjudica la migración de aves y altera los periodos de lluvia y siembra. Además, los alimentos producidos suelen tener un valor nutricional bajo, lo que conduce a dietas poco saludables, provocando desnutrición y obesidad. Por lo tanto, a través de la conciencia, el compromiso y la emoción, brindamos a los participantes una reflexión que fomentará cambios en el comportamiento individual, que pueden generar cambios sociales más amplios. En el campo del Diseño, exploramos aspectos de la

realidad virtual como la inmersión, la interactividad, la multisensorialidad y el sentido de presencia. Cada una de estas áreas es capaz de producir reacciones emocionales en los seres humanos. La sensación de que estamos viviendo un entorno desconocido puede ser una experiencia placentera y emocionante para algunos y difícil para otros. Sin embargo, estas sensaciones agregadas a la tecnología de realidad virtual son invariablemente fuertes e impactantes. Con las restricciones sanitarias impuestas por el Sars-Cov-2, la mayoría de las actividades iban dirigidas a nuestros hogares y debían adaptarse a una realidad mediada por pantallas. Las tecnologías inmersivas permiten estar en contacto con otras personas, haciendo que las actividades agotadoras, como mirar una pantalla, sean más agradables. Las posibilidades interactivas de esta tecnología también proporcionan una mayor colaboración en el desarrollo de tareas. Estos potenciales aliados a la comunicación remota fueron los puntos rectores de VRestaurant. El equipo de desarrollo es multidisciplinario, compuesto por profesores, estudiantes de posgrado, licenciados, profesionales del diseño, gastronomía, artes, derecho, arquitectura y cine. Esta multiplicidad de perfiles, antecedentes y edades proporciona un rico intercambio de conocimientos, asegurándose de que cada área sea tratada por aquellos que tienen la experiencia o que demuestran interés en profundizar, incluso sin experiencia previa. En nuestros procesos, adaptamos el universo tridimensional de los cascos VR a través de representaciones esquemáticas, storyboards, videos, animaciones, presentaciones de diapositivas y documentos de texto, siempre compartidos de manera que todos puedan analizar y dar su opinión. Este enfoque, que prioriza las relaciones horizontales (FREIRE, 1987), ha generado un vasto repositorio teórico, experimental y práctico, además de un entorno de desarrollo creativo y estimulante.

Jaqueline Steagall

JAQUELINE STEAGALL

Pontifical Catholic University
of São Paulo

[https://orcid.org/
0000-0001-5713-7460](https://orcid.org/0000-0001-5713-7460)

Video
Presentation



The Creative Process in Digital Media

Keywords

Creative process; Digital Media; Design; Creativity; Design Process.

This article brings recent researches on visuality and its transformations with new technologies. The study shows the analysis of the creative trajectory of some artists that proposed to share their works, allowing for a reflection on the process and on the movements of interaction about how knowledge and artistic sensitivity allow recognizing how a work of art is developed. The research is supported by the ideas of Pierre Levy and Steven Jonhson as collaborators of technical thinking and Fayga Ostrower, who developed analyses on drawing. They are, however, expanded by Cecilia Salles; along the work, analytical studies connect such concepts to the creative thinking implied in the development of a work of art. The creative trajectory of the artists analyzed allows us to reflect on the interactions made, understand the choice of the digital software and the different ways of accessing digital tools that represent a communicative way before the environment. In the present study, we have the creative process shared among the following components: the artist as a user and manipulator of the software, the knowledge of the Graphic Interface and the artistic sensitivity of handling, which allow understanding the choices emerging along the entire creative process, such as the selections of the digital software and of the tools that best suit the development. The digital media creates a new niche of knowledge and focus for the research, as it accounts for creating new fields for the human being to act and, therefore, new fields of work. The investigation of new possibilities to work with

the digital media is pointed out by Flusser, who shows that human beings have a functional and investigative characteristic they use for creating new inputs for production, since the processing speed in the digital media is undoubtedly extraordinary. The interface is the point of contact between humans and the machine, it is where the relationship between human beings and the digital space occurs, generating, in this exchange, the visual and graphic environment of the digital media. It is thus a communicative space of humans and digital media, where different digital information is found making the software respond to the user needs. To understand how digital resources operate in creation, we conducted a deconstruction of the drawing artistic processes, highlighting details of the digital media added to the knowledge of the Graphic Interface of the types of software under study. The deconstruction conducted in our work allowed understanding the processes involved in creating in digital media and understanding the complexity of conducting the work. The knowledge process is a fundamental point for understanding this network, since we observe in the work completed and delivered to the public, that the actions selected indicate the unfolding of the artist's trajectory. The approaches employed in our research can expand the processes for studying the subject, in the sense that they certainly deconstruct the solely technical possibilities to highlight the understanding of a creative construction process.

O processo criativo na mídia digital

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.82.g100

Esta pesquisa baseada na prática é apoiada nas ideias de Pierre Levy e Steven Johnson como colaboradores do pensamento técnico, e em Fayga Ostrower, que desenvolveu análises em desenho e software digital. Para uma definição que norteia este estudo, o processo criativo é uma trajetória de trabalho, em que a criação é uma rede em construção, um diálogo permanente entre a prática e a reflexão. No presente estudo, temos o processo criativo compartilhado entre os seguintes componentes: o artista como usuário e manipulador do software, o conhecimento da interface gráfica e a sensibilidade artística de manuseio, que permitem compreender as escolhas emergentes ao longo de todo o processo criativo, como a seleção do software digital e das ferramentas que melhor se adequam ao desenvolvimento. Síntese dos problemas A mídia digital cria um novo nicho de conhecimento e foco para a pesquisa, pois dá conta da criação de novos campos para a ação do ser humano e, portanto, novos campos de trabalho, como apontado por Flusser (2012). Compreender interface gráfica permite compreender a relação que o ser humano estabelece com a máquina, suas experimentações, visto que são superfícies para simulações, originando um espaço onde as potencialidades criativas do ser humano podem se materializar. É, portanto, um espaço comunicativo de humanos e mídias digitais, onde diferentes

informações digitais são encontradas, fazendo com que o software responda às necessidades do usuário (JOHNSON, 2001). Interface é o campo de ação do artista, de investigação para a produção da obra digital. Concluindo, os artistas, manipuladores da relação entre o ser humano e a imagem, incorporaram a tecnologia como input de expressão em sua produção, o que os tornou artistas digitais. Os artistas aceitam o mundo de acordo com suas impressões e permitem que essas experiências passem a fazer parte da obra. A multiplicidade de obras em meio digital forma os rumos artísticos, a escolha dos caminhos, materiais e formas de ação de cada artista, caracterizando outras visualidades. O processo de conhecimento é um ponto fundamental para a compreensão desta rede, uma vez que observamos, nos trabalhos realizados e entregues ao público, que as ações selecionadas indicam o desdobramento da trajetória do artista. As abordagens empregadas em nossa pesquisa podem ampliar os processos de estudo do assunto, no sentido de que certamente desconstroem as possibilidades unicamente técnicas, para evidenciar a compreensão de um processo de construção criativa. A apresentação assume um estilo de comentário sobre a prática, onde o autor demonstrará as principais ideias propostas neste estudo.

El proceso creativo en los medios digitales

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.82.g99

Esta investigación basada en la práctica está respaldada por las ideas de Pierre Levy y Steven Johnson como colaboradores del pensamiento técnico, y Fayga Ostrower, quien desarrolló un análisis sobre el dibujo y el software digital. Como definición que orienta este estudio, el proceso creativo es una trayectoria de trabajo en la que la creación es una red en construcción, un diálogo permanente entre la práctica y la reflexión. En el presente estudio, tenemos el proceso creativo compartido entre los siguientes componentes: el artista como usuario y manipulador del software, el conocimiento de la Interfaz Gráfica y la sensibilidad artística del manejo, que permiten comprender las elecciones que surgen a lo largo de todo el proceso creativo, como las selecciones del software digital y de las herramientas que mejor se adapten al desarrollo. Los medios digitales crean un nuevo nicho de conocimiento y foco para la investigación, ya que da cuenta de la creación de nuevos campos para que el ser humano actúe y, por tanto, nuevos campos de trabajo apunta Flusser (2012). Entender la Interfaz Gráfica permite comprender la relación que el ser humano establece con la máquina y sus experimentaciones, ya que son superficies para simulaciones, originando un espacio donde las potencialidades creativas del ser humano pueden materializarse. Se trata así de un espacio comunicativo de humanos y medios digitales,

donde se encuentra diferente información digital haciendo que el software responda a las necesidades del usuario (JOHNSON, 2001). La interface es el campo de acción del artista, de investigación para producir la obra digital. En conclusión, los artistas, manipuladores de la relación entre el ser humano y la imagen, incorporaron la tecnología como insumo de expresión en su producción, lo que los convirtió en artistas digitales. Los artistas aceptan el mundo según sus impresiones y permiten que estas experiencias se conviertan en parte del trabajo. La multitud de obras en medios digitales configuran las direcciones artísticas, la elección de caminos, materiales y formas de acción de cada artista, caracterizando otras visualizaciones. El proceso de conocimiento es un punto fundamental para entender esta red, ya que observamos en el trabajo terminado y entregado al público que las acciones seleccionadas indican el desenvolvimiento de la trayectoria del artista. Los enfoques empleados en nuestra investigación pueden ampliar los procesos de estudio del tema, en el sentido de que ciertamente deconstruyen las posibilidades únicamente técnicas para resaltar la comprensión de un proceso de construcción creativa. La presentación asume un estilo de comentario sobre la práctica, donde el autor demostrará las principales ideas propuestas en este estudio.

Carolina Campagnollo

& Alacoque Lorenzini Erdmann, Mônica Stein

**CAROLINA
CAMPAGNOLLO**

Universidade Federal
de Santa Catarina

[https://orcid.org/
0000-0003-2643-7270](https://orcid.org/0000-0003-2643-7270)

**ALACOQUE LORENZINI
ERDMANN**

Universidade Federal
de Santa Catarina

[https://orcid.org/
0000-0003-4845-8515](https://orcid.org/0000-0003-4845-8515)

MÔNICA STEIN

Universidade Federal
de Santa Catarina

[https://orcid.org/
0000-0003-3753-0622](https://orcid.org/0000-0003-3753-0622)

Video
Presentation



Exploring gaming as therapeutic care: A case study about the configuration of a game support for a pediatric hospital

Keywords

Children, Hospitalization, Innovation in Nursing, Nursing, Videogame.

Given the need for the hospitalisation of children and adolescents, bringing playfulness and playing can be strategies that help understand, promote, prevent, treat, and recover health. Playing is a childhood activity related to their growth and development, both motor, emotional, mental, and social. Play and games help in personal training and enhance skills. Thus, as each generation has its specificity, the current generation, more specifically that of children, has technology as a present and vital element in their daily lives. How children, the so-called digital natives, play nowadays is directly associated with technological means, which share space among traditional plays. In this sense, evidence suggests that interaction with electronic games stimulates brain activity and facilitates acceptance of the proposed treatment in the case of hospitalisation. It is undeniable that the illness and hospitalisation process brings emotional consequences to patients. Because of this, the nurse is an essential professional in implementing humanisation in the hospital context. However, promoting hospital humanisation also includes innovation in nursing. There are several types of inventions, including introducing new products or changes to some that are already on the market or even the approach of new methodological approaches to the search for design solutions, such as the use of Design Thinking. This approach aims to solve problems centred on the user, often through co-creation, in a collective and collaborative work of those involved with the problem to be solved.

Considering that hospital facilities often do not include the socialisation of all age groups, this thesis project aims to develop hospital support for video games, assessing the effectiveness of playful interventions, ergonomics, comfort, and patient accessibility. For the development of the product, one of the Design Thinking methodologies is being used: the Double Diamond, which is composed of the stages of discovery, definition, development, and implementation. In the discovery stage, the insight occurred through the follow-up of pediatric hospitalisation and was premised on speculations about "how to make the child's hospitalisation process smoother"? "Would it be possible to develop a hospital support for video games?". In the definition, a briefing was created to develop an efficient solution for the specific public, verifying the feasibility and available resources to carry out these actions. With the idea to be prototyped defined, a prototype of the support was designed based on the assumptions of feasibility, practicality, and functionality. The product under development was classified as an industrial design and deposited with the National Institute of Industrial Property for patent purposes. The developed support will be available for use by children in the hospital unit containing a monitor and video game to produce impacts as therapeutic care. The levels of entertainment and perceptions of health status will be evaluated. The Angels in Control project will generate a design outcome expected to provide more humanised and therapeutic care during pediatric hospitalisation.

Explorando o jogo como cuidado terapêutico: Um estudo de caso sobre a configuração de um suporte de jogo para um hospital pediátrico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.146.g316

Diante da necessidade da hospitalização de crianças e adolescentes, o lúdico e o brincar podem ser estratégias que auxiliam na compreensão, promoção, prevenção, tratamento e recuperação da saúde. Brincar é uma atividade infantil relacionada ao seu crescimento e desenvolvimento motor, emocional, mental e social. Brincadeiras e jogos ajudam no treinamento pessoal e aprimoram as habilidades. Assim, como cada geração tem sua especificidade, a geração atual, mais especificamente a das crianças, tem a tecnologia como elemento presente e vital em seu cotidiano. O modo como as crianças, os chamados nativos digitais, brincam hoje, está diretamente associado aos meios tecnológicos, que dividem espaço com as brincadeiras tradicionais. Neste sentido, evidências sugerem que a interação com jogos eletrônicos estimula a atividade cerebral e facilita a aceitação do tratamento proposto no caso de hospitalização. É inegável que o processo de adoecimento e hospitalização traz consequências emocionais aos pacientes. Por isso, o enfermeiro é um profissional imprescindível na implementação da humanização no contexto hospitalar. No entanto, a promoção da humanização hospitalar também inclui a inovação na enfermagem. Existem vários tipos de invenções, incluindo a introdução de novos produtos ou alterações em alguns já existentes no mercado ou, ainda, a abordagem de novas abordagens metodológicas para a procura de soluções de design, como o uso do design thinking. Esta abordagem visa a resolução de problemas centrados no usuário, muitas vezes por meio da cocriação, em um trabalho coletivo e colaborativo dos envolvidos com o problema a ser resolvido. Considerando que as instalações hospitalares muitas vezes não contemplam a

socialização de todas as faixas etárias, este projeto de tese visa desenvolver o suporte hospitalar para videogames, avaliando a eficácia das intervenções lúdicas, ergonomia, conforto e acessibilidade dos pacientes. Para o desenvolvimento do produto, uma das metodologias do design thinking está sendo utilizada: o Double Diamond, que é composto pelas etapas de descoberta, definição, desenvolvimento e implementação. Na fase de descoberta, o insight ocorreu por meio do acompanhamento da internação pediátrica e teve como premissa especulações sobre “como tornar mais suave o processo de hospitalização da criança?” Seria possível desenvolver um suporte hospitalar para videogames?”. Na definição, foi criado um briefing para desenvolver uma solução eficiente para o público específico, verificando a viabilidade e os recursos disponíveis para a realização destas ações. Com a ideia de ser definido o protótipo, foi desenhado um protótipo do suporte com base nos pressupostos de viabilidade, praticidade e funcionalidade. O produto em desenvolvimento foi classificado como desenho industrial e depositado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial para fins de patente. O suporte desenvolvido será disponível para uso na unidade hospitalar, contendo monitor e videogame para produzir impactos como atendimento terapêutico. Serão avaliados os níveis de entretenimento e percepções do estado de saúde. O projeto Anjos em Controle vai gerar um desenho que, espera-se, proporcionará um cuidado mais humanizado e terapêutico durante a internação pediátrica

Explorando el juego como atención terapéutica: Un estudio de caso sobre la configuración de un soporte de juego para un hospital pediátrico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.146.g315

En el contexto de la hospitalización de niños y adolescentes, traer alegría y juego pueden ser estrategias que ayuden a comprender, promover, prevenir, tratar y recuperar la salud. Jugar es una actividad infantil relacionada con el crecimiento y el desarrollo, tanto motor como emocional, mental y social. El juego ayuda en el entrenamiento personal y mejora las habilidades. Así como cada generación tiene sus características específicas, la generación actual, más concretamente la de los niños, tiene la tecnología como elemento presente y vital en su vida diaria. El modo en que juegan los niños, los llamados nativos digitales hoy en día, está directamente asociado a los medios tecnológicos, que comparten espacio con los juegos tradicionales. En este sentido, la evidencia sugiere que la interacción con juegos electrónicos estimula la actividad cerebral y facilita la aceptación del tratamiento propuesto en el caso de hospitalización. Es innegable que el proceso de enfermedad y hospitalización trae consecuencias emocionales en los pacientes. Por ello, el enfermero es un profesional imprescindible en la implantación de la humanización en el contexto hospitalario. Sin embargo, promover la humanización hospitalaria también incluye la innovación en enfermería. Existen varios tipos de invenciones, incluida la introducción de nuevos productos o cambios en algunos que ya están en el mercado, o incluso el abordaje de nuevos enfoques metodológicos para la búsqueda de soluciones de diseño, como el uso del Design Thinking. Este enfoque tiene como objetivo resolver problemas centrados en el usuario, a menudo a través de la co-creación en un trabajo colectivo y colaborativo de los involucrados con el problema a resolver. Teniendo en cuenta que las instalaciones hospitalarias a menudo no incluyen la socialización

de todos los grupos de edad, este proyecto de tesis tiene como objetivo desarrollar el apoyo hospitalario mediante los videojuegos, evaluando la efectividad de las intervenciones lúdicas, la ergonomía, la comodidad y la accesibilidad del paciente. Para el desarrollo del producto se está utilizando una de las metodologías de Design Thinking: el Doble Diamante, que está compuesto por las etapas de descubrimiento, definición, desarrollo e implementación. En la etapa de descubrimiento, la percepción se produjo a través del seguimiento de la hospitalización pediátrica y se basó en especulaciones acerca de las siguientes preguntas: "¿Cómo hacer que el proceso de hospitalización del niño sea más fluido?", "¿sería posible desarrollar un soporte hospitalario para videojuegos?". En la definición, se creó un briefing con el objetivo de desarrollar una solución eficiente para el público específico, verificando la viabilidad y los recursos disponibles para llevar a cabo estas acciones. Con la idea a prototipar definida, se desarrolló un prototipo del soporte basado en los supuestos de viabilidad, practicidad y funcionalidad. El producto en desarrollo fue clasificado como diseño industrial y depositado en el Instituto Nacional de Propiedad Industrial con fines de patente. El soporte desarrollado estará disponible para su uso en la unidad hospitalaria, que contiene un monitor y una consola para producir impactos en los cuidados terapéuticos. Se evaluarán los niveles de entretenimiento y las percepciones del estado de salud. El proyecto Ángeles en Control generará un resultado de diseño que se espera proporcione una atención más humanizada y terapéutica durante la hospitalización pediátrica.

Isabela Covre & Andréa Catrópa da Silva

OIIJÓES

ISABELA COVRE SAGRILLO

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0003-0968-6419

ANDRÉA CATRÓPA DA SILVA

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0003-0185-8167

Video
Presentation



The Design through the screens: The adaptations of interior design elaborated for Social Media

Keywords

Visual Design, Interior Design, Scenography, Social Media, Selfie, Instagramable Spaces.

In the Covid-19 Pandemics, the virtual world has become even more popular amongst people and companies, with the intent to maintain connections that social distancing inhibited. In this scenario, virtual commerce and digital influencers invested even further in what is known in the commercial architecture and design sphere as “Instagram-able”. Environments, foods, clothes, objects, everything has needed to draw attention in the social media and for that, people appeal to “Instagram-able” features, i.e., something that is photographically interesting, that incites desire, empathy, and dreaming. However, this subject is little studied in academia yet, since the articulation of elements and spaces destined for social network dissemination still does not have a solid theoretical development, for it is a recent theme. From a practical observation of spaces that have this denomination as their main characteristic, this paper begins to elaborate on an academically acceptable concept for this trend that is likely to settle in the market due to the constant rising of digital media in society. If we observe a physical environment made for residential or commercial purposes or other daily needs, we will find in the usage of thermal and acoustic comfort features, ergonomics, lighting, and functionality. However, when we label an environment “Instagram-able” or when we analyze stages that are prepared and dedicated to social media photography, we identify other characteristics, more suited to digital image propagation and bi-dimensional

visualization of such spaces. There is, therefore, a certain aesthetic aspect standard that spaces that are directed mostly at social media content creation, such as “Instagram-able spaces” or selfie museums (places made with scenarios suited for taking self-portraits), follow as a means to attract people to visit and take photos to be shared in social networks. But what makes a place attractive to be displayed online? Which features lead people to photograph certain places? This paper identifies interior design features common to this kind of ambiance, focused on selfie museums found around the world. For this, a survey of museum selfies located through its main communication branch, Instagram, was carried out so far, 32 (thirty-two) of these models have been found around the world, so that we can establish a taxonomy of what is considered “Instagram-able” for the commercial area, in an analysis of colors, themes, elements, psychodynamics, and senses that are capable of attracting and leading a person to the act of photographing themselves in that environment, and so, after this practical research, with a theoretical deepening, where it will be a multidisciplinary connection to design was analyzed to establish the concept and guidelines of what is an “Instagram-able” space for the academia environment, making this a grounded and regulated proposal for the more assertive use of designers and architects in environments that have sales interest, whether of products or of the image.

O design através das telas: As adaptações do design de interiores elaborado para a mídia social

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.78.g88

Na pandemia de COVID-19, o mundo virtual tornou-se ainda mais popular entre pessoas e empresas, com o intuito de manter conexões que o distanciamento social inibia. Nesse cenário, o comércio virtual e os influenciadores digitais investiram ainda mais no que é conhecido na esfera da arquitetura comercial e do design como “apto para o Instagram”. Ambientes, alimentos, roupas, objetos, tudo precisa chamar a atenção nas redes sociais e, para isso, as pessoas recorrem a recursos “habilitados para o Instagram”, ou seja, algo que seja fotograficamente interessante, que incite o desejo, a empatia e o sonho. No entanto, este assunto ainda é pouco estudado na academia, uma vez que a articulação de elementos e espaços destinados à disseminação de redes sociais ainda não possui um desenvolvimento teórico sólido, por se tratar de um tema recente. A partir de uma observação prática de espaços que têm esta denominação como principal característica, este trabalho começa a elaborar um conceito academicamente aceitável para esta tendência, que deve se instalar no mercado devido à ascensão constante das mídias digitais na sociedade. Se observarmos um ambiente físico feito para fins residenciais ou comerciais ou outras necessidades diárias, encontraremos a utilização de recursos de conforto térmico e acústico, ergonomia, iluminação e funcionalidade. Porém, quando rotulamos um ambiente de “apto

para Instagram” ou quando analisamos etapas preparadas e dedicadas à fotografia em mídias sociais, identificamos outras características, mais adequadas à propagação digital de imagens e visualização bidimensional de tais espaços. Existe, portanto, um certo padrão de aspecto estético em que os espaços que são direcionados principalmente para a criação de conteúdo de mídia social, como “espaços habilitados para Instagram” ou museus de selfies (locais feitos com cenários adequados para tirar autorretratos), seguem como um meio de atrair pessoas para visitar e tirar fotos para serem compartilhadas nas redes sociais. Mas o que torna um local atraente para ser exibido on-line? Quais características levam as pessoas a fotografar determinados lugares? Este artigo identifica características de design de interiores comuns a esse tipo de ambiente, com foco em museus de selfies encontrados em todo o mundo. Para tanto, é feita uma compilação de museus de selfies, utilizando, principalmente, sua comunicação vertical primária, Instagram, para que possamos estabelecer uma taxonomia do que se considera “Instagramável” para ambientes comerciais, e depois, após esta pesquisa prática, com posterior desenvolvimento teórico, estabelecer conceitos e diretrizes do que é um espaço “apto para o Instagram” para a Academia.

El diseño a través de las pantallas: Las adaptaciones del diseño de interiores elaboradas para redes sociales

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.78.g87

En la pandemia de Covid-19, el mundo virtual se ha vuelto aún más popular entre las personas y las empresas, con la intención de mantener las conexiones que fueron inhibidas por el distanciamiento social. En este escenario, el comercio virtual y los influencers digitales invirtieron aún más en lo que se conoce en el ámbito de la arquitectura comercial y el diseño como "Instagrameable". Ambientes, alimentos, ropa, objetos, todo ha necesitado llamar la atención en las redes sociales y, para eso, la gente apela a funcionalidades "Instagrameables", es decir, algo que sea fotográficamente interesante, que incite al deseo, la empatía y el sueño. Sin embargo, este tema es aún poco estudiado en la academia, ya que la articulación de elementos y espacios destinados a la difusión de las redes sociales aún no tiene un desarrollo teórico sólido, por ser un tema reciente. A partir de una observación práctica de espacios que tienen esta denominación como principal característica, este trabajo comienza a elaborar un concepto académicamente aceptable para esta tendencia que probablemente se instale en el mercado debido al constante auge de los medios digitales en la sociedad. Si observamos un entorno físico hecho para fines residenciales, comerciales u otras necesidades diarias, encontraremos en el uso de características de confort térmico y acústico, ergonomía, iluminación y funcionalidad.

Sin embargo, cuando etiquetamos un entorno "Instagrameable" o cuando analizamos escenarios preparados y dedicados a la fotografía en medios sociales, identificamos otras características, más adecuadas a la propagación de la imagen digital y a la visualización bidimensional de dichos espacios. Existe, por tanto, un cierto estándar de aspecto estético que siguen los espacios dirigidos mayoritariamente a la creación de contenidos para medios sociales, como los "espacios Instagrameables" o los museos selfie (lugares hechos con escenarios adecuados para tomar autorretratos), como medio para atraer a la gente a visitarlos y a tomar fotos para ser compartidas en las redes sociales. Pero, ¿qué es lo que hace que un lugar sea atractivo para ser expuesto en internet? ¿Qué características llevan a la gente a fotografiar determinados lugares? Este artículo identifica las características de diseño de interiores comunes a este tipo de ambiente, centrándose en los museos selfie que se encuentran en todo el mundo. Para ello, se realiza una recopilación de museos selfie utilizando principalmente su principal vertical de comunicación, Instagram, para poder establecer una taxonomía de lo que se considera "Instagrameable" para los ambientes comerciales, y posteriormente, tras esta investigación práctica, con un mayor desarrollo teórico, establecer conceptos y directrices de lo que es un espacio "Instagrameable" para el ámbito académico.

Daniel

& Sergio
Nesteriuk

Prieto

DANIEL TEIXEIRA PRIETO

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0003-4988-7370

SERGIO NESTERIUK

Universidade Anhembi Morumbi

<https://orcid.org/>

0000-0001-6558-1684

Video
Presentation



Crunch: Analysis of the phenomenon in the independent game development scene

Keywords

Crunch, Crunch time, Independent Games, Video games industry.

This paper presents arguments to explain the complexity of developing and producing a digital game (SCHREIER, 2018), which can culminate in unhealthy labor practices known as “crunch time” or simply “crunch”. During crunch time, employees often work up to 90 hours a week, often as the release date approaches or there is a marketing event ahead – E.g., the Electronic Entertainment Expo. However, it is not uncommon for studios to run for years on a crunch schedule. A recent well-known example was *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), which had employees coming out to report abusive years’ worth of abusive management. Another prominent example is Sony’s Naughty Dog, LLC, famous for its excessive work culture. The phenomenon is not recent either, it received public attention for the first time in 2004 when the spouse of an EA employee reported the damage caused in her household by the work culture in the company (HOFFMAN, 2006). We identified a direct connection between incidences of “crunch” to specific sociocultural factors present in the games industry and the dependency relations - creative, financial, and publishing (GARDA & GRABARCZYK, 2016). We state that the business and labor culture in the videogames industry culminates in negative effects on the personal lives and mental health of its employees. Woodcock (2020) also links the crunch culture to a sexist employability condition, claiming that the industry avoids hiring women who are more likely to have household obligations and thus are unable to cope with crunch. We seek to understand if there is a correlation between a high incidence of

crunch, pressure from the financing agencies, and inflexible deadlines. We speculate, based on the work of Schreier (2018) and analyzing the stories behind the development of the acclaimed “*Stardew Valley*” (BARONE, 2016) that even without external pressure, crunch might still happen. Han’s work (2017) states the “achievement-subject” as one who does not distinguish work from its personal life, we position the independent videogame developer as one who is always competing against themselves, exploiting themselves to exhaustion. This is made worse, since, according to Edholm and Lindström (2016), crunch time is already considered as a “necessary evil” by the industry workers and is taught to aspiring game developers in universities (ANTHROPY, 2012). In 2019, the International Game Developers Association released that 42% of the game industries’ employees were submitted to crunch and only 8% of these were compensated for the overtime. Cote and Harris (2020) also state that most of the game industries’ professionals are expected to leave their jobs between 3 and 9 years of labor. Through reviewing the literature and analyzing post-mortem documents, this paper lays out aspects that influence this behavior and show examples of how it can affect a worker’s life and mental health. This paper attributes the high incidence of burnout syndrome among videogames industry workers and the high number of employees leaving the videogames industry to crunch time. In the independent scene, we investigate how sociocultural factors can contribute to a (un)healthy relationship with labor.

Crunch: Análise do fenômeno no cenário de desenvolvimento de games independentes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.168.g214

Este artigo apresenta argumentos para explicar a complexidade de se desenvolver e produzir um game digital (SCHREIER, 2018), que pode culminar em práticas trabalhistas insalubres conhecidas como “crunch time” ou, simplesmente, “crunch”. Durante o período crítico, os funcionários costumam trabalhar até 90 horas por semana, geralmente com a aproximação da data de lançamento ou quando há um evento de marketing pela frente — por exemplo, a Electronic Entertainment Expo. No entanto, não é incomum que os estúdios funcionem por anos em uma agenda apertada. Um exemplo bem conhecido recente foi o *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), que teve funcionários denunciando anos de gestão abusiva. Outro exemplo proeminente é a Naughty Dog, LLC da Sony, famosa por sua cultura de trabalho excessiva. O fenômeno também não é recente; recebeu atenção do público pela primeira vez em 2004, quando o cônjuge de uma funcionária da EA relatou os danos causados em seu domicílio pela cultura de trabalho na empresa (HOFFMAN, 2006). Identificamos uma conexão direta entre as incidências de “crunch” a fatores socioculturais específicos presentes na indústria de games e as relações de dependência — criativa, financeira e editorial (GARDA & GRABARCZYK, 2016). Afirmamos que a cultura empresarial e laboral na indústria dos videogames culmina em efeitos negativos nas vidas pessoais e na saúde mental dos seus colaboradores. Woodcock (2020) também vincula a cultura crunch a uma condição sexista de empregabilidade, alegando que a indústria evita contratar mulheres, que são mais propensas a ter obrigações domésticas e, portanto, são incapazes de lidar com o crunch. Buscamos entender se há correlação entre alta incidência

de crunch, pressão dos financiadores e prazos inflexíveis. Especulamos, com base no trabalho de Schreier (2018) e analisando as histórias por trás do desenvolvimento do aclamado “*Stardew Valley*” (BARONE, 2016), que, mesmo sem pressão externa, o crunch ainda pode acontecer. O trabalho de Han (2017) afirma o “sujeito da realização” como aquele que não distingue o trabalho da sua vida pessoal, posicionando o desenvolvedor de videogame independente como aquele que está sempre competindo consigo mesmo, explorando-se à exaustão. Isso se agrava, pois, de acordo com Edholm e Lindström (2016), o crunch time já é considerado um “mal necessário” pelos trabalhadores da indústria e é ensinado a aspirantes a desenvolvedores de jogos nas universidades (ANTHROPY, 2012). Em 2019, a International Game Developers Association divulgou que 42% dos funcionários da indústria de jogos foram submetidos ao crunch, e apenas 8% deles foram compensados pelas horas extras. Cote e Harris (2020) também afirmam que a maioria dos profissionais da indústria de jogos deve deixar seus empregos entre 3 e 9 anos de trabalho. Por meio de uma revisão da literatura e da análise de documentos post mortem, este artigo apresenta aspectos que influenciam este comportamento e mostra exemplos de como pode afetar a vida e a saúde mental de um trabalhador. Este artigo atribui a alta incidência da síndrome de burnout entre trabalhadores da indústria de videogames e o alto número de funcionários que abandonam a indústria de videogames na hora do aperto. No cenário independente, investigamos como fatores socioculturais podem contribuir para uma relação (não) saudável com o trabalho.

Crunch: Análisis del fenómeno en la escena del desarrollo de juegos independientes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.168.g210

Este artículo presenta argumentos para explicar la complejidad de desarrollar y producir un juego digital (SCHREIER, 2018), que puede culminar en prácticas laborales poco saludables conocidas como "crunch time" o simplemente "crunch". Durante el "crunch", los empleados suelen trabajar hasta 90 horas a la semana, generalmente cuando se acerca la fecha de lanzamiento o hay un evento de marketing por delante, por ejemplo, la Electronic Entertainment Expo. Sin embargo, no es raro que los estudios funcionen durante años con un calendario apretado. Un ejemplo reciente y bien conocido es el de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), que hizo que los empleados denunciaran años de gestión abusiva. Otro ejemplo destacado es Sony's Naughty Dog, LLC, famoso por su cultura de trabajo excesivo. El fenómeno no es reciente; recibió atención pública por primera vez en 2004, cuando la esposa de un empleado de EA denunció el daño causado en su hogar por la cultura laboral en la empresa (HOFFMAN, 2006). Identificamos una conexión directa entre las incidencias del crunch con factores socioculturales específicos presentes en la industria de los juegos y las relaciones de dependencia: creativas, financieras y editoriales (GARDA Y GRABARCZYK, 2016). Afirmamos que la cultura empresarial y laboral en la industria de los videojuegos culmina en efectos negativos en la vida personal y en la salud mental de sus empleados. Woodcock (2020) también vincula la cultura del crunch con una condición de empleabilidad sexista, afirmando que la industria evita contratar mujeres, ya que tienen más probabilidades de tener obligaciones domésticas y, por lo tanto, no pueden hacer frente al crunch. Buscamos comprender si existe una correlación entre una alta incidencia del crunch, la presión de

las agencias financieras y los plazos inflexibles. Especulamos, basándonos en el trabajo de Schreier (2018) y analizando las historias detrás del desarrollo del aclamado *"Stardew Valley"* (BARONE, 2016), que incluso sin presión externa el crunch podría ocurrir. El trabajo de Han (2017) establece al "sujeto de logro" como aquel que no distingue el trabajo de su vida personal, posicionamos al desarrollador de videojuegos independiente como aquel que siempre está compitiendo contra sí mismo, explotándose hasta el cansancio. Esto se agrava, ya que, según Edholm y Lindström (2016), los trabajadores de la industria ya consideran el tiempo de crunch como un "mal necesario" y se les enseña a los aspirantes a desarrolladores de juegos en las universidades (ANTHROPY, 2012). En 2019, la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos publicó que el 42% de los empleados de la industria del juego fueron sometidos a periodos de crunch y que solo el 8% de ellos fueron compensados por las horas extra. Cote y Harris (2020) también afirman que se espera que la mayoría de los profesionales de la industria del juego dejen sus puestos entre los 3 y 9 años de trabajo. Mediante la revisión de la literatura y el análisis de documentos post-mortem, este artículo expone los aspectos que influyen en este comportamiento y muestra ejemplos de cómo puede afectar la vida y la salud mental de un trabajador. Este artículo atribuye la alta incidencia del síndrome de burnout entre los trabajadores de la industria de los videojuegos y el elevado número de empleados que abandonan la industria de los videojuegos al fenómeno del crunch. En la escena independiente, investigamos cómo los factores socioculturales pueden contribuir a una relación insalubre con el trabajo.

Creative Practices

Cassandra

& Marcos Mortensen Steagall,
Tatiana Tavares

401

CASSANDRA LOH

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-5402-6060](https://orcid.org/0000-0001-5402-6060)

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-2108-4445](https://orcid.org/0000-0003-2108-4445)

TATIANA ANTUNES TAVARES

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0002-0365-5438](https://orcid.org/0000-0002-0365-5438)

Video
Presentation



Logical Coding & Emotional Poetry: An exploration of poetic expression in the digital

Keywords

Digital Poetry, Ephemerality, Hidden Content, Non-linearity, Poetic Expression.

This practice-oriented design research investigates opportunities for meaningful poetic expression within a digital medium. It aims to create born-digital poems that tightly tie content to its form, prioritising the presentation and textual content of the poem. It hypothesises that the digital medium offers more opportunities for personal expression than in traditional print. Digital poems can be dynamic with animation, interactivity, and discovery. They can allow a poet to draw readers deeper into their world, where actions are reacted to and become part of the expression. However, these come with added complexities. This space can be intimidating for creatives as practitioners must learn coding languages to create interactive experiences. This project sits within digital poetry but borrows ideas from other realms of knowledge and practice, such as aesthetic expressivism and hypertext. The practice focuses on testing, reflecting, and articulating the poetic expression present in three distinct characteristics of the digital environment: ephemerality, hidden content, and non-linearity. These were initially derived from obsolescence of digital poetry, lack of orientation within hypertextual media, and definitions of hypertext. These characteristics are further investigated through prototypes, where the research tests techniques that reflect their qualities to create poetic experiences. Within this project, the researcher navigates differing worldviews: the poet and the technician. The former brings expressive and subjective lenses, while the latter introduces objectivity and attention to technical skills. Both are integral, and

their relationship is at the heart of this research. At times, these voices were dissonant, yet there have been glimpses of symbiosis during the process. Arguably, finding ways to encourage the symbiosis between these two voices can ensure greater synergy and meaningful connections between the poem and its form. The research explores when poetic writing occurs in the process, and whether poetry or its form are prioritised. However, a design perspective can serve as a bridge between these two worlds. It is a role that already deals with both functionality and creativity. For this reason, prototypes are evaluated against a framework of paired communication design principles: movement and rhythm, emphasis and hierarchy, unity and contrast, and balance and space. This framework provides a basis to determine the suitability of techniques towards expressing a poetic idea or message. As a result, the research will map a range of workflows used for approaching digital poetry through the outlined characteristics of the medium. It is believed that without a clear understanding of what the digital space could offer, a poem could have no difference in its reading experience from its written print form, or practitioners could create a jarring and meaningless experience. The final design outcome of this research is an interactive digital poem themed around online relationships. It will provide an example of how these characteristics can be applied and used, highlighting possibilities for supporting expression through their relationships with the poem.

Codificação lógica e poesia emocional: Uma exploração da expressão poética no digital

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.164.g217

Esta pesquisa de design orientada para a prática investiga oportunidades de expressão poética significativa em um meio digital. Tem como objetivo criar poemas natos digitais que vinculem fortemente o conteúdo à sua forma, priorizando a apresentação e o conteúdo textual do poema. A hipótese é que o meio digital oferece mais oportunidades de expressão pessoal do que a impressão tradicional. Os poemas digitais podem ser dinâmicos com animação, interatividade e descoberta. Eles podem permitir que um poeta atraia leitores mais profundamente em seu mundo, onde as ações são reagidas e tornam-se parte da expressão. No entanto, eles vêm com complexidades adicionais. Esse espaço pode ser intimidante para os criativos, pois os profissionais devem aprender linguagens de codificação para criar experiências interativas. Este projeto se enquadra na poesia digital, mas empresta ideias de outros domínios do conhecimento e da prática, como o expressivismo estético (Collingwood, 2017) e o hipertexto (Landow, 2006). A prática se concentra em testar, refletir e articular a expressão poética presente em três características distintas do ambiente digital: efemeridade, conteúdo oculto e não linearidade. Estas foram inicialmente derivadas da obsolescência da poesia digital (Angello, 2015), falta de orientação na mídia hipertextual (Pope, 2006) e definições de hipertexto (Landow, 2006). Estas características são, posteriormente, investigadas por meio de protótipos, onde a pesquisa testa técnicas que refletem suas qualidades para criar experiências poéticas. Neste projeto, o pesquisador assume duas funções, com visões de mundo distintas: o poeta e o designer. O primeiro traz lentes

expressivas e subjetivas, enquanto o segundo introduz objetividade e atenção às habilidades técnicas. Ambos são integrais, e sua relação está no centro desta pesquisa, que explora quando ocorre a escrita poética em relação à escolha das técnicas do meio. Às vezes, as vozes artísticas e técnicas eram dissonantes, mas houve vislumbres de simbiose durante o processo. Indiscutivelmente, encontrar maneiras de encorajar a simbiose entre estas duas vozes pode garantir uma maior sinergia e conexões significativas entre o poema e sua forma. Para investigar isto mais a fundo, a pesquisa experimentou fluxos de trabalho de escrever poemas primeiro e priorizá-los; depois, escrever poemas e priorizar técnicas e, finalmente, desenvolver poemas e técnicas simultaneamente. As avaliações de protótipos usam estas lentes para determinar a adequação das técnicas de expressão e suas características digitais associadas. Como resultado, a pesquisa irá mapear uma gama de fluxos de trabalho usados para abordar a poesia digital por meio das características delineadas do meio. Acredita-se que, sem uma compreensão clara do que o espaço digital pode oferecer, um poema não poderia ter nenhuma diferença em sua experiência de leitura de sua forma impressa, ou os praticantes poderiam criar uma experiência chocante e sem sentido. O resultado final do design desta pesquisa é uma pequena coleção de poemas digitais com o tema de relacionamentos on-line. Cada poema serve para articular como estas características podem ser aplicadas e utilizadas, destacando possibilidades de apoio à expressão por meio de suas relações com o poema.

Codificación lógica y poesía emocional: Una exploración de la expresión poética en lo digital

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.164.g216

Esta investigación de diseño orientada a la práctica investiga las oportunidades que tiene una expresión poética significativa dentro del medio digital. Su objetivo es crear poemas nacidos en formato digital que vinculen estrechamente el contenido con su forma, priorizando la presentación y el contenido textual del poema. Plantea la hipótesis de que el medio digital ofrece más oportunidades para la expresión personal que la impresión tradicional. Los poemas digitales pueden ser dinámicos, con animación, interactividad y descubrimientos. Pueden permitir que un poeta atraiga a los lectores más profundamente a su mundo, donde las acciones reaccionan y se convierten en parte de la expresión. Sin embargo, estos vienen con complejidades adicionales. Este espacio puede resultar intimidante para los creativos, ya que los profesionales deben aprender lenguajes de codificación para crear experiencias interactivas. Este proyecto se enmarca dentro de la poesía digital, pero toma prestadas ideas de otros ámbitos del conocimiento y la práctica, como el expresivismo estético (Collingwood, 2017) y el hipertexto (Landow, 2006). La práctica se centra en probar, reflejar y articular la expresión poética presente en tres características distintas del entorno digital: efimeridad, contenido oculto y no linealidad. Estos se derivaron inicialmente de la obsolescencia de la poesía digital (Angello, 2015), la falta de orientación dentro de los medios hipertextuales (Pope, 2006) y las definiciones del hipertexto (Landow, 2006). Estas características se investigan más a fondo a través de prototipos, donde la investigación prueba técnicas que reflejan sus cualidades para crear experiencias poéticas. Dentro de este proyecto, el investigador asume dos roles con diferentes visiones del mundo: el poeta

y el diseñador. El primero aporta lentes expresivos y subjetivos, mientras que el segundo introduce objetividad y atención a las habilidades técnicas. Ambos son integrales y su relación es el núcleo de esta investigación. La investigación explora aquellos casos en los que la escritura poética ocurre en relación con la elección de técnicas del medio. A veces, las voces artísticas y técnicas resultaron disonantes. Sin embargo, ha habido destellos de simbiosis durante el proceso. Podría decirse que encontrar formas de fomentar la simbiosis entre estas dos voces puede garantizar una mayor sinergia y conexiones significativas entre el poema y su forma. Para investigar esto más a fondo, la investigación ha experimentado con flujos de trabajo de escribir poemas primero y priorizarlos, escribir poemas en segundo lugar y priorizar las técnicas, y finalmente desarrollar los poemas y las técnicas simultáneamente. Las evaluaciones de prototipos utilizan estas lentes para determinar la idoneidad de las técnicas hacia la expresión y sus características digitales asociadas. Como resultado, la investigación mapea una variedad de flujos de trabajo utilizados para abordar la poesía digital a través de las características descritas del medio. Se cree que sin una comprensión clara de lo que puede ofrecer el espacio digital, un poema no podría tener ninguna diferencia en su experiencia de lectura de su forma impresa escrita, o los practicantes podrían crear una experiencia discordante y sin sentido. El resultado final del diseño de esta investigación es una pequeña colección de poemas digitales sobre el tema de las relaciones en línea. Cada poema sirve para articular cómo se pueden aplicar y utilizar estas características, destacando las posibilidades de sustentar la expresión a través de sus relaciones con el poema.

Miguel Alonso

MIGUEL ALONSO

ECA – University of São Paulo

<https://orcid.org/>

0000-0003-0829-5192

Video
Presentation



The Balé Lady: Relationships between machines and emotions

Keywords

Machines; Emotions, Creation Process, Orixás.

This work is the result of the master's research, "Machines and Emotions in Art". By the machines, the intermediaries of technology emerged, by the emotions, the biological and human semantic complexities came up, created a labyrinth for the development of the theoretical research. However, it was only the artistic processes that brought the flexibility to connect the reflections studied in the theories, from such different fields of knowledge, and resulted in the exhibition the "Senhora do Balé", 2019. In Brazilian popular culture the Yoruba word "Balé" refers to cemeteries and/or the cult of the dead. The title of the exhibition is related to Iansã, orixá lady of the winds and storms and who takes care of the disembodied souls. The Orixás are deities, saints and gods, who relate the forces of nature and human characteristics and are present in the Brazilian religions and myths of African matrices, such as Candomblé and Umbanda. The orixas are the defenders of the minds and have their origins in the Yoruba people, originally from western Africa. Their stories, origins, and myths have many meanings, for being present in different places, families and traditions. Besides Iansã, the orixás are approached in the materiality of the works, with the use of iron, an element of Ogum, orixá of technology. These artworks are a metaphysical relationship which approximated machine graveyards with the human relationships with their ancestors. The initial objectives of the proposition were to elaborate an inventory of artistic works that presented machines with

an anthropomorphic character, as in the artistic works of the artist Zaven Parè. but before arriving at this approximation of the machine as a human form and considering the whole elaborated path, a type of machine stood out, the machine tools, and along with them, human relations with tools. and evaluating these tools, their materiality, found in different fields of everyday life, the idea of creating machines was synthesized into elements of tools. In this way, the artworks were proposed as being machines in a metaphorical way. They worked interactively in a direct way or only through the shadows of the interactors, without using large motors or very complex automatic systems. It was assumed that emotions are imbricated in levels that a machine can develop, in the possible narratives, considering the faculty of design as the link between human creation and the coexistence with technical devices. To this end, objects that are machines and that are works of art were projected, transforming the theoretical research into an artistic work, into narratives, into poetry, into art, which permeates a daily experience that was reflected in the gallery, populated with objects, machines, shadows and lights. This work is full of paradoxes, because the scientific universe does not allow artistic experiments so easily. Thus, this presentation brings a descriptive memorial of the creation of the artworks/machines that make up the exhibition and that was the result of theoretical research, but also of the everyday life of the studio.

A Senhora do Balé: Relações entre máquinas e emoções

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.138.g268

Este trabalho é resultado da pesquisa de mestrado, “Máquinas e Emoções na Arte”, realizada sob a orientação da Profa. Dra. Rosangella Leote e dentro do grupo de pesquisa GIIP, IA–Unesp, São Paulo, Brasil. Pelas máquinas, os intermediários da tecnologia surgiram, pelas emoções, pelas complexidades biológicas e semânticas, criando um labirinto para o desenvolvimento da investigação teórica. Mas o trabalho artístico trouxe a flexibilidade e o ponto de fuga para a exposição “A Senhora do Balé”, 2019, realizada na galeria do Instituto de Artes da Unesp, São Paulo, Brasil. O título da exposição está relacionado a Iansã, orixá senhora dos ventos e das tempestades, e que cuida das almas desencarnadas. Esta relação metafísica aproximava os cemitérios (Balé) das máquinas das relações humanas com seus ancestrais (Eguns). Além de Iansã, os orixás são abordados na materialidade das obras, com o uso do ferro, elemento do Ogum, orixá da tecnologia. O objetivo inicial da proposição era elaborar um inventário de obras artísticas que apresentassem máquinas com caráter antropomórfico. Mas, antes de chegar a essa aproximação da máquina como forma humana e considerando todo o percurso elaborado, destacou-se um tipo de máquina, as máquinas-ferramentas, e, com elas, as relações humanas com as ferramentas. As máquinas foram tomadas como pilar de todas as relações construídas que se desdobravam na vontade de se aprofundar nos objetos antropomórficos, como autômatos e robôs, e nas teorias sobre a consciência humana, na neurociência e na

psicologia, pois assim se buscavam as emoções. Partiu-se do pressuposto de que as emoções estão imbricadas em níveis que uma máquina pode desenvolver, nas narrativas possíveis, considerando a faculdade de design como elo entre a criação humana e a convivência com dispositivos técnicos. Considera-se, então, que uma máquina pode, de fato, ser pensada como um objeto artístico; pode ser transformada, pervertida, mas, também, projetada para tal. Para tanto, foram projetados objetos que são máquinas e que são obras de arte, transformando a pesquisa teórica em um trabalho artístico, em narrativas, em poesia, em arte, que permeia uma experiência cotidiana que se refletiu na galeria, povoada de objetos, máquinas e luzes. As máquinas, aqui, representam identidades para conceitos, porque não representam apenas um conceito, mas também são, na verdade, uma junção de material e abstração, de características mais universais e características pessoais — e, assim, criou-se um paralelo com os orixás. Os orixás são divindades, santos e deuses, que relacionam as forças da Natureza e as características humanas, e estão presentes nas religiões brasileiras e nos mitos de matriz africana, como o candomblé e a umbanda. Este trabalho está repleto de paradoxos, pois o universo científico não permite experiências artísticas com tanta facilidade. Desta forma, esta apresentação traz um memorial descritivo da criação das obras que compõem “A Senhora do Balé” e que constituem a investigação teórica.

La Dama del Balé: Relaciones entre máquinas y emociones

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.138.g267

Este trabajo es el resultado de la investigación de maestría "Máquinas y Emociones en el Arte", realizada bajo la supervisión de la Prof. Dra. Rosangella Leote, dentro del grupo de investigación GIIP, IA-Unesp, São Paulo, Brasil. Por las máquinas surgieron los intermediarios de la tecnología; por las emociones, las complejidades biológicas y semánticas crearon un laberinto para el desarrollo de la investigación teórica, pero el trabajo artístico trajo la flexibilidad y el punto de fuga para la exposición la "Senhora do Balé" (2019), realizada en la galería del Instituto de Artes de la Unesp, São Paulo, Brasil. El título de la exposición está relacionado con Iansã, dama orixá de los vientos y tormentas y quien cuida de las almas desencarnadas. Esta relación metafísica aproximó los cementerios (Balé) de las máquinas con las relaciones humanas con los antepasados (Eguns). Además de Iansã, los orixás se abordan en la materialidad de las obras con el uso del hierro, un elemento del Ogum, orixá de la tecnología. Los objetivos iniciales de la propuesta eran elaborar un inventario de obras artísticas que presentaran máquinas con carácter antropomórfico, pero antes de llegar a esta aproximación de la máquina como forma humana y considerando todo el recorrido elaborado, se destacó un tipo de máquina, la máquina-herramienta y, junto con ella, las relaciones humanas con las herramientas. Las máquinas fueron tomadas como pilar de todas las relaciones construidas que se desplegaban en la voluntad de profundizar en los objetos antropomórficos, como los autómatas y los robots, y en las teorías sobre la conciencia

humana, la neurociencia y la psicología, porque así se encontraban las emociones. Se asumió que las emociones están imbricadas en los niveles que puede desarrollar una máquina, en las narrativas posibles, considerando la facultad del diseño como el nexo entre la creación humana y la convivencia con los dispositivos técnicos. Se considera entonces que una máquina sí se puede pensar como un objeto artístico, se puede transformar, pervertir, pero también se puede proyectar para tal. Para ello se proyectaron objetos que son máquinas y que son obras de arte, transformando la investigación teórica en una obra artística, en narrativas, en poesía y en arte, que impregna una vivencia cotidiana que se reflejó en la galería, poblada de objetos, máquinas y luces. Las máquinas aquí representan identidades para conceptos, porque no solo representan un concepto, sino que también son una unión de material y abstracción, de características más universales y características personales, y así se creó un paralelo con los Orixás. Los Orixás son deidades, santos y dioses que relacionan las fuerzas de la naturaleza y las características humanas y están presentes en las religiones brasileñas y mitos de matrices africanas, como Candomblé y Umbanda. Este trabajo está lleno de paradojas, porque el universo científico no permite experiencias artísticas con tanta facilidad. De esta manera, esta presentación trae un memorial descriptivo de la creación de las obras que componen "a Senhora do Balé" (2019) y que conforman la investigación teórica.

Loren Bergantini

LOREN BERGANTINI

ECA - University of São Paulo

[https://orcid.org/
0000-0003-0601-3171](https://orcid.org/0000-0003-0601-3171)

Video
Presentation



Sinfonia para a solidão (2019–2021): Poetic approach of multisensory processes in the pandemic context

Keywords

Art and Acience, Bioplastic, Multisensory Processes, New Media Art, Wearable.

“Sinfonia para a Solidão” (Symphony for the Solitude) is a wearable that detects social distance between the wearer and other human bodies, expressing it through tactile and auditory stimuli. Two sensors calculate the distance and presence of individuals nearby. If an approach is detected, the skin of the user is stimulated by the vibration of micro-motors, and sounds are played by a small speaker attached to the wearable. The material that composes the garment is made of tapioca bioplastic with the insertion of cinnamon, turmeric, and dried chamomile tea leaves, adding a layer of smells and textures to the work. “Sinfonia para a Solidão” is an experiment that explores the multisensory perception addressing this topic by considering different social, political, and cultural contexts. The piece aims at discussing the loneliness resulting from the need for social isolation due to the Pandemic triggered by COVID-19. It alerts the approximation of others by emitting audible warnings. At the same time, it comforts the user with vibrations on the skin and with the smell of herbs that alludes to private protected environment and homemade food. It is a symphony of stimuli to address the physical and psychological consequences of social distancing, as well as to warn about the danger of the virus contamination, which occurs mainly through proximity and direct contact among people. The creative process for the concept and design of the wearable occurred in the context of social distancing policies. Therefore, the development of the experiment was highly influenced by the

“Do it Yourself” (DIY) culture and information shared by the on-line community. The technical part of the piece was built on the open-source platform Arduino, and the investigation of the tapioca bioplastic was influenced by the recipe shared by Rafaela Blanch Pires and Helena Kussik from AdaLab/UFG (Federal University of Goiás/ Brazil). The use of the bioplastic from manioc flour (tapioca) is environmentally friendly, and it also reflects how Brazilian food heritage can influence new media art. The experiment was developed during a PhD research that was focused on the research of Multisensory Processes through the association of art, science, and technology. The main objective of the investigation was to identify the art contributions to the topic. The results suggest that artists can do so by expanding this research into different social, cultural, and political contexts. “Sinfonia para a Solidão” was created within this framework, and it is related to a series of artistic experiments that investigates multisensory perception by developing wearables, such as “Spiel”, by Peter van Haften & Michael Montanaro (2019), “Neoteny” by Hui Sim Chan (Sim) (2018) and “SHE BON” by Sarah Petkus (2018-). The relation between theory and practice was explored by bibliographic survey of the theme on both scientific and artistic contexts, as well as by the analysis of artworks and the development of poetic experiments. These hybrid research process resulted in a close dialog between artistic and theoretical references.

Sinfonia para a solidão (2019-2021): Abordagem poética de processos multissensoriais no contexto pandêmico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.159.g242

“Sinfonia para a Solidão” (Symphony for the Solitude) é um wearable que detecta a distância social entre o usuário e os demais corpos humanos, expressando-a por meio de estímulos táteis e auditivos. Dois sensores calculam a distância e a presença de indivíduos próximos. Se uma abordagem for detectada, a pele do(a) usuário(a) é estimulada pela vibração de micromotores e os sons são reproduzidos por um pequeno alto-falante acoplado ao wearable. O material que compõe a vestimenta é feito de bioplástico de tapioca, com inserção de folhas de chá de canela, cúrcuma e camomila desidratada, agregando uma camada de cheiros e texturas ao trabalho. A obra tem como objetivo discutir a solidão decorrente da necessidade de isolamento social devido à pandemia desencadeada pela COVID-19. Alerta a aproximação de outras pessoas ao emitir avisos sonoros. Ao mesmo tempo, conforta o(a) utilizador(a) com vibrações na pele e com o cheiro de ervas, que alude ao ambiente privado protegido e à comida caseira. É uma sinfonia de estímulos para abordar as consequências físicas e psicológicas do distanciamento social, bem como alertar sobre o perigo da contaminação do vírus, que ocorre principalmente pela proximidade e contato direto entre as pessoas. O processo criativo para a concepção e design do wearable ocorreu no contexto de políticas de distanciamento social. Portanto, o desenvolvimento do experimento foi altamente influenciado pela cultura “Do It Yourself” (DIY) e pelas informações compartilhadas pela

comunidade on-line. A parte técnica da peça foi construída na plataforma open source Arduino, e a investigação do bioplástico de tapioca foi influenciada pela receita compartilhada por Rafaela Blanch Pires e Helena Kussik, da AdaLab/UFG (Universidade Federal de Goiás/Brasil). O uso do bioplástico da farinha de mandioca (tapioca) é ecologicamente correto e também reflete como a herança alimentar brasileira pode influenciar as novas artes midiáticas. O experimento foi desenvolvido durante uma pesquisa de doutorado, que teve como foco a pesquisa de processos multissensoriais por meio da associação de arte, ciência e tecnologia. O objetivo principal da investigação foi identificar as contribuições da arte para o tema. Os resultados sugerem que os artistas podem fazer isso expandindo esta pesquisa em diferentes contextos sociais, culturais e políticos. “Sinfonia para a Solidão” foi criada neste quadro e está relacionada com uma série de experiências artísticas que investigam a percepção multissensorial através do desenvolvimento de wearables, como “Spiel”, de Peter van Haaften & Michael Montanaro (2019), “Neoteny”, de Hui Sim Chan (Sim) (2018) e “SHE BON”, de Sarah Petkus (2018-). A relação entre teoria e prática foi explorada por meio de levantamento bibliográfico sobre o tema em contextos científicos e artísticos, bem como pela análise de obras de arte e pelo desenvolvimento de experiências poéticas. Este processo híbrido de pesquisa resultou em um diálogo estreito entre as referências artísticas e teóricas.

Sinfonia para a solidão (2019-2021): Enfoque poético de los procesos multisensoriales en el contexto pandémico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.159.g241

“Sinfonia para a Solidão” es un wearable que detecta la distancia social entre el portador y otros cuerpos humanos, expresándola a través de estímulos táctiles y auditivos. Dos sensores calculan la distancia y la presencia de personas cercanas. Si se detecta un acercamiento, la piel del usuario es estimulada por la vibración de micromotores y los sonidos son reproducidos por un pequeño altavoz conectado al dispositivo portátil. El material que compone la prenda es de bioplástico de tapioca con la inserción de hojas de té de canela, cúrcuma y manzanilla seca, agregando una capa de olores y texturas a la obra. La pieza tiene como objetivo discutir la soledad resultante de la necesidad de aislamiento social debido a la pandemia desencadenada por COVID-19. Alerta la aproximación de otros emitiendo avisos audibles. Al mismo tiempo, reconforta al usuario con vibraciones en la piel y con olor a hierbas que alude a un ambiente privado protegido y a comida casera. Consiste en una sinfonía de estímulos para abordar las consecuencias físicas y psicológicas del distanciamiento social, así como para advertir sobre el peligro de la contaminación del virus, que se produce principalmente por la proximidad y el contacto directo entre las personas. El proceso creativo para el concepto y el diseño del wearable se dio en el contexto de las políticas de distanciamiento social. Por lo tanto, el desarrollo del experimento estuvo muy influenciado por la cultura y la información “Hágalo usted mismo” (DIY) compartida por la comunidad en línea. La

parte técnica de la pieza se construyó sobre la plataforma de código abierto Arduino, y la investigación del bioplástico de tapioca estuvo influenciada por la receta compartida por Rafaela Blanch Pires y Helena Kussik de AdaLab/UFG (Universidad Federal de Goiás/Brasil). El uso del bioplástico de la harina de mandioca (tapioca) es amigable con el medio ambiente y también refleja cómo la herencia alimentaria brasileña puede influir en el arte de los nuevos medios. El experimento se desarrolló durante una investigación de doctorado que se centró en el estudio de los Procesos Multisensoriales a través de la asociación de arte, ciencia y tecnología. El principal objetivo de la investigación fue identificar las contribuciones del arte al tema. Los resultados sugieren que los artistas pueden hacerlo expandiendo esta investigación a diferentes contextos sociales, culturales y políticos. “Sinfonia para a Solidão” fue creada en este marco, y está relacionada con una serie de experimentos artísticos que investigan la percepción multisensorial mediante el desarrollo de wearables, como “Spiel” de Peter van Haften & Michael Montanaro (2019), “Neoteny” de Hui Sim Chan (Sim) (2018) y “SHE BON” de Sarah Petkus (2018). La relación entre la teoría y la práctica se exploró mediante el relevamiento bibliográfico del tema en contextos científicos y artísticos, así como mediante el análisis de obras de arte y el desarrollo de experimentos poéticos. Este proceso de investigación híbrido resultó en un diálogo cercano entre referencias artísticas y teóricas.

Caique Cahon Monteiro

CAIQUE CAHONMONTEIRO

Universidade Federal de Juiz de Fora

<https://orcid.org/>

0000-0002-3457-5131

Video
Presentation



Aesthetic Experience and Digital Culture: New Flows in The Space of Art Exhibition

Keywords

Aesthetic Experience; Art; Consumption; Digital culture; Photography.

Artistic institutions are traditionally places of cultural and social memory reverberation. Such spaces have a character of institutionalisation of the cultural market. Contemporary works of art and the exhibition format are factors that shape the possibilities of consumption and experience from visitors within these spaces. By taking advantage of the artifices of their time, art and artists appropriate new digital Technologies, digital culture contextualizes this movement, interweaving new paradigms in the exhibition spaces of museums, galleries and cultural centres. It is clear that the artistic production that involves digital media at some level creates increasingly subjective and hybrid paths between machine and human in the processes. This occurs not only in the scope of raw material and in the production of their poetics and narratives, but also in every present social context, of consumption, access, and dissemination of artistic works. In the last 10 years there has been a growing number of public in cultural institutions in Brazil (data from IPEA - Institute for Applied Economic Research), this curve does not resemble any increase in investment in public policies, improvement in education or culture. This rate of increase in visitors to cultural spaces is like the increase in access to mobile devices and use of the internet and social networks, perhaps, at some level, it shows that internet access and digital culture may be enabling an environment of spontaneous dissemination for the artistic market in Brazil.

With the advent of smartphones and the constant use of this technology in various moments of leisure and work, the habit of taking a picture from any work of art has become something normalised in institutions. This process can create different media flows that reformulate the visitor's experience in front of the exhibition space. In this way, the traditional and passive spectator subject is mixed with the user subject present in digital culture, with its agency potential and sharing capacity. Although these photographs present themselves in society as a cultural product, their visualisation and distribution extend to a computational level. This master's research project proposes to establish dialogues between the field of communication and the arts, especially digital culture, and aesthetic experience. The object of study is the production of photographic images made by visitors to cultural exhibitions through smartphones and shared on the Instagram social network. Through the use of artificial intelligence, it will be possible to analyse hundreds of images from the Instagram social network that were taken at the Banco do Brasil Cultural Centre, located in the city of Rio de Janeiro, Brazil (Brazilian institution with the highest number of visitors in the last 5 years). This qualitative and quantitative analysis enables a reflection on the contemporary media character present in art exhibition spaces and the observation of new experiences between public, work, and digital culture.

Experiência estética e cultura digital: Novos fluxos na exibição da arte

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.67.g58

As instituições artísticas são, tradicionalmente, locais de reverberação da memória cultural e social. Tais espaços possuem um caráter de institucionalização do mercado cultural. As obras de arte contemporâneas e o formato expositivo são fatores que configuram as possibilidades de consumo e experiência dos visitantes nesses espaços. Aproveitando os artifícios de seu tempo, arte e artistas se apropriam das novas tecnologias digitais; a cultura digital contextualiza esse movimento, entrelaçando novos paradigmas nos espaços expositivos de museus, galerias e centros culturais. É claro que a produção artística que envolve as mídias digitais em algum nível cria caminhos cada vez mais subjetivos e híbridos entre a máquina e o humano nos processos. Isto ocorre não apenas no âmbito da matéria-prima e na produção de suas poéticas e narrativas, mas, também, em todos os contextos sociais atuais, de consumo, acesso e divulgação de obras artísticas. Nos últimos dez anos, houve um crescimento do número de públicos em instituições culturais no Brasil (dados do IPEA - Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada). Esta curva não se assemelha a nenhum aumento de investimento em políticas públicas, melhoria na educação ou cultura. Esta taxa de aumento de visitantes em espaços culturais é semelhante ao aumento do acesso a dispositivos móveis e uso da Internet e redes sociais — talvez, em algum nível, mostre que o acesso à Internet e à cultura digital podem estar possibilitando um ambiente de disseminação espontânea para o

mercado artístico no Brasil. Com o advento dos smartphones e o uso constante dessa tecnologia em diversos momentos de lazer e trabalho, o hábito de tirar fotos de qualquer obra de arte tornou-se algo normalizado nas instituições. Este processo é capaz de criar diferentes fluxos de mídia, que reformulam a experiência do visitante diante do espaço expositivo. Deste modo, o sujeito espectador tradicional e passivo se confunde com o sujeito usuário presente na cultura digital, com seu potencial de agência e capacidade de compartilhamento. Embora essas fotografias se apresentem na sociedade como um produto cultural, sua visualização e distribuição se estendem ao nível computacional. Este projeto de pesquisa de mestrado se propõe a estabelecer diálogos entre o campo da comunicação e as artes, em especial a cultura digital e a experiência estética. O objeto de estudo é a produção de imagens fotográficas feitas pelos visitantes de mostras culturais por meio de smartphones e compartilhadas na rede social Instagram. Por meio do uso da inteligência artificial, será possível analisar centenas de imagens da rede social Instagram que foram tiradas no Centro Cultural Banco do Brasil, localizado na cidade do Rio de Janeiro, Brasil (instituição brasileira com maior número de visitantes nos últimos 5 anos). Esta análise qualitativa e quantitativa possibilita uma reflexão sobre o caráter da mídia contemporânea presente nos espaços expositivos de arte e a observação de novas experiências entre público, obra e cultura digital.

Experiencia estética y cultura digital: Nuevos flujos en el espacio expositivo del arte

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.67.g57

Las instituciones artísticas son tradicionalmente lugares de reverberación de la memoria cultural y social. Dichos espacios tienen un carácter de institucionalización del mercado cultural. Las obras de arte contemporáneas y el formato expositivo son factores que configuran las posibilidades de consumo y experiencia de los visitantes dentro de estos espacios. Aprovechando los artificios de su tiempo, el arte y los artistas se apropian de las nuevas Tecnologías digitales, mientras que la cultura digital contextualiza este movimiento, entrelazando nuevos paradigmas en los espacios expositivos de museos, galerías y centros culturales. Está claro que la producción artística que involucra medios digitales en algún nivel crea caminos cada vez más subjetivos e híbridos entre máquina y humano en los procesos. Esto ocurre no solo en el ámbito de la materia prima y en la producción de sus poéticas y narrativas, sino también en todos los contextos sociales actuales, de consumo, acceso y difusión de obras artísticas. En los últimos 10 años ha habido un número creciente de público en instituciones culturales en Brasil (datos de IPEA - Instituto de Investigaciones Económicas Aplicadas), curva que no se asemeja a ningún aumento en la inversión en políticas públicas, mejora en la educación o la cultura. Esta tasa de aumento de visitantes a espacios culturales es similar al aumento en el acceso a dispositivos móviles y el uso de internet y redes sociales, quizás, en algún nivel, muestra que el acceso a internet y la cultura digital pueden estar propiciando un entorno de difusión espontánea para el mercado artístico en Brasil. Con la

llegada de los smartphones y el uso constante de esta tecnología en diversos momentos de ocio y trabajo, la costumbre de sacar una foto de cualquier obra de arte se ha convertido en algo normalizado en las instituciones. Este proceso es capaz de generar distintos flujos de medios que reformulan la experiencia del visitante frente al espacio expositivo. De esta manera, el sujeto espectador tradicional y pasivo se mezcla con el sujeto usuario presente en la cultura digital, con su potencial de agencia y capacidad de compartir. Si bien estas fotografías se presentan en la sociedad como un producto cultural, su visualización y distribución se extiende a un nivel computacional. El proyecto de investigación de este máster se propone establecer diálogos entre el campo de la comunicación y las artes, especialmente la cultura digital y la experiencia estética. El objeto de estudio es la producción de imágenes fotográficas realizadas por los visitantes de exposiciones culturales a través de teléfonos inteligentes y compartidas en la red social Instagram. Mediante el uso de inteligencia artificial será posible analizar cientos de imágenes de la red social Instagram que fueron tomadas en el Centro Cultural Banco do Brasil, ubicado en la ciudad de Río de Janeiro, Brasil (institución brasileña con mayor número de visitantes en los últimos 5 años). Este análisis cualitativo y cuantitativo permite reflexionar sobre el carácter mediático contemporáneo presente en los espacios de exhibición de arte y la observación de nuevas experiencias entre público, trabajo y cultura digital.

Cristiane Alves Mirtes Marins de Oliveira

**CRISTIANE ALVES
DA SILVA**

Universidade Anhembi
Morumbi

[https://orcid.org/
0000-0002-1110-4783](https://orcid.org/0000-0002-1110-4783)

**MIRTES MARINS
DE OLIVEIRA**

Universidade Anhembi
Morumbi

[https://orcid.org/
0000-0002-7132-0875](https://orcid.org/0000-0002-7132-0875)

Video
Presentation



The exhibition design of a House Museum: The Dining Room as a case study

Keywords

Design, Exhibition Design, House Museum, Material Culture.

The exhibition space of a Collector's House Museum, the specific case of the Ema Klabin House Museum (HMEK), offers the field of exhibition design a unique place for research due to its nature, which moves from the private to the public and presents artifacts that allow entering the biography of objects and understanding them from a material culture perspective. The present research, still in progress, has as a case study, the environment of the Dining Room at HMEK, which evokes, more than any other room, domesticity and the memory of home while at the same time convoking the experience of the museum space. The research proposes the centrality of the Dining Room both in the practices of the former residence and in the discursive elaboration of the current museum. In this context and in the proposal of this research, the study of the Dining Room, its materialities, uses and spatial organization in both historical moments is an exemplary case for the implementation of research in a house museum, serving its study, based on the indicated variables, to highlight possibilities in this type of institution based on its physicality. The former residence of collector, businesswoman and patron Ema Gordon Klabin houses a multicultural collection that encompasses visual arts, ethnographic objects, books, furniture and decorative arts, exhibited in preserved environments from a house register with exhibition design that highlights the practices of the house, collector and building of modernized classical architecture. It is considered

that artifacts are memory supports, vectors capable of preserving or reviving them, provoking relationships between what has been experienced and the situations of the present time. The Dining Room, used for diplomatic and social purposes, is a space measuring 4.80m X 5.30m and connects to the social rooms of the house with a large glass door accessing the external patio, environment with tropical plants and an Italian fountain. It is accessed through a gallery - a must-see for visitors to the house and now, to the museum - and the living room. On the opposite wall, a camouflaged door accesses the kitchen and service areas - currently the museum's reception area - where the French service was carried out. Currently, the Dining Room is organized in accordance with photographs and other historical records that attest to its use before its change to museum status. It exhibits documents and objects that attest to the memory of the uses and customs of this space, for example, the Reception Book, in which the hostess described each event, her guests and the planning of the reception. The research proposes an understanding of the cultural trajectory of objects and the implication of design in the activation of private memories of a domestic environment that, by becoming a museological space, provokes collective memories through its exhibition design, investigating the application of design to address the feedback between experience and history.

O projeto expositivo de uma casa-museu: A sala de jantar como um estudo de caso

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.104.g151

O espaço expositivo Casa-Museu de Colecionador, caso específico da Casa-Museu Ema Klabin (EKHM), oferece ao campo do design expositivo um espaço ímpar de pesquisa por sua natureza do privado ao público, apresentando objetos reunidos em um acervo. Para um estudo que considere esta abordagem, é necessário considerar um tripé que sustente as práticas deste modelo museológico: o colecionador e o coletor, o próprio acervo e o edifício que o exhibe. O estudo de caso destaca aspectos apresentados na Sala de Jantar da EKHM, um ambiente que evoca a domesticidade e convoca a vivência de um espaço museológico. Antiga residência da colecionadora, empresária e mecenas Ema Gordon Klabin, abriga um acervo multicultural que inclui artes visuais, objetos etnográficos, livros, móveis e artes decorativas, exposto em um ambiente preservado em um projeto expositivo que destaca as práticas da casa, a colecionadora e a arquitetura. A sala de jantar, utilizada para fins diplomáticos e sociais, é um espaço iluminado de 4,80 m x 5,30 m, ligado às salas sociais da casa por uma grande porta de vidro que dá acesso ao pátio externo, um ambiente com plantas tropicais e uma fonte italiana (século 18). O acesso é feito pela galeria — ponto obrigatório para quem visita a casa e, agora, o museu — e a sala de estar. Na parede oposta, uma porta camuflada dá acesso à cozinha e à área de serviço — hoje recepção de museu — onde foi feito um serviço à francesa. A mesa de jantar com oito cadeiras foi desenhada por Lottieri Lotterighi

Della Stufa (1919 - 1982) nos anos 1950, e faz uma clara referência ao par de cadeiras francesas no estilo Diretório (século XVIII). Atualmente, o salão de refeições está organizado de acordo com fotografias e outros registros históricos que mostram sua utilização antes da mudança para o status de museu. Expõe documentos e objetos que atestam a memória dos usos e costumes deste espaço original — por exemplo, o “Livro de Recepção” em que a colecionadora descreve cada evento, seus convidados e o planejamento da recepção. Este elemento faz parte da mini exposição “Mesa (Ex)Posta” que, semestralmente, exhibe peças de talheres ou combinações de itens, de acordo com os registros de uso. A mesa de jantar é um móvel específico, construído de forma contemporânea para suportar o design expositivo. O conteúdo da mostra é sobre serviços de jantar, jogos de porcelana, talheres de prata, jogos de chá, copos, talheres, travessas, marcadores de mesa, presentes no Centro de Artes Decorativas da Coleção. Ainda neste espaço, um conjunto de obras de arte, incluindo pinturas modernistas, pintura flamenca, arte barroca, imaginário sacro, entre outros, destaca o acervo e o espaço museológico. A sala de jantar evoca a domesticidade e a memória do lar mais do que qualquer outra sala, e nos permite entrar na “biografia dos objetos” para compreendê-los a partir de uma perspectiva da cultura material, investigando sua trajetória no mundo da cultura.

El diseño expositivo de una casa museo: El comedor como caso de estudio

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.104.g150

El espacio expositivo de una Casa Museo de Coleccionistas, tomando como caso específico la Casa Museo Ema Klabin (EKHM), ofrece al campo del diseño expositivo un lugar único para la investigación por su naturaleza de lo privado a lo público, mostrando objetos reunidos en una colección. Para un estudio que considere este enfoque, es necesario considerar un trípode que sustente las prácticas de este modelo de museo: el coleccionista y recolector, la colección en sí y el edificio que la exhibe. El caso de estudio propuesto destaca aspectos presentados en el Comedor de EKHM, un ambiente que evoca la domesticidad y convoca a la experiencia de un espacio de museo. Antigua residencia de la coleccionista, empresaria y mecenas Ema Gordon Klabin, alberga una colección multicultural que incluye artes visuales, objetos etnográficos, libros, muebles y artes decorativas, exhibidos en un ambiente preservado en un diseño expositivo que resalta las prácticas de la casa coleccionista y el edificio de arquitectura. El Comedor, utilizado con fines diplomáticos y sociales, es un espacio iluminado de 4,80m x 5,30m que conecta los salones sociales de la casa con una gran puerta de vidrio que accede al patio exterior, un ambiente con plantas tropicales y una fuente italiana (siglo XVIII). Se accede a ella a través de la galería, imprescindible para los visitantes de la casa y, ahora, del museo y el salón. En la pared opuesta, una puerta camuflada da acceso a las áreas de la cocina y servicio, hoy recepción del museo, donde se realizaba un servicio francés. La mesa del comedor

con ocho sillas fue diseñada por Lottieri Lotterighi Della Stufa (1919-1982) en los años 50' y tiene una clara referencia a la pareja de sillas francesas de estilo Directory (siglo XVIII). Actualmente, el Comedor se organiza de acuerdo con fotografías y otros registros históricos que dan fe de su uso antes de su cambio a la categoría de museo. Exhibe documentos y objetos que dan fe de la memoria de los usos y costumbres de este original espacio, por ejemplo, el "Libro de Recepción", en el que el coleccionista describía cada evento, sus invitados y la planificación de la recepción. Este elemento forma parte de la mini exposición "Mesa (Ex) Posta" que, semestralmente, muestra piezas de vajilla o combinaciones de artículos, según los registros de uso. La mesa de comedor es un mueble específico construido contemporáneamente para apoyar el diseño expositivo de esta muestra. El contenido del espectáculo se compone de servicios de cena, juegos de porcelana, cubiertos de plata, juegos de té, vasos, cubiertos, fuentes y marcadores de mesa presentes en el Centro de Artes Decorativas de la Colección. También, en este espacio se muestra un conjunto de obras de arte que incluyen pintura modernista, pintura flamenca, arte barroco, imaginería sacra, entre otros, y destacan la colección y el espacio del museo. El Comedor evoca la domesticidad y la memoria del hogar más que cualquier otro espacio, y nos permite adentrarnos en la "biografía de los objetos" para comprenderlos desde una perspectiva de cultura material, indagando en su trayectoria en el mundo de la cultura.

Aakifa epiyo

AAKIFACHIDA

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0002-3578-5210

Video
Presentation



Countering Islamophobia to create a global positive change

Keywords

Activism, Awareness, Communication Design, Islamophobia, Social Change.

Ignorance and misinformation are often common causes of hatred and discrimination, and change is required to break the cycle so that it may positively influence attitudes and behaviour. Islamophobia is a global trend of hatred towards Islam and Muslims, manifested in social, political and cultural contexts. As a catalyst for positive societal change, communication design can counteract Islamophobia by focusing on creating awareness, educating, and debunking stereotypes by graphically presenting information which invokes empathy and consciousness within the viewer. The methodology of design activism is employed in this research, in which design is used to create a connection between the viewer and a greater cause through graphic language. This practice-oriented research will use the methods of literature analysis, visual representations of concepts and theories, and iterations of design experimentation to create a cohesive awareness campaign all situated in design activism. The aim is to address the thinking, behaviour, actions and consequences behind Islamophobia, in an effort to take a step towards positive global change. Through focusing on changing mindsets, consequential actions have a chance to be altered, creating an opportunity for positive change. Islamophobia is not limited to a certain time or place, therefore the communication

design deliverables resulting from this research aim to reach current and future change makers through several platforms. Through digital – a social media campaign, content can reach an extensive range of users and the shareability factor is prominent. And through print – publicly displayed poster design content can be presented to a non-selective public, without the obstruction of tailored algorithms. The content of this campaign will include facts, statistics, stories, and rhetorical questions delivered through typography, information design and layout which aids how effectively the message is communicated. Design is everywhere, connecting with people belonging to several walks of life, therefore outcomes which exist in a range of formats ensures outreach of a wider target audience which is crucial to raising awareness. The use of visual language plays a key role in this research, as a tool of invoking empathy within the viewer and sparking change in a quick and effective manner. This project will also show how change does not have to be monumental or wide-scaled to be important, rather any small difference made within a person, or within their circle, is just as significant. While I recognise that Islamophobia cannot be eradicated overnight, using design to spark awareness and empathy is a small yet significant step in the right direction.

Combater a islamofobia para criar uma mudança global positiva

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.117.g184

Os efeitos do preconceito antimuçulmano atingiram uma escala global, com mais de 1,9 bilhão de muçulmanos afetados todos os dias. O design de comunicação pode neutralizar esse preconceito, comunicando mensagens que chamam a atenção e evitam que esses sentimentos se transformem em formas perigosas de ódio. O ódio é incitado por um padrão de ignorância e desinformação. É necessária uma mudança na raiz do problema para quebrar o ciclo e criar uma mudança nas atitudes e no comportamento. Isto pode ser alcançado por meio da educação e da conscientização. Este aumento da islamofobia é um subproduto de experiências históricas, alimentadas contemporaneamente pelos interesses econômicos e políticos de indivíduos e organizações. A comunicação é uma ferramenta frequentemente utilizada no contexto da educação e ativismo. À medida que as mídias digitais e sociais continuam a crescer, o design gráfico e a linguagem que as acompanha frequentemente se tornam verdadeiros motivadores em segundo plano. O design pode ser usado para neutralizar a islamofobia, concentrando-se na mudança de mentalidades e na educação para desmascarar os estereótipos que ocorrem como resultado da deturpação na mídia de massa e na política. Ao focar na mudança dessas mentalidades, uma alteração pode ocorrer em ações consequentes. O design da informação pode ser usado com o propósito de comunicar a

seriedade de um problema. Por meio do uso de estatísticas bem elaboradas, infográficos, fatos e histórias vividas, os dados se tornam mais eficazes, pessoais e mais fáceis de assimilar. Ao focar nas diferentes camadas da islamofobia, o design pode lançar luz sobre questões complexas, que vão desde o preconceito até o genocídio aberto. O uso de uma linguagem visual poderosa, junto com sensibilidade estética, pode atingir a empatia dos receptores, fazendo-os pensar sobre suas próprias opiniões. A criação de recursos que abordem uma variedade de formas que a islamofobia pode assumir alcançará os agentes de mudança atuais e futuros da maneira mais relevante para eles. Esse movimento pode ocorrer por meio de produtos projetados que existem no mundo digital, já que a mídia on-line desempenha um papel significativo no ativismo e na conscientização do século 21. A divulgação é crucial para uma campanha de conscientização, pois a islamofobia não se limita a um determinado momento ou lugar. Por meio das mídias sociais, a mensagem pode atingir uma ampla gama de usuários de maneira fácil de acessar e compartilhar. Este projeto de design orientado para a prática usará os métodos de pesquisa, experimentação e resultados de design de comunicação para abordar o pensamento, comportamento, ações e consequências por trás da islamofobia, em um esforço para dar um passo em direção a uma mudança global positiva.

Contrarrestar la islamofobia para crear un cambio positivo global

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.117.g183

Los efectos de los prejuicios antimusulmanes han alcanzado una escala mundial, con más de 1.900 millones de musulmanes afectados todos los días. El diseño de la comunicación puede contrarrestar este sesgo comunicando mensajes que llamen la atención y eviten que estos sentimientos se conviertan en formas peligrosas de odio. El odio se incita a través de un patrón de ignorancia y desinformación. Se requiere un cambio en la raíz del problema para romper el ciclo y crear un cambio en las actitudes y el comportamiento. Esto se puede lograr mediante la educación y la sensibilización. "Este aumento de la islamofobia es un subproducto de experiencias históricas, alimentado contemporáneamente por los intereses económicos y políticos de individuos y organizaciones". La comunicación es una herramienta que se utiliza a menudo en el contexto de la educación y el activismo. A medida que las redes sociales y digitales continúan aumentando, el diseño gráfico y el lenguaje que lo acompaña a menudo se convierten en verdaderos impulsores en segundo plano. El diseño se puede utilizar para contrarrestar la islamofobia, centrándose en cambiar la mentalidad y la educación para desacreditar los estereotipos que se producen como resultado de la tergiversación en los medios de comunicación y la política. Al enfocarse en cambiar estas mentalidades, puede ocurrir un cambio en las acciones consecuentes. El diseño de información se puede utilizar con el propósito de comunicar la gravedad de un problema.

Mediante el uso de estadísticas, infografías, hechos e historias vividas bien diseñados, los datos se vuelven más efectivos, personales y más fáciles de asimilar. Al centrarse en las diferentes capas de la islamofobia, el diseño puede arrojar luz sobre cuestiones complejas, que van desde el prejuicio hasta el genocidio abierto. El uso de un lenguaje visual poderoso, junto con la sensibilidad estética, puede apuntar a la empatía de los espectadores, haciéndoles pensar en sus propias opiniones. La creación de recursos que aborden la variedad de formas que puede adoptar la islamofobia llegará a los agentes de cambio actuales y futuros de la manera que sea más relevante para ellos. Este movimiento puede tener lugar a través de entregables productos diseñados que existen en el ámbito digital al mismo tiempo, ya que los medios en línea juegan un papel importante en el activismo y la conciencia del siglo XXI. La divulgación es fundamental para una campaña de concienciación, ya que la islamofobia no se limita a un momento o lugar determinados. A través de las redes sociales, el mensaje puede llegar a una amplia gama de usuarios de una manera fácil de acceder y compartir. Este proyecto de diseño orientado a la práctica utilizará los métodos de investigación, experimentación y productos de diseño de comunicación para abordar el pensamiento, el comportamiento, las acciones y las consecuencias detrás de la islamofobia, en un esfuerzo por dar un paso hacia un cambio global positivo.

Chris Bentley

CHRIS BENTLEY

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0003-4814-3396

Video
Presentation



Vacancies and Attenuated Presences: A counter-memorial swimming pool for Waitara

Keywords

Counter-Memorial, Landscape, Memorials, Spatial Design, Witness.

Memorials are witnesses to histories, places and people long past. Their utterances can be felt, and heard, if one is in a place to listen. Memorials are progenitors of these voices, functioning as curious and controversial locative markers. This paper reports on a practice-led inquiry into the memorial swimming pool. It presents these strange and disjunctive spaces as counter-memorials, media for alternative methods of remembrance. The project unfolded across two stages: documentary fieldwork, and a speculative design intervention. The fieldwork consisted of expeditions to three memorial swimming pools found across Te Ika-a Maui, the North Island of New Zealand. These are located in Manutahi, Otorohanga and Clive. Methods of site-specific inhabitation and witnessing, such as drawing and site-recording identify, and accrete the phenomenal language of these sites. This involves particular observation towards presences and absences. The work refers to Michael Taussig in his observations that field recordings such as drawings, exist as 'more than the result of seeing'. They present opportunities for a different kind of optic. Philosopher and critic Walter Benjamin's concept of the dialectical optic is explored in how these sites allow us to 'perceive the everyday as the impenetrable, and the impenetrable as the everyday'. Transient and mundane images were investigated as counter-memorial markers, and as evidence of changing roles, temporalities, and ecologies. Travel, the fieldworker's approach and temporary inhabitation, is considered as a part of the fieldwork methodology of the project, both in a practical and temporal sense. The fieldwork developed a conversational understanding of

place through considering the past, present, and future landscapes we occupy in relation to one another. The speculative design intervention leverages the affectual language developed in the fieldwork to propose a reconfiguration of the Waitara Swimming Pool as a counter-memorial. The work comprises a series of mnemonic provocations detailing loss, vacancy, and the crossing of ritual thresholds. These are explored through a speculative architectural work, which assembles images and functions of the collected fieldwork sites. The images of these surfaces and spaces derive from inhabitation, and activity, rather than detached contemplation. They are lived memorials. The body becomes an essential force within the site, and causes the scheme to function more as a memorial landscape rather than a series of obelisks. This engages more with non-western ideologies of memorial, the individual, and landscape. Philosopher Dr Carl Mika refers to this bond being 'indivisible', and that Māori for example; are connected through an 'imprinting upon the landscape'. Conscious and subconscious movements position the viewer as an active participant rather than a distanced observer. Both the present and the absent body are critical to the formal and thematic composition of each encounter presented to the viewer. Vertical and horizontal cuts form frames and floors which are inhabited or made void by the body. Through ecological conditions, and as the pools are used, these cuts generate new reflective surfaces and offer viewpoints. My work imagines ways to localize memories and stories through immersion in a new counter-memorial landscape, presenting opportunities to inhabit attenuated memory.

Vagas e presenças atenuadas: Uma piscina contra-memorial para Waitara

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.163.g222

Os memoriais são testemunhas de histórias, lugares e pessoas do passado. Suas declarações podem ser sentidas e ouvidas, se alguém estiver em condições de ouvir. Os memoriais são os progenitores dessas vozes, funcionando como marcadores locativos curiosos e polêmicos. Este artigo relata uma investigação conduzida por uma prática na piscina do memorial. Apresenta esses espaços estranhos e disjuntivos como contra-memoriais, meios para métodos alternativos de lembrança. O projeto desdobrou-se em duas fases: trabalho de campo documental e uma intervenção de design especulativo. O trabalho de campo consistiu em expedições a três piscinas memoriais encontradas em Te Ika-a-Maui, a Ilha do Norte. Métodos de habitação e testemunhos específicos do local, como desenho, filme e gravação do local, identificam e agregam a linguagem fenomenal desses locais memoriais. Isto envolveu uma observação particular de presenças e ausências. O trabalho se refere a Michael Taussig em suas observações de que as gravações de campo, como desenhos, existem como “mais do que o resultado de ver”. Elas apresentam oportunidades para um tipo diferente de óptica. O conceito de óptica dialética do filósofo e crítico Walter Benjamin é explorado em como esses sites nos permitem “perceber o cotidiano como o impenetrável e o impenetrável como o cotidiano”. Imagens transitórias e mundanas foram investigadas como marcadores de contra-memorial e como evidência de mudanças de papéis, temporalidades e ecologias. A viagem, a abordagem do pesquisador de campo e a habitação temporária são consideradas parte da metodologia de trabalho de campo do projeto, tanto no sentido prático quanto temporal. O trabalho de campo desenvolveu uma compreensão conversacional

do lugar, considerando as paisagens do passado, do presente e do futuro que ocupamos em relação uns aos outros. A intervenção do projeto especulativo aproveita a linguagem afetiva desenvolvida no trabalho de campo para propor uma reconfiguração da Piscina Waitara como um contra-memorial. A obra compreende uma série de provocações mnemônicas que detalham a perda, o vazio e a superação de limiares rituais. Estes apresentam encontros conversacionais e dialógicos. As imagens dessas superfícies e espaços derivam de habitações e atividades, em vez de contemplações isoladas. Eles são memoriais vividos. O corpo se torna uma força essencial dentro do local e faz com que o esquema funcione mais como uma paisagem memorial do que como uma série de obeliscos. Isto se relaciona mais com as ideologias não ocidentais de memorial, o indivíduo e a paisagem. O filósofo Dr. Carl Mika refere-se a este vínculo sendo “indivisível”, e que os Māori, por exemplo, estão conectados por meio de uma “impressão na paisagem”. Os movimentos conscientes e subconscientes posicionam o observador como um participante ativo, em vez de um observador distante. Tanto o corpo presente quanto o ausente são fundamentais para a composição formal e temática de cada encontro apresentado ao espectador. Cortes verticais e horizontais formam molduras e pisos habitados ou anulados pelo corpo. Pelas condições ecológicas, e à medida que as piscinas são utilizadas, esses cortes geram novas superfícies reflexivas e oferecem pontos de vista. Meu trabalho imagina maneiras de localizar memórias e histórias por meio da imersão em uma nova paisagem contra-memorial, apresentando oportunidades de habitar a memória atenuada.

Vacancies and Attenuated Presences: A counter-memorial swimming pool for Waitara

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.163.g220

Los memoriales son testigos de historias, lugares y personas del pasado. Sus declaraciones se pueden sentir y escuchar si uno está en posición de oír. Los memoriales son los progenitores de estas voces, que funcionan como marcadores locativos curiosos y controvertidos. Este documento informa acerca de una investigación guiada por la práctica sobre la piscina conmemorativa. Presenta estos espacios extraños y disyuntivos como contramemoriales, medios para métodos alternativos de recuerdo. El proyecto se desarrolló en dos etapas: un trabajo de campo documental y una intervención de diseño especulativo. El trabajo de campo consistió en expediciones a tres piscinas conmemorativas que se encuentran en Te Ika-a-Maui, la Isla Norte. Los métodos para habitar y presenciar sitios específicos, como el dibujo, la película y el registro del sitio, identifican y acrecientan el lenguaje fenomenal de estos sitios conmemorativos. Esto implicó la observación particular de presencias y ausencias. El trabajo hace referencia a Michael Taussig en sus observaciones de que las grabaciones de campo, así como los dibujos, existen como "más que el resultado de ver", ya que presentan oportunidades para un tipo diferente de óptica. El concepto de óptica dialéctica del filósofo y crítico Walter Benjamin se explora en cómo estos sitios nos permiten "percibir lo cotidiano como impenetrable y lo impenetrable como cotidiano". Las imágenes transitorias y mundanas se investigaron como marcadores contramemoriales y como evidencia de roles, temporalidades y ecologías cambiantes. Los viajes, el enfoque del trabajador de campo y la habitación temporal se consideran parte de la metodología de trabajo de campo del proyecto, tanto en el sentido práctico como temporal. El trabajo de campo desarrolló una comprensión conversacional del

lugar, al considerar los paisajes pasados, presentes y futuros que ocupamos en relación unos con otros. La intervención de diseño especulativo aprovecha el lenguaje afectivo desarrollado en el trabajo de campo para proponer una reconfiguración de la piscina Waitara como contramemorial. La obra comprende una serie de provocaciones mnemotécnicas que detallan la pérdida, la desocupación y el traspaso de umbrales rituales. Estos presentan encuentros conversacionales y dialógicos. Las imágenes de estas superficies y espacios derivan de la habitación y de la actividad, más que de la contemplación desapegada. Son monumentos conmemorativos vividos. El cuerpo se convierte en una fuerza esencial dentro del sitio y hace que el esquema funcione más como un paisaje conmemorativo que como una serie de obeliscos. Esto se relaciona con las ideologías no occidentales del memorial, el individuo y el paisaje. El filósofo Dr. Carl Mika se refiere a que este vínculo es "indivisible", y que, por ejemplo, los maoríes, están conectados a través de una "impresión en el paisaje". Los movimientos conscientes y subconscientes posicionan al espectador como un participante activo más que como un observador distante. Tanto el cuerpo presente como el ausente son fundamentales para la composición formal y temática de cada encuentro presentado al espectador. Los cortes verticales y horizontales forman marcos y pisos que son habitados o anulados por el cuerpo. A través de condiciones ecológicas, y a medida que se utilizan las piscinas, estos cortes generan nuevas superficies reflectantes y ofrecen miradores. Mi trabajo imagina formas de localizar recuerdos e historias a través de la inmersión en un nuevo paisaje contramemorial, presentando oportunidades para habitar la memoria atenuada.

Don Choo

DON CHOOI

Media Design School

<https://orcid.org/>

0000-0002-3735-8028

Video
Presentation



Bear Bodies in Motion: A practice-led artistic approach in telling a story of bigger, gay male bodies of colour.

Keywords

Gay Male, Body representation, Belonging, Community of colour, Illustration.

In 2020, I created a body of work that paid attention to the concerns of body image representation of the gay male. The work was shown in a local exhibition in Auckland, called 'Bear Bodies in Motion', and it aimed as a critique on the anxieties of body image, especially in the gay bear subculture where there are considerable levels of stigma and shaming of bigger male bodies – made more profound towards bodies of colour. In an attempt at subversion, the creative work, portrayed the bigger body as energetic and aesthetically potent. It combined photography with digital painting and the result was an expression of body acceptance and authorship. Thematically, the image of the gay bear builds on a rich history of homo-oriented art. It plays on the tapestry of the gay identity which determines how it is being represented, negotiated and remixed continually in the gay mainstream. Discourse emanating from gay communities of colour, speaks of attempts to remove colonised attitudes, and in reimagining their heritage and sexual identities authentically. This artistic body of work sought to add to the dialogue that surrounds issues of race, queerness and 'otherness'. The subsequent conversations which followed the exhibition, unpacked concerns of cultural identity, masculinity and belonging – in which seem to be heavily burdened by western-influenced and racialised notions of performativity. Through research and taking in the ephemera that surrounds the discourse of the colonised body image, I began to create work that seeks to further add to the

discourse. This heavily illustrated paper reflects on the creative process in the art making of 'Bear Bodies in Motion'. The methodology underpinning this artistic body of work is 'reflection-in-action', and it draws inspiration from research in the 'lived experience'. Additionally, it also consider its move from traditional mediums to the consideration of technology as a platform for storytelling, from the print medium to digital spaces – in this instance, the inclusion of Augmented Reality (AR). With this extension, AR provides the viewer the opportunity to take a more active role in reading the text. The experience moves the work into a more participatory space, where the narrative becomes more palpable and appreciated. The making journey is outlined from conceptual stage to the finalised artistic work from my personal lens who is both artist-maker and design practitioner. This paper also discusses the challenges and conflicts in creating a body of work of this nature. Especially of concern is its need for sensitivity in the representation of non-euro cultures – with greater emphasis given to the consideration for its homosexual themes, and to the identities of my participants as they were from the community itself. This paper also includes my reflections and personal insights in how this approach to a practice-led research has contributed to my own learning and teaching approach. Being an educator myself, this process has given me greater empathy and understanding in the student journey within today's higher education environment.

Bear Bodies in Motion: Uma abordagem criativa para contar uma história de corpos gays masculinos de cor.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.80.g94

Em 2020, criei um corpo de trabalho que atendeu às preocupações de representação da imagem corporal do homem gay. O trabalho foi mostrado em uma exposição local em Auckland, chamada "Bear Bodies in Motion", e tinha como objetivo uma crítica às ansiedades da imagem corporal, especialmente na subcultura do "urso gay", onde há níveis consideráveis de estigma e vergonha de corpos masculinos maiores — tornados mais profundos em relação aos corpos "de cor". Numa tentativa de subversão, o trabalho criativo, retratou o corpo maior como enérgico e esteticamente potente. Combinou fotografia com pintura digital e o resultado foi uma expressão de aceitação corporal e autoria. Tematicamente, a imagem do urso gay se baseia em uma rica história da arte homo-orientada. Ele joga na tapeçaria da identidade gay que determina como ela está sendo representada, negociada e remixada continuamente no mainstream gay. O discurso que emana de comunidades gays "de cor" fala de tentativas de remover atitudes colonizadas e de reimaginar sua herança e identidades sexuais que são mais autênticas em sua representação. Portanto, este corpo artístico de trabalho buscou ser um amplificador e adicionar ao diálogo que cerca as questões de raça, queerness, ser o "estranho" e abordar a "alteridade". As conversas subsequentes que se seguiram à exposição, desvendaram preocupações de identidade cultural, masculinidade e pertencimento — nas quais parecem ser fortemente influenciadas por noções de performatividade, influenciadas pelo Ocidente e racializadas. Por meio da pesquisa, e apreendendo as coisas efêmeras que envolvem o

discurso da imagem corporal colonizada, comecei a criar trabalhos que buscam agregar ainda mais ao discurso. Este artigo altamente ilustrado reflete sobre o processo criativo na arte de "Bear Bodies in Motion". A metodologia subjacente a este corpo artístico de trabalho é a "reflexão em ação" e inspira-se na pesquisa da "experiência vivida". Além disso, também considera sua passagem dos meios tradicionais para a consideração da tecnologia como uma plataforma para contar histórias, do meio impresso para os espaços digitais — neste caso, a inclusão da Realidade Aumentada (RA). Com esta extensão, a RA oferece ao visualizador a oportunidade de ter um papel mais ativo na leitura do texto. A experiência move o trabalho para um espaço mais participativo, onde a narrativa se torna mais palpável e apreciada. Este artigo também discute os desafios e conflitos na criação de um corpo de trabalho desta natureza. Especialmente preocupante é a sua necessidade de sensibilidade na representação de culturas não europeias — com maior ênfase dada à consideração pelos seus temas homossexuais, e às identidades dos meus participantes (um nível de autenticidade atribuído ao trabalho através do uso da fotografia), visto que eram da própria comunidade. Este artigo também inclui minhas reflexões e percepções pessoais sobre como esta abordagem para uma pesquisa conduzida pela prática contribuiu para minha própria abordagem de ensino e aprendizagem. Sendo eu mesmo um educador, este processo deu-me mais empatia e compreensão na jornada do aluno no ambiente de ensino superior de hoje.

Bear Bodies in Motion: Un enfoque creativo para contar una historia de grandes cuerpos masculinos homosexuales de color.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.80.g93

En 2020 creé un cuerpo de trabajo que prestó atención a las preocupaciones de la representación de la imagen corporal del hombre gay. El trabajo se mostró en una exposición local en Auckland, llamada "Bear Bodies in Motion", y tenía como objetivo una crítica a las ansiedades de la imagen corporal, especialmente en la subcultura del oso gay, donde hay niveles considerables de estigma y vergüenza de los hombres de cuerpos más grandes, siendo aún más profundo hacia los cuerpos de color. En un intento de subversión, el trabajo creativo retrataba el cuerpo más grande como enérgico y estéticamente potente. Combinaba la fotografía con la pintura digital, y el resultado fue una expresión de aceptación corporal y autoría. Temáticamente, la imagen del oso gay se basa en una rica historia de arte de orientación homosexual. Juega con el tapiz de la identidad gay que determina cómo está siendo representada, negociada y remezclada continuamente en el mainstream gay. El discurso que emana de las comunidades homosexuales de color habla de intentos de eliminar las actitudes colonizadas y de reinventar su herencia e identidades sexuales que son más auténticas en su representación. Por lo tanto, este cuerpo artístico de trabajo buscó ser un amplificador y agregar al diálogo que rodea los temas de raza, queerness, ser el "extraño" y abordar la "alteridad". Las conversaciones posteriores que siguieron a la exposición revelaron preocupaciones sobre la identidad cultural, la masculinidad y la pertenencia, las que parecen estar fuertemente cargadas por nociones de performatividad racializadas y de influencia occidental. A través de la investigación, y teniendo en cuenta lo efímero

que rodea el discurso de la imagen corporal colonizada, comencé a crear un trabajo que busca agregar más a este discurso. Este artículo con muchas ilustraciones refleja el proceso creativo en la creación artística de "Bear Bodies in Motion". La metodología que sustenta este cuerpo artístico de trabajo es la "reflexión en acción", y se inspira en la investigación de la "experiencia vivida". Además, también considera su paso de los medios tradicionales a la consideración de la tecnología como una plataforma para la narración, del medio impreso a los espacios digitales, en este caso, la inclusión de la realidad aumentada (AR). Con esta extensión, la AR brinda al espectador la oportunidad de tomar un papel más activo en la lectura del texto. La experiencia traslada la obra a un espacio más participativo, donde la narrativa se vuelve más palpable y apreciada. Este documento también analiza los desafíos y conflictos en la creación de un cuerpo de trabajo de esta naturaleza. Especialmente preocupante es la necesidad de sensibilidad en la representación de culturas no europeas, con mayor énfasis dado a la consideración de los temas homosexuales y a las identidades de los participantes (un nivel de autenticidad otorgado al trabajo a través del uso de la fotografía) como si fueran de la propia comunidad. Este artículo también incluye mis reflexiones y percepciones personales sobre cómo el enfoque de una investigación guiada por la práctica ha contribuido a mi propio enfoque de aprendizaje y enseñanza. Siendo yo mismo un educador, este proceso me ha brindado una mayor empatía y comprensión en el viaje del estudiante dentro del entorno de la educación superior de hoy.

Practice &
the Cognition
School of Santiago

Ragnar Behncke

RAGNAR BEHNCKE

Laboratorio Lúdico

<https://orcid.org/>

0000-0002-5077-5600

Video
Presentation



The Question Game: A learning through play experience

Keywords

collective challenges, exams, learning, play, school

The following work is informed by an exploration bridging biological anthropology with education. The design of this educational experience is grounded on Humberto Maturana's 'cultural-biology'. The panoramic perspective of "The evolution of learning" gave us a new vision about the importance of Teaching, as a tool for collaborative challenges. We realized that the main hurdle on "alternative education" is the final exams that the Ministry of Education of Chile asks at the end of the year. In order to prepare our students with the National Curriculum, all the ideas of play and creativity were subordinated to this aim. Our proposal is to understand "the final exams" as a collective challenge of the whole school, including the students, and use all "learning through play" strategies where older children could teach and facilitate learning to the younger children. Based on this, we designed "The Question Game", a board game which is run by several teams of 4 children of different ages each. They need to roll the dice and find the question that the dices show. Teachers give the questions that we collect directly from the "final exams" format. They take the question that needs to be solved in group, then if the answer is right, we give a sticker to the group, and they continue until they solve all the

questions for that week. Then we have a moment to share the experience with the other teams and promote the concept that the school as a whole can solve all the challenges. For example, we give incentives for all the school like a day at the beach or in the forest. Our education design is based on transforming the logic of "Individual" "year" "exams" and transforming it into a "Playful" "collective" "day to day" activity. We embodied this concept using the enaction principles of learning with the body, then we design the space in order that children are moving continuously from their desk to the teachers' place, interacting with other students. The economic cost to implement this game is very accessible, and easy to implement (the main inputs are paper, pencils and stickers). These ideas and educational design are deeply rooted in the Santiago School of Cognition. We boost what children learn with social interaction with their peers and also by moving their body with high frequency. Finally, using "Teaching" as a tool is critical, because it is an application that cognitive knowledge is a social coordination, and promoting children teach each other, is a way to give a practical relevance of the information in their lives, and then reinforce motivation to really learn.

“The Question Game”: Uma experiência de aprendizagem através da brincadeira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.149.g300

O trabalho a seguir é formado por uma exploração que conecta a Antropologia biológica com a Educação. O design desta experiência educacional é baseado na “biologia cultural” de Humberto Maturana. A perspectiva panorâmica de “A evolução da aprendizagem” deu-nos uma nova visão sobre a importância do Ensino como ferramenta de desafios colaborativos. Percebemos que o principal obstáculo na “educação alternativa” são os exames finais que o Ministério da Educação do Chile solicita no final do ano. Para preparar os nossos alunos com o Currículo Nacional, todas as ideias de brincadeira e criatividade foram subordinadas a este objetivo. Nossa proposta é entender os “exames finais” como um desafio coletivo de toda a escola, incluindo os alunos, e utilizar todas as estratégias de “aprender brincando”, onde as crianças mais velhas podem ensinar e facilitar a aprendizagem das crianças mais novas. Com base nisso, criamos “O Jogo da Pergunta”, uma atividade de tabuleiro que é jogada por várias equipes formadas por quatro crianças de diferentes idades. Cada grupo precisa encontrar a resposta para a pergunta que os dados mostram. Os professores fornecem as perguntas, que coletamos diretamente dos “exames finais”. O grupo tenta responder à questão, e se a resposta estiver certa, recebe um adesivo. E isto continua até que sejam resolvidas todas as questões

daquela semana. Então, há um momento para se compartilhar a experiência com as outras equipes e se promover o conceito de que a escola, como um todo, pode resolver todos os desafios. Por exemplo, há incentivos para toda a escola, como um dia na praia ou no parque. Nosso projeto educacional é baseado na transformação da lógica dos “exames individuais”, “ano”, “exames”, em uma atividade “lúdica” “coletiva”, do “dia a dia”. Incorporamos este conceito usando os princípios de prática de aprendizagem com o corpo; então, desenhamos o espaço, de forma que as crianças se desloquem continuamente de suas mesas para o lugar dos professores, interagindo com outros alunos. O custo econômico para implementar este jogo é muito acessível (os principais insumos são papel, lápis e adesivos). Estas ideias e design educacional estão profundamente enraizados na Escola de Cognição de Santiago. Impulsionamos o que as crianças aprendem com a interação social com seus colegas e, também, movendo seus corpos com alta frequência. Por fim, usar o “Ensino” como ferramenta é fundamental, pois é uma aplicação em que o conhecimento cognitivo é uma coordenação social, e estimular que as crianças se ensinam é uma forma de dar relevância prática à informação em suas vidas, reforçando a motivação para, realmente, aprender.

“The Question Game”: Una experiencia de aprendizaje a través del juego

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.149.g299

El siguiente trabajo se basa en una exploración que une la antropología biológica con la educación. El diseño de esta experiencia educativa se basa en la “biología cultural” de Humberto Maturana. La perspectiva panorámica de “La evolución del aprendizaje” nos brindó una nueva visión sobre la importancia de la docencia como herramienta para los desafíos colaborativos. Nos dimos cuenta de que el principal escollo de la “educación alternativa” son los exámenes finales que pide el Ministerio de Educación de Chile a fin de año. Para preparar a nuestros alumnos con la Currícula Nacional, todas las ideas de juego y creatividad se subordinaron a este objetivo. Nuestra propuesta es entender “los exámenes finales” como un desafío colectivo de toda la escuela, incluidos los alumnos, y utilizar todas las estrategias de “aprender a través del juego”, donde los niños mayores puedan enseñar y facilitar el aprendizaje a los más pequeños. En base a esto, diseñamos “The Question Game”, un juego de mesa en el que participan varios equipos de 4 niños de diferentes edades cada uno. Necesitan tirar los dados y encontrar la pregunta que muestran los dados. Los profesores dan las preguntas que recopilamos directamente del formato de “exámenes finales”. Ellos toman la pregunta que hay que resolver en grupo, luego, si la respuesta es correcta, le damos una pegatina al grupo y continúan hasta que resuelven todas las preguntas de esa semana.

Luego, tenemos un momento para compartir la experiencia con los otros equipos y promover el concepto de que la escuela en su conjunto puede resolver todos los desafíos. Por ejemplo, damos incentivos para toda la escuela como un día en la playa o en el bosque. Nuestro diseño educativo se basa en transformar la lógica de los “exámenes” “anuales” “individuales” y transformarla en una actividad “lúdica” “colectiva” del “día a día”. Incorporamos este concepto utilizando los principios de la acción de aprender con el cuerpo. Luego, diseñamos el espacio para que los niños se muevan continuamente de su escritorio al lugar de los maestros, interactuando con otros estudiantes. El costo económico de implementar este juego es muy accesible y fácil de implementar (los principales insumos son papel, lápices y pegatinas). Estas ideas y diseño educativo están profundamente arraigados en la Escuela de Cognición de Santiago. Impulsamos lo que los niños aprenden con la interacción social con sus compañeros y también moviendo su cuerpo con alta frecuencia. Finalmente, utilizar la “enseñanza” como una herramienta es fundamental, porque es una aplicación de que el conocimiento cognitivo es una coordinación social, y promover que los niños se enseñen entre sí es una forma de darle una relevancia práctica a la información en sus vidas, para luego reforzar la motivación de aprender realmente.

James & Claudio Aguayo Smith-Harvey

JAMES SMITH-HARVEY

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-1080-1592](https://orcid.org/0000-0003-1080-1592)

CLAUDIO AGUAYO

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-1805-7737](https://orcid.org/0000-0003-1805-7737)

Video
Presentation



Exploring embodied haptic design in XR from the epistemology of the Santiago school

Keywords

Embodiment, Enaction, Haptic Design, Mixed Reality (XR), Santiago School of Cognition

Mixed Reality (MR, and known also as XR) refers to the fusing of real and virtual worlds to create integrated environments that incorporate physical and digital elements, tools, and objects. These environments can be especially powerful within learning contexts as they can assist learners to partake in genuine investigations in the real world. They also allow for the creation of immersive hybrid environments, in which virtual and real objects and experiences are combined. Although immersive digital technologies provide many unique and powerful affordances within XR, the role of physical non-digital haptic elements within these contexts has often been dismissed. This is despite the non-digital and haptic showing vast potential for complementing and enhancing the meaningfulness of XR educational experiences. In this context, emerging research is beginning to establish how the biological concepts of autopoiesis, embodiment and enaction from the Santiago School of Cognition, can enhance embodied learning processes within XR education. Embedding principles from the epistemology of the Santiago school within the design of XR experiences encourages learners to interact with, while 'becoming with the world' in a circular experiential motion. Embodied and enactive approaches to designing haptic XR learning experiences can facilitate the creation of tangible, authentic, hands-on and self-determined (i.e. heutagogy) learning experiences with affordances operating as an expansive learning ecosystem. Here we explore how the Santiago school offers a way for educators and learning designers to better develop the haptic and sensory components of XR

learning through the concepts of embodiment and enaction. Additionally, embodied cognition in the 'experiencing' process within XR environments can be related to and understood through indigenous worldviews, which are more grounded on a bodily and sensorial experiential relationship with the world. Within the global South, we see a need in bringing together indigenous perspectives, for example Māori cosmologies and worldviews in the case of Aotearoa New Zealand, with southern epistemologies such as the Santiago school. This is because from a western point of view, indigenous concepts can be hard to visualise or ground, but the Santiago school can potentially offer a bridge to understanding these indigenous perspectives within multi-cultural contexts such as Aotearoa. There is also a pressing need to establish new understandings of our critical relationships with nature in the anthropocene, and indigenous perspectives brought forth through the Santiago school can offer this within new forms of learning such as XR. This presentation offers a contribution to the field of XR education design through the introduction of some novel ways for Art+Science, sensory mapping, and haptic learning design to expand the scope and understanding of this emerging area of educational and practice based research. Engagement with embodied forms of learning connected with indigenous worldviews can allow for deeper connections to be formed between learners and the contexts in which the learning takes place. We postulate here that the notions of embodiment and enaction from the Santiago school are conducive to accessing and bringing forth indigenous cosmologies within XR education.

Explorando o design háptico corporificado em XR a partir da epistemologia da Escola de Santiago

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.144.g312

A realidade mista (MR, também conhecida como XR) refere-se à fusão dos mundos real e virtual para criar ambientes integrados que incorporam elementos físicos e digitais, ferramentas e objetos. Esses ambientes podem ser especialmente poderosos em contextos de aprendizagem, pois podem ajudar os alunos a participar de investigações genuínas no mundo real. Eles também permitem a criação de ambientes híbridos imersivos, nos quais objetos e experiências virtuais e reais são combinados. Embora as tecnologias digitais imersivas forneçam muitos recursos exclusivos e poderosos dentro do XR, o papel dos elementos hápticos não digitais físicos dentro destes contextos tem sido frequentemente descartado. Isso apesar de o não digital e o tátil mostrarem um vasto potencial para complementar e aumentar a significância das experiências educacionais de XR. Neste contexto, pesquisas emergentes estão começando a estabelecer como os conceitos biológicos de autopoiese, incorporação e atuação da Escola de Cognição de Santiago podem melhorar os processos de aprendizagem incorporados na educação de XR. A incorporação de princípios da epistemologia da escola de Santiago no design de experiências de XR incentiva os alunos a interagirem, enquanto “se tornam com o mundo” em um movimento experimental circular. Abordagens incorporadas e ativas para projetar experiências de aprendizagem de XR tátil podem facilitar a criação de experiências de aprendizagem tangíveis, autênticas, práticas e autodeterminadas (ou seja, heurística), com recursos operando como um ecossistema de aprendizagem expansivo. Aqui, exploramos como a escola de Santiago oferece uma maneira para educadores e designers de aprendizagem desenvolverem melhor os componentes táteis

e sensoriais do aprendizado de XR por meio dos conceitos de incorporação e atuação. Além disso, a cognição incorporada no processo de “experiência” nos ambientes de XR pode ser relacionada e compreendida por meio de visões de mundo indígenas, que são mais baseadas em uma relação experiencial corporal e sensorial com o mundo. No Sul global, vemos a necessidade de reunir perspectivas indígenas — por exemplo, cosmologias maori e visões de mundo, no caso de Aotearoa, Nova Zelândia, com epistemologias do Sul, como a escola de Santiago. Isto ocorre porque, do ponto de vista ocidental, os conceitos indígenas podem ser difíceis de visualizar ou fundamentar, mas a escola de Santiago pode, potencialmente, oferecer uma ponte para a compreensão dessas perspectivas indígenas em contextos multiculturais, como Aotearoa. Há também uma necessidade premente de estabelecer novos entendimentos de nossas relações críticas com a Natureza no Antropoceno, e as perspectivas indígenas trazidas pela escola de Santiago podem oferecer isso em novas formas de aprendizagem, como a XR. Esta apresentação oferece uma contribuição para o campo do design educacional de XR através da introdução de algumas novas maneiras de Arte + Ciência, mapeamento sensorial e design de aprendizagem tátil para expandir o escopo e a compreensão desta área emergente de pesquisa educacional e baseada na prática. O envolvimento com formas incorporadas de aprendizagem conectadas com visões de mundo indígenas pode permitir que conexões mais profundas sejam formadas entre os alunos e os contextos nos quais a aprendizagem ocorre. Postulamos, aqui, que as noções de incorporação e atuação da escola de Santiago conduzem para acessar e trazer cosmologias indígenas dentro da educação de XR.

Explorando el diseño háptico encarnado en la XR desde la epistemología de la escuela de Santiago

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.144.g311

La realidad mixta (MR, también conocida como XR) se refiere a la fusión de los mundos real y virtual para crear entornos integrados que incorporan elementos, herramientas y objetos físicos y digitales. Estos entornos pueden ser especialmente poderosos dentro de los contextos de aprendizaje, ya que pueden ayudar a los alumnos a participar en investigaciones en el mundo real. También permiten la creación de entornos híbridos inmersivos en los que se combinan experiencias y objetos virtuales y reales. Aunque las tecnologías digitales inmersivas proporcionan muchas posibilidades únicas y poderosas dentro de la XR, el papel de los elementos hápticos físicos no digitales dentro de estos contextos a menudo se ha descartado. Esto es a pesar de que la tecnología háptica y no digital muestra un gran potencial para complementar y mejorar el significado de las experiencias educativas XR. En este contexto, la investigación emergente está comenzando a establecer cómo los conceptos biológicos de autopoiesis, encarnación y puesta en acto de la Escuela de Cognición de Santiago pueden mejorar los procesos de aprendizaje encarnados dentro de la educación XR. La incorporación de principios de la epistemología de la escuela de Santiago en el diseño de las experiencias de XR anima a los alumnos a interactuar con el mundo, al mismo tiempo que "se vuelven con el mundo" en un movimiento experiencial circular. Los enfoques incorporados y activos para diseñar experiencias hápticas de aprendizaje de XR pueden facilitar la creación de experiencias de aprendizaje tangibles, auténticas, prácticas y autodeterminadas (es decir, heurística) con posibilidades que operan como un ecosistema de aprendizaje expansivo. Aquí exploramos cómo la escuela de Santiago ofrece una forma para que los educadores y diseñadores de aprendizaje desarrollen mejor los componentes

hápticos y sensoriales del aprendizaje XR a través de los conceptos de encarnación y puesta en acto. Además, la cognición incorporada en el proceso de "experiencia" dentro de los entornos XR puede relacionarse y comprenderse a través de las visiones del mundo indígenas, que se basan más en una relación experiencial corporal y sensorial con el mundo. Dentro del Sur global, vemos la necesidad de unir las perspectivas indígenas, por ejemplo, las cosmovisiones maoríes en el caso de Aotearoa, Nueva Zelanda, con epistemologías del sur como la escuela de Santiago. Esto se debe a que, desde un punto de vista occidental, los conceptos indígenas pueden ser difíciles de visualizar o fundamentar, pero la escuela de Santiago puede ofrecer un puente para comprender estas perspectivas dentro de contextos multiculturales como Aotearoa. También existe una necesidad apremiante de establecer una nueva comprensión de nuestras relaciones críticas con la naturaleza en el Antropoceno, y las perspectivas indígenas surgidas a través de la escuela de Santiago pueden ofrecer esto dentro de nuevas formas de aprendizaje como la XR. Esta presentación ofrece una contribución al campo del diseño de educación XR a través de la introducción de algunas formas novedosas de Arte + Ciencia, mapeo sensorial y diseño de aprendizaje háptico para expandir el alcance y la comprensión de esta área emergente de investigación educativa y basada en la práctica. El compromiso con formas incorporadas de aprendizaje conectadas con las cosmovisiones indígenas puede permitir que se formen conexiones más profundas entre los alumnos y los contextos en los que se lleva a cabo el aprendizaje. Postulamos aquí que las nociones de personificación y puesta en escena de la escuela de Santiago son propicias para acceder y hacer surgir cosmologías indígenas dentro de la educación XR.

Stanley Frielick

STANLEY FRIELICK

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-6210-6781](https://orcid.org/0000-0001-6210-6781)

Video
Presentation



Autopoiesis, enactivism and student learning: An ecological model

Keywords

4E Cognition, Autopoiesis, Ecological, Enactivism, Learning

The paper is a contribution to the LINK 2021 Special Track: Informing design and practice-led research from the epistemology of the Santiago school of cognition. It presents a general ecological model of student learning in higher education, weaving together different threads from student learning research, Bateson's work on the ecology of mind, and the concepts of autopoiesis and enactivism that emerge from the work of Maturana and Varela in the Santiago school. The paper takes as its starting point the seminal research on deep and surface approaches to student learning, developed inter alia by Marton, Biggs, Ramsden, Prosser & Trigwell during the 80s and 90s. While other neoliberal understandings of student learning as 'engagement' or 'employability' tend to dominate current discourse, the deep/surface literature is still widely cited and forms the basis of many courses in teaching in higher education. What is less explored are the ways in which the deep/surface learning research resonates with Bateson's ecological views on mind and learning, and the idea of the embodied mind as developed from the pioneering work of Maturana and Varela. This research also emerged in the 80s and 90s. By tracing the patterns that connect these earlier ideas with current advances in 4E cognition and biosemiotics, the paper develops an ecological model of student learning based on concepts of non-linearity, emergence, complexity, embodiment, cognition as biological, learning as dialogical enquiry, communities of learning and practice, and the shaping influences of power circulating through information networks. The model visually depicts a process of learning informed by key principles:

- Both the cognizing agent and everything with which it is associated are in constant flux, each

adapting to the other in the same way that the environment evolves simultaneously with the species that inhabit it.

- Learning (and similarly teaching) cannot be understood in monologic terms; there is no direct causal, linear, fixable relationship among the various components of any community. Rather, all the contributing factors in any teaching/learning situation are intricately, ecologically and complexly related.
- Cognition is thus not the passive representation of a pre-existing world 'out there' but rather the ongoing bringing forth or enactment of a world through the biological processes of living.
- Learning/teaching is a process of mutually enacting meaning—the student and teacher bringing forth a world together.
- Cognition is not located within the abstractions of a decontextualised individual consciousness, but rather in the processes of shared action.
- Knowledge is not separate from the world but embedded within it in a series of interrelated systems.
- The individual self is thus constituted in a network of relationships.
- Enactivism is an ecological epistemology where individual mind is an emergent property of interactions between organism and environment.
- An enactivist view of the teaching/learning ecology sees teachers and learners embedded in a dynamic system of relationships between people, information, knowledge, and the institutional structures and processes that form the context of learning. The system acts to generate knowledge by transforming information into understanding.

Autopoiese, enativismo e aprendizagem do aluno: Um modelo ecológico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.116.g181

O artigo é uma proposta de contribuição para o LINK 2021 Special Track, informando o design e a pesquisa conduzida pela prática da epistemologia da escola de cognição de Santiago. Apresenta um modelo ecológico geral de aprendizagem do aluno no ensino superior, tecendo diferentes fios da pesquisa de aprendizagem do estudante, o trabalho de Bateson sobre a ecologia da mente e os conceitos de autopoiese e enativismo que emergem do trabalho de Maturana e Varela na escola de Santiago. O artigo tem como ponto de partida a pesquisa seminal sobre abordagens profundas e superficiais para a aprendizagem do aluno, desenvolvida inter alia por Marton, Biggs, Ramsden, Prosser & Trigwell durante os anos 80 e 90. Enquanto outros entendimentos neoliberais da aprendizagem do aluno, como “engajamento” ou “empregabilidade” tendem a dominar o discurso atual, a literatura profunda/superficial ainda é amplamente citada e forma a base de muitos cursos no ensino superior. O que é menos explorado são as maneiras pelas quais a pesquisa de aprendizagem profunda/superficial ressoa com as visões ecológicas de Bateson sobre a mente e o aprendizado, e a ideia da mente corporificada desenvolvida a partir do trabalho pioneiro de Maturana e Varela. Essa pesquisa também surgiu nas décadas de 80 e 90. Traçando os padrões que conectam estas ideias anteriores com os avanços atuais na cognição 4E e biossemiótica, o artigo desenvolve um modelo ecológico de aprendizagem do aluno com base em conceitos de não linearidade, emergência, complexidade, incorporação, cognição como biológica, aprendizagem como investigação dialógica, comunidades de aprendizagem e prática e as influências de formação do poder que circulam por meio de redes de informação.

O modelo retrata visualmente um processo de aprendizagem informado por princípios-chave: • Tanto o agente cognitivo quanto tudo o que está associado estão em fluxo constante, cada um se adaptando ao outro da mesma forma que o ambiente evolui simultaneamente com as espécies que o habitam. • A aprendizagem (e também o ensino) não pode ser entendida em termos monológicos; não há relação causal direta, linear e fixável entre os vários componentes de qualquer comunidade. Em vez disso, todos os fatores que contribuem para qualquer situação de ensino/aprendizagem estão intrincadas, ecológica e complexamente relacionados. • Cognição não é, portanto, a representação passiva de um mundo preexistente “lá fora”, mas, sim, a contínua criação ou representação de um mundo por meio dos processos biológicos da vida. • Aprender/ensinar é um processo de significação mútua — o aluno e o professor trazendo um mundo juntos. • A cognição não está localizada nas abstrações de uma consciência individual descontextualizada, mas, sim, nos processos de ação compartilhada. • O conhecimento não está separado do mundo, mas inserido nele em uma série de sistemas inter-relacionados. • O self individual é, assim, constituído em uma rede de relações. • Enativismo é uma epistemologia ecológica, onde a mente individual é uma propriedade emergente de interações entre organismo e ambiente. • Uma visão ativista da ecologia de ensino/aprendizagem vê professores e alunos inseridos em um sistema dinâmico de relações entre pessoas, informações, conhecimento e as estruturas e processos institucionais que formam o contexto de aprendizagem. O sistema atua para gerar conhecimento, transformando informação em entendimento.

Autopoiesis, enactivismo y aprendizaje del alumno: Un modelo ecológico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.116.g180

Este artículo es una contribución propuesta a LINK 2021 Special Track: Diseño informativo e investigación dirigida por la práctica desde la epistemología de la escuela cognitiva de Santiago. Presenta un modelo ecológico general del aprendizaje de los estudiantes en la educación superior, tejiendo diferentes hilos de la investigación del aprendizaje de los estudiantes, el trabajo de Bateson sobre la ecología de la mente y los conceptos de autopoiesis y enactivismo que surgen del trabajo de Maturana y Varela en la escuela de Santiago. El artículo toma como punto de partida la investigación fundamental sobre enfoques profundos y superficiales del aprendizaje de los estudiantes, desarrollada, entre otros, por Marton, Biggs, Ramsden, Prosser & Trigwell durante los años 80 y 90. Mientras que otras concepciones neoliberales del aprendizaje de los estudiantes como "compromiso" o "empleabilidad" tienden a dominar el discurso actual, la literatura profunda/superficial todavía se cita ampliamente y constituye la base de muchos cursos de enseñanza en la educación superior. Lo que se explora menos son las formas en las que la investigación del aprendizaje profundo/superficial resuena con los puntos de vista ecológicos de Bateson sobre la mente y el aprendizaje, y la idea de la mente encarnada desarrollada a partir del trabajo pionero de Maturana y Varela. Esta investigación también surgió en los años 80 y 90. Al rastrear los patrones que conectan las ideas anteriores con los avances actuales en la cognición 4E y la biosemiótica, el artículo desarrolla un modelo ecológico del aprendizaje del estudiante basado en conceptos de no linealidad, emergencia, complejidad, encarnación, cognición como biológica, aprendizaje como investigación dialógica, comunidades de aprendizaje y práctica, y las influencias modeladoras del poder que circula a través de las redes de

información. El modelo representa visualmente un proceso de aprendizaje informado por principios clave: • Tanto el agente cognitivo como todo lo que está asociado están en constante cambio, adaptándose cada uno al otro, de la misma manera que el ambiente evoluciona simultáneamente con las especies que lo habitan. • El aprendizaje (y de manera similar, la enseñanza) no puede entenderse en términos monológicos; no existe una relación causal directa, lineal, fijable entre los diversos componentes de una comunidad. Más bien, todos los factores que contribuyen a cualquier situación de enseñanza/aprendizaje están relacionados de manera intrincada, ecológica y compleja. • La cognición, por tanto, no es la representación pasiva de un mundo preexistente "ahí fuera", sino más bien el surgimiento o la puesta en práctica en curso de un mundo a través de los procesos biológicos de la vida. • Aprender/enseñar es un proceso de representación mutua de significados: el alumno y el maestro crean un mundo juntos. • La cognición no se ubica en las abstracciones de una conciencia individual descontextualizada, sino en los procesos de acción compartida. • El conocimiento no está separado del mundo, sino que está incrustado en él en una serie de sistemas interrelacionados. • El yo individual se constituye así en una red de relaciones. • El enactivismo es una epistemología ecológica en la que la mente individual es una propiedad emergente de las interacciones entre el organismo y el medio ambiente. • Una visión enactivista de la ecología de la enseñanza/aprendizaje ve a los maestros y a los estudiantes integrados en un sistema dinámico de relaciones entre las personas, la información, el conocimiento y las estructuras y procesos institucionales que forman el contexto del aprendizaje. El sistema actúa para generar conocimiento al transformar la información en comprensión.

Cristian Rodríguez

CRISTIAN RODRIGUEZ

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0002-9983-0578

Video
Presentation



Digital Ontophany: The digital as a structure of perception

Keywords

Digital Ontophany, Santiago School, structures of perception

Few people would contest Negroponte's argument that the digital revolution is over. This is not because the revolution has in any way failed, but because it has already touched everyone. However, in this postdigital landscape, a number of different camps are still arguing how this ubiquitous presence of digital technologies can be conceptually framed. Some theorists align with ideas that resemble Milgram and Kishino's (1994) mixed reality model, where the virtual and the real are depicted as a continuum encompassing the virtual environment at one end and the real one at the other. Others, still prefer what Jurgenson (2011) calls digital dualism, where the digital world is seen as virtual, and the material world as real; as separate, differentiated realms. Digital Ontophany's (Vial, 2018) central concept is that technologies over the centuries generate cyclic changes in the way we perceive things (ontophanic shifts) that shake the dominant structures of perception. These shifts are closely related to historical technological capabilities to bring things into existence, and have the power to change our idea of what reality is. Technological devices, therefore, become conditions of possibility for reality (Vial, 2019), organising the history of humanity into a series of Technological Systems, which create not only their own production processes but also particular sets of social practices. The irruption of the digital revolution in the 1970-90s brought about a new system: The Digital Technological System. Digital technologies, characterised by the introduction

of simulations, avatars and Internet-mediated relationships, caused a phenomenological shock to our (industrial) being-in-the-world. In order to survive this ontophanic trauma, we created the distinction between virtual and real worlds, governed by their own phenomenological rules. Rejecting this dualism, Digital Ontophany defines being as an antro-po-technical construction, where material objects mediate beliefs, habits, and agencies. In this way, the digital revolution becomes a philosophical event, in the sense that it affects our phenomenological experience of the world. The emergence of the digital is not just a matter of ontology, but one of ontophany, since it defines how beings (ontos) appear (phaino). Digital Technologies, therefore, are structures of perception that both create ontophanic matrices and the material conditions that determine phenomenal manifestations that are exclusive and particular to it. It is not only a change of materials and devices, but a transformation of the act of perception itself and its phenomenological dynamic. From the perspective of the Santiago Theory of Cognition, Digital Ontophany offers a unique sensibility to analyse the dynamics of structural coupling between the organism (the learner) and the environment. Digital ontophany impacts not only our perception of the world but also (and because of it) our cognitive processes by extending, transforming and also entrapping our being-in-the-world. It challenges educators and designers to drive an authentic project that takes into consideration how things come to be.

Ontofania Digital: O digital como estrutura de percepção

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.96.g130

Poucas pessoas hoje em dia contestariam o argumento de Negroponte, de que a revolução digital acabou. Não porque a revolução tenha falhado de alguma forma, mas porque já tocou a todos. No entanto, nesta paisagem pós-digital, vários campos diferentes ainda estão discutindo como esta presença onipresente de tecnologias digitais pode ser enquadrada conceitualmente. Alguns teóricos alinham-se por trás de ideias que se assemelham ao modelo de realidade mista de Milgram e Kishino (1994), onde o virtual e o real são representados como um continuum, que engloba o ambiente virtual em uma extremidade e o real na outra. Outros ainda preferem o que Jurgenson (2009) chama de dualismo digital, onde o mundo digital é visto como virtual e o mundo material como real; como reinos separados e diferenciados. Ontophany Digital (Vial, 2018) argumenta, de uma perspectiva metafísica, que, embora se possa concordar com a ideia de uma única realidade contínua com propriedades diferentes, um conceito central é que as tecnologias ao longo dos séculos geraram mudanças na maneira como percebemos as coisas (mudanças ontofânicas), que abalam as estruturas dominantes de percepção. Estas mudanças estão intimamente relacionadas às capacidades tecnológicas de trazer as coisas à existência, e têm o poder de mudar nossa ideia do que é a realidade. Dispositivos tecnológicos, portanto, tornam-se condições de possibilidade para a realidade (Vial, 2019), organizando a história da humanidade em uma série de sistemas tecnológicos. O sistema pré-mecânico do Renascimento e o sistema mecânico industrial são exemplos deles, que criaram não apenas seus próprios processos de

produção, mas, também, conjuntos particulares de práticas sociais. A irrupção da revolução digital dos anos 1970-90 trouxe um novo sistema: o sistema tecnológico digital. As tecnologias digitais, caracterizadas pela introdução de simulações, avatares e relacionamentos mediados pela Internet, causaram um choque fenomenológico em nosso ser-no-mundo (industrial). Para sobreviver a esse trauma ontofânico, criamos a distinção entre os mundos virtual e real, regidos por suas próprias regras fenomenológicas. Rejeitando este dualismo, Digital Ontophany define o ser como uma construção antro-p-técnica, onde os objetos materiais medeiam crenças, hábitos e agências. Deste modo, a revolução digital torna-se um acontecimento filosófico, no sentido de que afeta nossa experiência fenomenológica do mundo. O surgimento do digital não é apenas uma questão de ontologia, mas de ontofania, pois define como os seres (ontos) aparecem (phaino). As tecnologias digitais, portanto, são estruturas de percepção que criam matrizes ontofânicas e as condições materiais que determinam as manifestações fenomênicas que lhe são exclusivas e particulares. Não é apenas uma mudança de materiais e dispositivos, mas a transformação do próprio ato de percepção e de sua dinâmica fenomenológica. Na perspectiva da teoria da cognição, de Santiago, a ontofania digital oferece uma sensibilidade única para analisar a dinâmica de acoplamento estrutural evidenciada nos processos de interação entre o organismo (o aprendiz) e o ambiente na produção de uma experiência única de usuário, que transforma os dispositivos digitais em máquinas filosóficas, condições de possibilidades e geradores de realidade (Vial, 2019).

Ontofanía Digital: Lo digital como estructura de percepción

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.96.g129

Hoy en día, pocas personas cuestionarían el argumento de Negroponte de que la revolución digital ha terminado. Esto no es porque la revolución haya fracasado de alguna manera, sino porque ya ha tocado a todos. Sin embargo, en este panorama posdigital, varios campos diferentes todavía discuten cómo esta presencia ubicua de tecnologías digitales puede enmarcarse conceptualmente. Algunos teóricos se alinean detrás de ideas que se asemejan al modelo de realidad mixta de Milgram y Kishino (1994), donde lo virtual y lo real se representan como un continuo que abarca el entorno virtual en un extremo y el real en el otro. Otros, todavía prefieren lo que Jurgenson (2009) llama dualismo digital, donde el mundo digital es visto como virtual y el mundo material como real, como reinos separados, diferenciados. Ontofanía Digital (Vial, 2018) sostiene, desde una perspectiva metafísica, que si bien se puede estar de acuerdo con la idea de una sola realidad continua con diferentes propiedades, un concepto central es que las tecnologías a lo largo de los siglos han generado cambios en la forma en que percibimos las cosas (cambios ontofánicos), que sacuden las estructuras dominantes de percepción. Estos cambios están estrechamente relacionados con las capacidades tecnológicas para hacer que las cosas existan y tienen el poder de cambiar nuestra idea de lo que es la realidad. Los dispositivos tecnológicos, por tanto, se convierten en condiciones de posibilidad para la realidad (Vial, 2019), organizando la historia de la humanidad en una serie de Sistemas Tecnológicos. El sistema pre-renacentista mecánico y el sistema industrial mecánico son ejemplos de estos, que crearon no solo sus propios procesos de producción, sino también conjuntos particulares de prácticas sociales.

La irrupción de la revolución digital de los años setenta y noventa trajo consigo un nuevo sistema: el Sistema Tecnológico Digital. Las tecnologías digitales, caracterizadas por la introducción de simulaciones, avatares y relaciones mediadas por internet, provocaron un impacto fenomenológico en nuestro ser (industrial) en el mundo. Para sobrevivir a este trauma ontofánico, creamos la distinción entre los mundos virtual y real, regidos por sus propias reglas fenomenológicas. Rechazando este dualismo, la Ontofanía Digital define el ser como una construcción antropotécnica, donde los objetos materiales median creencias, hábitos y agencias. De esta manera, la revolución digital se convierte en un evento filosófico, en el sentido de que afecta nuestra experiencia fenomenológica del mundo. El surgimiento de lo digital no es solo una cuestión de ontología, sino de ontofanía, ya que define cómo los seres (ontos) aparecen (phaino). Las Tecnologías Digitales, por tanto, son estructuras de percepción que crean tanto matrices ontofánicas como condiciones materiales que determinan las manifestaciones fenoménicas que le son exclusivas y particulares. No se trata solo de un cambio de materiales y dispositivos, sino de la transformación del propio acto de percepción y su dinámica fenomenológica. Desde la perspectiva de la Teoría de la Cognición de Santiago, la Ontofanía Digital ofrece una sensibilidad única para analizar las dinámicas de acoplamiento estructural evidenciadas en los procesos de interacción entre el organismo (el aprendiz) y el entorno en la producción de una experiencia de usuario única que transforma a los dispositivos digitales en máquinas filosóficas, condiciones de posibilidades y generadores de realidad (Vial, 2019).

Ali & Claudio Aguayo Taheri

ALI TAHERI

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-7666-9091](https://orcid.org/0000-0001-7666-9091)

CLAUDIO AGUAYO

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-1805-7737](https://orcid.org/0000-0003-1805-7737)

Video
Presentation



Embodied immersive design for experience-based learning and self-illumination

Keywords

Design ethics, Embodied design, Experience-based learning, Immersive learning, Self-illumination

Concept-based teaching and learning grounded on a mechanical paradigm has dominated western education tradition since the first industrial revolution. This type of educational tradition is characterised, among other things, by its reductionist and linear mindset that has led to siloed and disconnected knowledge generation. Yet the 21st Century demands us to rethink the traditional roles of the learner, the teacher and the learning environment. Climate change and wicked socio-ecological problems and challenges require a new 'tradition' to emerge, dominate and respond to our societal and planetary crisis. Integrated, multidisciplinary and transversal knowledge generation, dissemination and transfer, grounded on a strong critical ethics and philosophical exploration of new alternative educational paradigms, is paramount if we aim to respond accordingly to calls to create a better future today. Today's 4th industrial revolution fusing Artificial Intelligence (AI) with the Internet of Things (IoT), genetic engineering, quantum mechanics and philosophy, and more is blurring the boundaries between the physical, digital, and biological worlds. This brings along the emergence of new understandings of the nature of human experience, and questions about how to design for it. In this scenario, education must become multidisciplinary again, where new epistemologies are to be the reflection of humanity's process of change and transformation, while reconnecting with old and ancient knowledge and ways of doing. In the past, knowledge was considered a 'unity' whole acquired through journeys in people's life, from where individuals learn by doing and experiencing every aspect of knowledge. One positive side-effect of embracing a unity view of knowledge today is that we can now make

accessible non-western concepts, again, with emphasis on qualitative, subjective, emotional, embodied, ceremonial and spiritual views of knowledge generation and practice. How can we teach such concepts and views within a traditional and reductionist educational western system based on concept-based and siloed education? We cannot. Some knowledge, concepts and notions (known as 'Qualia' in the literature) can only be acquired through bodily lived and direct experiences. Today's digital immersive technology can make it easier to integrate and consume knowledge through digital visualisation and self-led user experiences. New media can afford to provide learners a good foundation on many different disciplines, which normally would take years to achieve based on traditional pedagogy. Experience-based mediums like virtual reality (VR), if used in a non-concept based way, can bridge the knowledge gap existing created by qualia subjects in western societies. Here we argue that the epistemology coming from the Santiago school of cognition, with notions such as embodiment, embodied cognition and enaction, can inform and guide the development of an experience-based type of immersive learning design based on an enactive, self-led user experience. We propose that immersive learning experience design ought to focus first and foremost on ethics and critical philosophy, followed by embodied design for experience-based self-driven illumination. In this presentation we review the conceptual background leading to some examples of current experienced-based learning and self-illumination design exploration in immersive learning design, informed by the epistemology coming from the Santiago school of cognition.

Design imersivo corporificado para aprendizagem baseada na experiência e autoiluminação

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.72.g73

O ensino e a aprendizagem baseados em conceitos baseados em um paradigma mecânico têm dominado a tradição educacional ocidental desde a primeira revolução industrial. Este tipo de tradição educacional é caracterizado, entre outras coisas, por sua mentalidade reducionista e linear, que levou à geração de conhecimento em segmentos, desconectados. No entanto, o século 21 exige que repensemos os papéis tradicionais do aluno, do professor e do ambiente de aprendizagem. A mudança climática e os graves problemas e desafios socioecológicos exigem que uma nova "tradição" surja, domine e responda à nossa crise social e planetária. A geração, disseminação e transferência de conhecimento integrada, multidisciplinar e transversal, alicerçada numa forte ética crítica e na exploração filosófica de novos paradigmas educacionais alternativos, é fundamental, se pretendemos responder em conformidade aos apelos para a criação de um futuro melhor. A 4ª revolução industrial de hoje, fundindo Inteligência Artificial (IA) com a Internet das Coisas (IoT), engenharia genética, mecânica quântica e filosofia, e muito mais, está borrando as fronteiras entre os mundos físico, digital e biológico. Isso traz o surgimento de novas compreensões da natureza da experiência humana e questões sobre como projetar para ela. Neste cenário, a educação deve se tornar multidisciplinar novamente, onde novas epistemologias devem ser o reflexo do processo de mudança e transformação da humanidade, enquanto se reconecta com velhos e antigos saberes e modos de fazer. No passado, o conhecimento era considerado um todo de "unidade", adquirido por meio de jornadas nas vidas das pessoas, de onde os indivíduos aprendiam fazendo e experimentando todos os aspectos do conhecimento. Um efeito colateral positivo de abraçar uma visão unitária do

conhecimento, hoje, é que agora podemos tornar acessíveis os conceitos não ocidentais, novamente com ênfase nas visões qualitativas, subjetivas, emocionais, corporais, cerimoniais e espirituais da geração e da prática do conhecimento. Como podemos ensinar esses conceitos e visões dentro de um sistema educacional ocidental tradicional e reducionista, fundamentado em uma educação baseada em conceitos e em segmentos? Nós não podemos. Alguns conhecimentos, conceitos e noções (conhecidos como "Qualia" na literatura) só podem ser adquiridos por meio de experiências diretas e vividas no corpo. As novas mídias podem fornecer aos alunos uma boa base em muitas disciplinas diferentes, o que normalmente levaria anos para ser alcançado com base na pedagogia tradicional. Os meios baseados na experiência, como a realidade virtual (RV), se usados de uma forma não baseada em conceitos, podem preencher a lacuna de conhecimento existente criada por sujeitos qualia nas sociedades ocidentais. Aqui, argumentamos que a epistemologia proveniente da escola de cognição de Santiago, com noções como incorporação, cognição incorporada e atuação, pode informar e orientar o desenvolvimento de um tipo de design de aprendizagem imersivo apoiado na experiência de um usuário autodidata e atuante. Propomos que o design de experiência de aprendizagem imersiva deve focar, em primeiro lugar, na ética e na filosofia crítica, seguido pelo design incorporado para a iluminação autodirigida baseada na experiência. Nesta apresentação, revisamos os fundamentos conceituais que levam a alguns exemplos de aprendizagem respaldada na experiência atual e exploração de design de autoiluminação em design de aprendizagem imersiva, informado pela epistemologia proveniente da escola de cognição de Santiago.

Diseño inmersivo encarnado para el aprendizaje basado en la experiencia y la autoiluminación

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.72.g72

La enseñanza y el aprendizaje basados en conceptos originados a partir de un paradigma mecánico han dominado la tradición educativa occidental desde la primera revolución industrial. Este tipo de tradición educativa se caracteriza, entre otras cosas, por su mentalidad reduccionista y lineal, que ha llevado a una generación de conocimiento aislada y desconectada. Sin embargo, el siglo XXI nos exige repensar los roles tradicionales del alumno, el maestro y el entorno del aprendizaje. El cambio climático y los problemas y desafíos socioecológicos requieren una nueva "tradición" para emerger, dominar y responder a nuestra crisis social y planetaria. La generación, difusión y transferencia de conocimiento integrada, multidisciplinar y transversal, basada en una sólida ética crítica y exploración filosófica de nuevos paradigmas educativos alternativos, es primordial si queremos responder en consecuencia a los llamados para crear un futuro mejor hoy. La cuarta revolución industrial de hoy, que fusiona la inteligencia artificial (IA) con el internet de las cosas (IoT), la ingeniería genética, la mecánica cuántica y la filosofía, y más, está difuminando los límites entre los mundos físico, digital y biológico. Esto trae consigo la aparición de nuevos conocimientos sobre la naturaleza de la experiencia humana y preguntas sobre cómo diseñarla. En este escenario, la educación debe volver a ser multidisciplinar, donde las nuevas epistemologías deben ser el reflejo del proceso de cambio y transformación de la humanidad, al tiempo que se reconecta con conocimientos y formas de hacer viejas y antiguas. En el pasado, el conocimiento se consideraba un todo de "unidad" adquirido a través de viajes en la vida de las personas, desde donde los individuos aprendían haciendo y experimentando todos los aspectos del conocimiento. Un efecto secundario positivo de adoptar una visión unitaria del conocimiento hoy en día es que ahora

podemos hacer accesibles conceptos no occidentales, nuevamente, con énfasis en puntos de vista cualitativos, subjetivos, emocionales, incorporados, ceremoniales y espirituales de la generación y práctica del conocimiento. ¿Cómo podemos enseñar tales conceptos y puntos de vista dentro de un sistema occidental educativo tradicional y reduccionista basado en una educación aislada y respaldada en conceptos? No podemos. Algunos conocimientos, conceptos y nociones (conocidos como "Qualia" en la literatura) solo pueden adquirirse a través de experiencias directas y vividas corporalmente. La tecnología de inmersión digital actual puede facilitar la integración y el consumo de conocimientos a través de la visualización digital y las experiencias de usuario autodirigidas. Los nuevos medios pueden permitirse proporcionar a los alumnos una buena base en muchas disciplinas diferentes, lo que normalmente llevaría años lograr basándose en la pedagogía tradicional. Los medios basados en la experiencia como la realidad virtual (VR), si se utilizan de una manera no basada en conceptos, por lo que pueden cerrar la brecha de conocimiento existente creada por los sujetos qualia en las sociedades occidentales. Aquí sostenemos que la epistemología proveniente de la escuela de cognición de Santiago, con nociones como encarnación, cognición encarnada y enacción, puede informar y orientar el desarrollo de un tipo de diseño de aprendizaje inmersivo basado en la experiencia basado en un usuario enactivo y autodirigido por la experiencia. Proponemos que el diseño de experiencias de aprendizaje inmersivo debe centrarse ante todo en la ética y la filosofía crítica, seguido del diseño incorporado para la autoiluminación basada en la experiencia. En esta presentación revisamos los antecedentes conceptuales que conducen a algunos ejemplos del aprendizaje actual basado en la experiencia y la exploración del diseño de autoiluminación en el diseño de aprendizaje inmersivo, informados por la epistemología proveniente de la escuela cognitiva de Santiago.

Jorge Soto-Andrade

& Ami Shulman

JORGE SOTO-ANDRADE

University of Chile

[https://orcid.org/
0000-0003-1120-2911](https://orcid.org/0000-0003-1120-2911)

AMI SHULMAN

Independent artist

[https://orcid.org/
0000-0001-9942-947X](https://orcid.org/0000-0001-9942-947X)

Video
Presentation



A random walk in stochastic dance

Keywords

choreography, embodiment, enaction, random walk, stochastic dance

Stochastic music, developed last century by Xenakis, has older avatars, like Mozart, who showed how to compose minuets by tossing dice, in a similar way that contemporary choreographer Cunningham took apart the structural elements of what was considered to be a cohesive choreographic work (including movement, sound, light, set and costume) and reconstructed them in random ways. We intend to explore an enactive and experiential analogue of stochastic music, in the realm of dance, where the poetry of a choreographic spatial/floor pattern is elicited by a mathematical stochastic process, to wit a random walk – a stochastic dance of sorts. Among many possible random walks, we consider two simple examples, embodied in the following scenarios, proposed to the students/dancers:

- a frog, jumping randomly on a row of stones, choosing right and left as if tossing a coin,
- a person walking randomly on a square grid, starting a given node, and choosing each time randomly, equally likely N, S, E or W, and walking non-stop along the corresponding edge, up to the next node, and so on.

When the dancers encounter these situations, quite natural questions arise for the choreographer, like: Where will the walker/dancer be after a while? Several ideas for a choreography emerge, which are more complex than just having one or more dancers perform the random walk, and which surprisingly turn our random process into a deterministic one!

- For instance, for the first random walk, 16 dancers start at the same node of a discrete line on the stage, and execute, each one, a different path of the 16 possible 4 – jump paths the frog can follow. They would need to agree first on how to carry this out. Interestingly, they may proceed without a Magister Ludi handing out scripts to every dancer. After arriving to their end node/position, they could try to retrace their steps, to come back all to the starting node.
- Analogously for the grid random walk, where we may have now 16 dancers enacting the 16 possible 2-edge paths of the walker.
- The dancers could also enter the stage (the grid or some other geometric pattern to walk around), one by one, sequentially, describing different random paths, or deterministic intertwined paths, in the spirit of Beckett's *Quad*.
- Also, the dancers could choose their direction *ad libitum*, after some spinning, each time, on a grid-free stage, but keeping the same step length, as in statistician Pearson's model for a mosquito random flight.

We are interested in various possible spin-offs of these choreographies, which intertwine dance and mathematical cognition: For instance, when the dancers choose each one a different path, they will notice that their final distribution on the nodes is uneven (interesting shapes emerge). In this way, just by moving, choreographer and dancers can find a quantitative answer to the impossible question: where will the walker/dancer be after a while? Indeed, the percentage of dancers ending up at each node gives the probability of the random walker landing there.

Um passeio aleatório na dança estocástica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.71.g70

A música estocástica, desenvolvida no século passado por Xenakis, tem avatares mais antigos, como Mozart, que mostrou como compor minuetos lançando dados, da mesma forma que o coreógrafo contemporâneo Cunningham desmontou os elementos estruturais do que foi considerado uma obra coreográfica coesa (incluindo movimento, som, luz, cenário e trajes) e os reconstruiu de maneiras aleatórias. Pretendemos explorar um análogo enativo e experiencial da música estocástica, no reino da dança, onde a poesia de um padrão coreográfico espacial/de solo é eliciada por um processo estocástico matemático, a saber, um passeio aleatório — uma espécie de dança estocástica. Entre muitos passeios aleatórios possíveis, consideramos dois exemplos simples, concretizados nos seguintes cenários, propostos aos alunos/bailarinos: um sapo, saltando aleatoriamente sobre uma fila de pedras, escolhendo a direita e a esquerda como se fosse jogar uma moeda; uma pessoa andando aleatoriamente em uma grade quadrada, começando um determinado nó e escolhendo cada vez aleatoriamente, igualmente provável N, S, L ou O, e andando sem parar ao longo da aresta correspondente, até o próximo nó, e assim por diante. Quando os dançarinos se deparam com estas situações, questões bastante naturais surgem para o coreógrafo, como “onde estará o andador/dançarino daqui a pouco?” Surgem várias ideias para uma coreografia, que são mais complexas do que apenas ter um ou mais dançarinos realizando o passeio aleatório, e que transformam, de fato, nosso processo aleatório em um determinístico. Por exemplo, para o primeiro passeio aleatório, 16 dançarinos partem

de um mesmo nó de uma linha discreta no palco e executam, cada um, um caminho diferente dos 16 possíveis 4 caminhos de salto que o sapo pode seguir. Eles precisariam concordar primeiro sobre como fazer isto. Curiosamente, eles podem prosseguir sem um Magister Ludi distribuindo os roteiros para cada dançarino. Depois de chegar ao nó/posição final, eles poderiam tentar refazer seus passos, para voltar todos ao nó inicial; analogamente, para o passeio aleatório da grade, onde podemos ter agora 16 dançarinos encenando os 16 caminhos possíveis de 2 arestas do andador. Os dançarinos também podem entrar no palco (a grade ou algum outro padrão geométrico para caminhar), um por um, sequencialmente, descrevendo diferentes caminhos aleatórios, ou caminhos determinísticos entrelaçados, no espírito do Quadrado de Beckett. Além disso, os dançarinos poderiam escolher sua direção ad libitum, depois de alguns giros, a cada vez, em um palco sem grade, mas mantendo o mesmo comprimento de passo, como no modelo estatístico de Pearson para um voo aleatório de um mosquito. Estamos interessados em vários possíveis desdobramentos dessas coreografias, que entrelaçam dança e cognição matemática — por exemplo, quando os dançarinos escolhem, cada um, um caminho diferente, eles perceberão que sua distribuição final nos nós é desigual (surgem formas interessantes). Deste modo, apenas em movimento, coreógrafo e dançarino encontram uma resposta quantitativa para a pergunta impossível: “onde estará o andador/dançarino daqui a pouco?” Na verdade, a porcentagem de dançarinos que terminam em cada nó dá a probabilidade de o caminhante aleatório pousar ali.

Una caminata aleatorio en la danza estocástica

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.71.g69

La música estocástica, desarrollada el siglo pasado por Xenakis, tiene avatares más antiguos como Mozart, que mostró cómo componer minuetos lanzando dados, de manera similar a como el coreógrafo contemporáneo Cunningham desarmó los elementos estructurales de lo que se consideraba una obra coreográfica cohesiva (incluyendo movimiento, sonido, luz, escenografía y vestuario) y los reconstruyó de manera aleatoria. Tenemos la intención de explorar un análogo enactivo y experiencial de la música estocástica en el ámbito de la danza, donde la poesía de un patrón espacialcoreográfico es provocada por un proceso estocástico matemático, es decir, una caminata aleatoria, una especie de danza estocástica. Entre las muchas posibles caminatas al azar consideramos dos ejemplos simples plasmados en los siguientes escenarios propuestos a los estudiantes/bailarines: una rana saltando al azar sobre una hilera de piedras, eligiendo derecha e izquierda como si lanzara una moneda; una persona caminando al azar en una cuadrícula, comenzando por un nodo dado y eligiendo cada vez al azar, siendo igualmente probable N, S, E o W, y caminando sin parar a lo largo del borde correspondiente, hasta el siguiente nodo, y así sucesivamente. Cuando los bailarines se encuentran con estas situaciones, surgen preguntas bastante naturales para el coreógrafo, como: ¿Dónde estará el caminante/bailarín después de un tiempo? Surgen varias ideas para una coreografía, que son más complejas que simplemente hacer que uno o más bailarines realicen la caminata aleatoria, y que de hecho convierten nuestro proceso aleatorio en uno determinista. Por ejemplo, para la primera caminata aleatoria, 16 bailarines comienzan en el

mismo nodo de una línea discreta en el escenario y ejecutan, cada uno, una ruta diferente de las 16 posibles rutas de 4 saltos que puede seguir la rana. Primero tendrían que ponerse de acuerdo sobre cómo llevarlo a cabo. Curiosamente, pueden proceder sin que un Magister Ludi entregue guiones a cada bailarín. Después de llegar a su nodo/posición final, podrían intentar volver sobre sus pasos para regresar todos al nodo inicial. De forma análoga ocurre para la caminata aleatoria en cuadrícula, donde ahora podemos tener 16 bailarines representando los 16 posibles caminos de 2 bordes del caminante. Los bailarines también podrían entrar en el escenario (la cuadrícula o algún otro patrón geométrico para caminar), uno por uno, secuencialmente, describiendo diferentes caminos aleatorios o caminos deterministas entrelazados en el espíritu del *Quadrat de Beckett*. Además, los bailarines podrían elegir su dirección *ad libitum*, después de algunos giros, siempre en un escenario sin cuadrícula, pero manteniendo la misma longitud de paso, como en el modelo del estadístico Pearson para un vuelo aleatorio de mosquitos. Nos interesan varios posibles derivados de estas coreografías, que entrelazan la danza y la cognición matemática: por ejemplo, cuando los bailarines eligen cada uno un camino diferente, notarán que su distribución final en los nodos es desigual (emergen formas interesantes). De esta manera, con solo moverse, coreógrafo y bailarines encuentran una respuesta cuantitativa a la pregunta imposible: ¿dónde estará el caminante/bailarín después de un tiempo? De hecho, el porcentaje de bailarines que terminan en cada nodo da la probabilidad de que el caminante al azar aterrice allí.

Claudio Aguayo

CLAUDIO AGUAYO

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-1805-7737](https://orcid.org/0000-0003-1805-7737)

Video
Presentation



Informing immersive learning design research and practice from the epistemology of the Santiago School of Cognition

Keywords

Creative practice, Human experience, Immersive design, Santiago School of Cognition, User-centred design

The Santiago School of Cognition postulates that the process of intelligent cognition in any living system is a result of its ongoing process of adaptation to its medium. In other words, the very process of life in living systems is a process of cognition. It also establishes that human experience and cognition is embodied and enacted with the environment, through a continuous process of active perception and sense-making of the world. Coming from systems biology and founded on the concept of autopoiesis, literally meaning self-making, defining living systems as those that can reproduce and self-maintain themselves by creating their own parts, the Santiago school essentially offers an alternative epistemology for the understanding of human experience phenomena with digital tools and environments. It also provides a framework for the creation, design, development, implementation and use of digital affordances (possibilities offered by digital technology) in education and beyond. Informing immersive learning design research and practice from the epistemology of the Santiago school also helps exploring and navigating digital innovation and the emergence of new technologies and modes of user experience design and practice. Under the premise that the nature of the world we live in is complex, interconnected, unpredictable and ever-changing, and that human experience is subjective, ecosomaesthetic, symbolic and felt with the world, traditional western design concepts such as 'one solution

fits all' or even the notion of 'user experience (UX) design' become problematic. Autopoiesis, cognition and enaction at the basis of human lived experience are some of the fundamental concepts and principles coming from the epistemology of the Santiago school that can inform and guide user-centred design and creative making practice in real and virtual worlds. Embedding properties found in living systems within creative solutions, or designing for users 'to become with the world' in a circular enactment within digitally immersive environments are only examples of where practice-led research and creative making can go. Here, the fundamental concepts and building blocks of the Santiago school are presented and reviewed in relation to their ability to inform the understanding of the nature of human experience in real and immersive worlds, and how we ought to design for it. Examples from research and practical work will help to portray how the epistemology of the Santiago school can become of interest and of real value to artistic and design practice and inquiry. Finally, the philosophical rationale guiding the inclusion of principles and concepts coming from the Santiago school in digital learning design, creative design and artistic practice not only invites us to reconsider and re-conceptualise the role of learners and of digital technology systems and tools in educational practice, but also to rethink the nature of learning and of human experience within creative practice.

Informando a pesquisa e a prática do design de aprendizagem imersiva da epistemologia da Escola de Cognição de Santiago

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.70.g67

A Escola de Cognição de Santiago postula que o processo de cognição inteligente em qualquer sistema vivo é o resultado de seu processo contínuo de adaptação ao meio. Em outras palavras, o próprio processo da vida nos sistemas vivos é um processo de cognição. Também estabelece que a experiência e a cognição humanas são incorporadas e representadas com o meio ambiente, por meio de um processo contínuo de percepção ativa e construção de sentido do mundo. Vinda da biologia de sistemas e fundada no conceito de autopoiese, que significa, literalmente, autocriação, definindo sistemas vivos como aqueles que podem se reproduzir e se manter por meio da criação de suas próprias partes, a escola de Santiago oferece, essencialmente, uma epistemologia alternativa para a compreensão do ser humano vivenciar fenômenos com ferramentas e ambientes digitais. Ela também fornece uma estrutura para a criação, design, desenvolvimento, implementação e uso de recursos digitais (possibilidades oferecidas pela tecnologia digital) na educação e além. Informar a pesquisa e a prática do design de aprendizagem imersiva a partir da epistemologia da escola de Santiago também ajuda a explorar e navegar na inovação digital e o surgimento de novas tecnologias e modos de design e prática da experiência do usuário. Sob a premissa de que a natureza do mundo em que vivemos é complexa, interconectada, imprevisível e em constante mudança, e que a experiência humana é subjetiva, "ecosomaesthetic", simbólica e sentida com o mundo, conceitos de design ocidentais tradicionais, como "uma solução serve para todos"

ou mesmo a noção de "design de experiência do usuário (UX)" torna-se problemática. Autopoiese, cognição e atuação na base da experiência humana vivida são alguns dos conceitos e princípios fundamentais provenientes da epistemologia da escola de Santiago que podem informar e orientar o design centrado no usuário e a prática de criação criativa nos mundos real e virtual. Incorporar propriedades encontradas em sistemas vivos em soluções criativas, ou projetar para que os usuários "se tornem com o mundo" em uma representação circular em ambientes digitalmente imersivos são apenas exemplos de onde a pesquisa orientada pela prática e a produção criativa podem ir. Nesta apresentação, os conceitos fundamentais e os blocos de construção da escola de Santiago são apresentados e revisados em relação à sua capacidade de informar a compreensão da natureza da experiência humana em mundos reais e imersivos, e como devemos projetar para ela. Exemplos de pesquisas e trabalhos práticos ajudarão a retratar como a epistemologia da escola de Santiago pode se tornar de interesse e de valor real para a prática e investigação artística e de design. Finalmente, a lógica filosófica que orienta a inclusão de princípios e conceitos provenientes da escola de Santiago no design de aprendizagem digital, design criativo e prática artística não nos convida apenas a reconsiderar e reconceitualizar o papel dos alunos e dos sistemas e ferramentas de tecnologia digital na educação prática, mas, também, para repensar a natureza da aprendizagem e da experiência humanas dentro da prática criativa.

Informe sobre la investigación y la práctica del diseño del aprendizaje inmersivo desde la epistemología de la Escuela de Cognición de Santiago

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.70.g66

La Escuela de Cognición de Santiago postula que el proceso de cognición inteligente en cualquier sistema vivo es el resultado de un proceso continuo de adaptación a su medio. En otras palabras, el proceso mismo de la vida en los sistemas vivos es un proceso de cognición. También establece que la experiencia y la cognición humanas se encarnan y actúan con el entorno, a través de un proceso continuo de percepción activa y construcción de sentido del mundo. Procedente de la biología de sistemas y fundada en el concepto de autopoiesis, que literalmente significa auto-creación, definiendo los sistemas vivos como aquellos que pueden reproducirse y mantenerse a sí mismos creando sus propias partes, la escuela de Santiago ofrece esencialmente una epistemología alternativa para la comprensión de los fenómenos de las experiencias de los seres humanos con herramientas y entornos digitales. También proporciona un marco para la creación, el diseño, el desarrollo, la implementación y el uso de las posibilidades digitales (posibilidades que ofrece la tecnología digital) en la educación y más allá. Informar la investigación y la práctica del diseño de aprendizaje inmersivo desde la epistemología de la escuela de Santiago también ayuda a explorar y navegar la innovación digital y el surgimiento de nuevas tecnologías y modos de diseño y práctica de la experiencia del usuario. Bajo la premisa de que la naturaleza del mundo en el que vivimos es compleja, interconectada, impredecible y en constante cambio, y que la experiencia humana es subjetiva, ecosomestética, simbólica y sentida con el mundo, los conceptos tradicionales de diseño occidental como "una solución se adapta a todos" o incluso la noción de

"diseño de experiencia de usuario (UX)" se vuelve problemática. La autopoiesis, la cognición y la enacción en la base de la experiencia humana son algunos de los conceptos y principios fundamentales provenientes de la epistemología de la escuela de Santiago, que pueden informar y orientar el diseño centrado en el usuario y la práctica de la creación creativa en el mundo real y virtual. Incrustar propiedades que se encuentran en sistemas vivos dentro de soluciones creativas o diseñar para que los usuarios "se conviertan en el mundo" en una representación circular dentro de entornos digitalmente inmersivos, son solo ejemplos de a dónde pueden llegar la investigación basada en la práctica y la creación creativa. En esta presentación, se mencionan y revisan los conceptos fundamentales y los bloques de construcción de la escuela de Santiago, en relación con su capacidad para informar la comprensión de la naturaleza de la experiencia humana en mundos reales e inmersivos, y cómo debemos diseñarla. Los ejemplos del trabajo de investigación y práctica ayudarán a describir cómo la epistemología de la escuela de Santiago puede volverse de interés y valor real para la práctica y la investigación artística y del diseño. Finalmente, la lógica filosófica que guía la inclusión de principios y conceptos provenientes de la escuela de Santiago en el diseño de aprendizaje digital, el diseño creativo y la práctica artística no solo nos invita a reconsiderar y reconceptualizar el rol de los educandos y de los sistemas y herramientas de tecnología digital en la educación práctica, sino también a repensar la naturaleza del aprendizaje y de la experiencia humana dentro de la práctica creativa.

Christian Jendreiiko

& Tomas Veloz

CHRISTIAN JENDREIKO

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences

[https://orcid.org/
0000-0003-3014-8340](https://orcid.org/0000-0003-3014-8340)

TOMAS VELOZ

Vrije University Brussel

[https://orcid.org/
0000-0003-3014-8340](https://orcid.org/0000-0003-3014-8340)

Video
Presentation



Artificial Chemistry Model as a Language for Artistic Creation

Keywords

Generative systems, Design, Artificial Intuition, Autopoiesis, Creativity,

Artificial Chemistries (AC) represent systems consisting of "species" representing atoms or molecules, that interact according to transformative rules resembling chemical reactions. AC's main field of application is biochemical systems, where it has been extensively applied in relation to the representation of autopoietic systems and the emergence of life. Due to their generative power, AC's have been applied in other areas such as cognitive and social science as well as for artistic creation. Following this idea, we developed a practice-oriented research group over 6 months with students from the Technical University in Dusseldorf, under the direction of the first author and supported by the second author's research group, whose aim is exploring the bi-directional relationship between the theory of AC and the creation of generative systems in the fields of art and design. Our research project follows the notion of Abraham A. Moles, that every analytical tool can be used as a tool for creation and vice

versa. Our current research program is divided into three sub-areas that are interconnected: 1) Investigating the potential of artistic methods to help to deepen the understanding and the intuitive grasp of the structure and the properties of ACs. The central method we are exploring is the method of sonification. 2) Exploring the potential of the concepts of AC as tools to create generative systems in the fields of art and design. Of special interest is the application of concepts in AC to create generative sound systems that are based on man-machine-interactions. 3) Exploring the potential of the concepts in AC as analytic tools to analyze basic structures of the creative design process. We propose that by translating our observations of a creative process into the language of AC both at conceptual and operational levels, we might be able to develop a process of effective formalization towards an artificial intuition.

Modelo de Química Artificial como linguagem de criação artística

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.160.g239

As Químicas Artificiais (AC) representam sistemas que consistem em "espécies" que representam átomos ou moléculas, que interagem de acordo com regras de transformação semelhantes a reações químicas. O principal campo de aplicação das AC são os sistemas bioquímicos, onde têm sido amplamente aplicadas em relação à representação de sistemas autopoieticos e ao surgimento de vida. Devido ao seu poder gerador, as AC têm sido aplicadas em outras áreas, como as ciências cognitivas e sociais, bem como para a criação artística. Seguindo essa ideia, desenvolvemos um grupo de pesquisa orientado para a prática, cujo objetivo é explorar a relação bidirecional entre a teoria da AC e a criação de sistemas generativos nos campos da arte e do design. Nosso projeto de pesquisa segue a noção de Abraham A. Moles, de que toda ferramenta analítica pode ser usada como ferramenta de criação, e vice-versa. Nosso programa de pesquisa atual está dividido em três subáreas, que estão interligadas: 1) investigar o potencial dos métodos artísticos para ajudar a aprofundar o entendimento e a compreensão intuitiva da estrutura e das propriedades das ACs. O método central que estamos explorando é o de sonificação; 2) explorar o potencial dos conceitos de AC como ferramentas

para criar sistemas generativos nos campos da arte e design. De especial interesse é a aplicação de conceitos em AC para criar sistemas de som generativos baseados em interações homem-máquina; 3) explorar o potencial dos conceitos em AC como ferramentas analíticas para analisar estruturas básicas do processo de design criativo. Ao traduzir nossas observações de um processo criativo para a linguagem da AC, tanto em nível conceitual quanto operacional, pretendemos conceber um processo de formalização efetiva em direção a uma intuição artificial. Esta área de pesquisa pode ser vista como o arcabouço conceitual que incorpora as áreas de pesquisa 1 e 2. Durante o nosso projeto de pesquisa, que inclui 6 meses de sessões quinzenais e o desenvolvimento de um curso orientado para a prática para estudantes de design, identificamos que a AC requer adaptações específicas para descrever com eficácia os processos criativos nos campos da arte e do design. Portanto, nesta palestra iremos apresentar os fundamentos da AC e sua aplicação à arte generativa, e apresentar nossa abordagem estendida chamada Modelo de Química Artificial Abstrato (AACM), que adapta a AC ao desenvolvimento de aplicações artísticas e de design.

Modelo de química artificial como lenguaje para la creación artística

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.160.g238

Las químicas artificiales (AC) representan sistemas que consisten en "especies" que representan átomos o moléculas, que interactúan de acuerdo con reglas transformadoras que se asemejan a reacciones químicas. El principal campo de aplicación de las AC son los sistemas bioquímicos, donde se ha aplicado ampliamente este concepto en relación con la representación de sistemas autopoyéticos y el surgimiento de la vida. Debido a su poder generativo, las AC se han aplicado en otras áreas como las ciencias cognitivas y sociales, así como en la creación artística. Siguiendo esta idea, desarrollamos un grupo de investigación orientado a la práctica cuyo objetivo es explorar la relación bidireccional entre la teoría de la AC y la creación de sistemas generativos en los campos del arte y el diseño. Nuestro proyecto de investigación sigue la noción de Abraham A. Moles, de que toda herramienta analítica se puede utilizar como herramienta para la creación y viceversa. Nuestro programa de investigación actual se divide en tres subáreas que están interconectadas: 1) Investigar el potencial de los métodos artísticos para ayudar a profundizar la comprensión y la comprensión intuitiva de la estructura y las propiedades de las ACs. El método central que estamos explorando es el método de sonificación. 2) Explorar el potencial de los conceptos de

AC como herramientas para crear sistemas generativos en los campos del arte y el diseño. De especial interés es la aplicación de conceptos en AC para crear sistemas de sonido generativos que se basan en interacciones hombre-máquina. 3) Explorar el potencial de los conceptos en AC como herramientas analíticas para analizar estructuras básicas del proceso de diseño creativo. Al traducir nuestras observaciones de un proceso creativo al lenguaje de AC, tanto a nivel conceptual como operativo, nuestro objetivo es idear un proceso de formalización eficaz hacia una intuición artificial. Esta área de investigación puede verse como el marco conceptual que incorpora las áreas de investigación 1 y 2. Durante nuestro proyecto de investigación, que incluye 6 meses de sesiones quincenales y el desarrollo de un curso orientado a la práctica para estudiantes de diseño, hemos identificado que las AC requieren de adaptaciones específicas para describir con eficacia los procesos creativos en los campos del arte y el diseño. Por ello, en esta charla introduciremos los conceptos básicos de la AC y su aplicación al arte generativo, y presentaremos nuestro enfoque extendido llamado Modelo de Química Artificial Abstracta (AACM), que adapta la AC al desarrollo de aplicaciones artísticas y de diseño.

Ronnie

& Sebastián Rossel,
Camilo Ibacache

epap!A

RONNIE VIDELA

Innova STEAM SPA

<https://orcid.org/>

0000-0002-1038-2968

SEBASTIÁN ROSSEL

Innova STEAM SPA

<https://orcid.org/>

0000-0002-8115-6140

CAMILO IBACACHE

Universidad de La Serena

<https://orcid.org/>

0000-0002-8115-6140

Video
Presentation



STEAM Apps: Weaving numerical and geometric comprehension with the fingers

Keywords

Digital Technology, STEAM Education, Enaction, Ecological psychology, Ethnomathematics.

STEM and STEAM education promote integration between science, technology, engineering, math, and the arts. The latter aims to promote deep and collaborative learning of students, through the integration of the curriculum in K-12 science education. STEAM promotes the embodiment of cognition through learning by doing. The enactive and ecological approaches to cognition presented auspicious evidence for the role of incarnation and gesture in learning with digital technology. This work aims to provide design and concept evidence on the scope of enactive and ecological approaches within the framework of STEAM learning with digital and emerging technologies focused on the concept of tissue. We place ourselves epistemologically from the embodied design for the development of educational technology centered on "learning is moving in some way" following Dor Abrahamson who reveals the enactive and ecological approaches to learning science. Also, we are framed in Claudio Aguayo's UX and UI user experience designs with emerging technologies. In the case of digital technologies, we pay special attention to learning mathematics through the knowledge of numbers and operations with the fingers. To do this, we present a prototype of Apps inspired by Nathalie Sinclair's Touchcounts and Touchtimes, with variations in haptic perception for the emergence of numbers and operations through touching and tracing movements with the fingers on the touch

screen. Regarding emerging technologies, we rely on augmented reality and virtual reality. In the case of augmented reality, we focus on learning science and geometry through the spider web. The idea is that students can see the different planes of a spider web and identify different regular and irregular geometric figures, as well as explore the architecture of the web and its properties. In relation to virtual reality, we focus on Mapuche textile art (indigenous people of southern Chile) where we explore the characteristic fabrics of the culture within the "ruca" (characteristic home of the Mapuches). First, students design Mapuche textile fabrics from geometric patterns, applying symmetry and fractals. Then with virtual reality glasses, they can navigate inside the ruca to learn details of its architecture and the fabrics most used by the Mapuche culture. Our STEAM approach to app development consists of an integrated learning ecosystem that enhances digital and immersive experiences for learning about math, science, and art using engineering and technology. Finally, we can conclude that our approach describes education as a process of cognitive assembly embodied in perception and guided action with different types of artifacts through digital affordances. We highlight the role of the disciplinary integration of Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics to understand and strategically reveal the scientific cultural potential of our native people "Los Mapuches".

STEAM Apps: tecendo compreensão numérica e geométrica com os dedos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.73.g76

A educação STEM e STEAM promove a integração entre ciência, tecnologia, engenharia, matemática e artes. Este último visa promover a aprendizagem profunda e colaborativa dos alunos, por meio da integração do currículo no ensino de ciências do sistema K-12. O STEAM promove a incorporação da cognição por meio do aprender fazendo. As abordagens enativas e ecológicas da cognição apresentaram evidências auspiciosas para o papel da corporificação e do gesto na aprendizagem com a tecnologia digital. Este trabalho tem como objetivo fornecer evidências de design e conceito sobre o escopo de abordagens enativas e ecológicas no âmbito da aprendizagem STEAM com tecnologias digitais e emergentes com foco no conceito de tecido. Nós nos colocamos epistemologicamente a partir do design corporificado para o desenvolvimento da tecnologia educacional centrada em “o aprendizado está se movendo de alguma forma”, seguindo Dor Abrahamson, que revela as abordagens enativas e ecológicas para a aprendizagem da ciência. Além disso, estamos enquadrados nos designs de experiência do usuário de UX e UI de Claudio Aguayo com tecnologias emergentes. No caso das tecnologias digitais, damos atenção especial ao aprendizado da matemática por meio do conhecimento dos números e das operações com os dedos. Para isso, apresentamos um protótipo de Apps inspirado nos Touchcounts e Touchtimes de Nathalie Sinclair, com variações na percepção tátil para o surgimento de números e operações por meio de movimentos de toque e traçado com os dedos na

tela sensível ao toque. Em relação às tecnologias emergentes, contamos com realidade aumentada e realidade virtual. No caso da realidade aumentada, focamos no aprendizado de ciências e geometria por meio da teia de aranha. A ideia é que os alunos possam ver os diferentes planos de uma teia de aranha e identificar diferentes figuras geométricas regulares e irregulares, bem como explorar a arquitetura da teia e suas propriedades. Em relação à realidade virtual, nos concentramos na arte têxtil Mapuche (povos indígenas do sul do Chile), onde exploramos os tecidos característicos da cultura dentro da “ruca” (casa característica dos Mapuches). Primeiro, os alunos desenham tecidos têxteis Mapuche a partir de padrões geométricos, aplicando simetria e fractais. Depois, com óculos de realidade virtual, eles podem navegar dentro da ruca para conhecer detalhes de sua arquitetura e dos tecidos mais usados pela cultura Mapuche. Nossa abordagem STEAM para o desenvolvimento de aplicativos consiste em um ecossistema de aprendizagem integrado que aprimora experiências digitais e imersivas para aprender matemática, ciências e arte usando engenharia e tecnologia. Finalmente, podemos concluir que nossa abordagem descreve a educação como um processo de montagem cognitiva incorporada na percepção e ação guiada com diferentes tipos de artefatos por meio de recursos digitais. Destacamos o papel da integração disciplinar da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática para compreender e revelar estrategicamente o potencial cultural científico do nosso povo nativo “Los Mapuches”.

Aplicaciones STEAM: Tejiendo comprensión numérica y geométrica con los dedos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.73.g75

Esta propuesta de investigación tiene como objetivo mapear las posibilidades de animación en la comunicación científica centrándose en la divulgación de la ciencia pública sobre el cambio climático. El cambio climático, una parte de la ciencia multidisciplinaria de los estudios ambientales, permite investigar un grupo de problemas complejos. El plan de investigación cuenta con la ayuda de la experiencia de una colaboración con TED-Ed, creando videoconferencias animadas relacionadas con el clima desde 2019, en coproducción con The Animation Workshop, con sede en Dinamarca. Para cumplir con este objetivo, la investigación entregará un Informe de estado del arte sobre el uso actual de la animación funcional en los artículos de investigación y creará una revisión sistemática sobre cómo los artículos describen verbal y visualmente los materiales animados utilizados. La revisión sistemática tiene como objetivo identificar cuán pasado por alto es el proceso de desarrollo de la animación, mediante la creación de un lenguaje común en forma de principios rectores entre los científicos en la investigación y los profesionales de la animación. Esta propuesta desea continuar investigando en estos artículos el cambio de "si la animación facilita el aprendizaje" a "qué animación facilita el aprendizaje" (He 2020) y llevarlo más allá, definiendo "cómo la colaboración de la animación puede integrarse en la educación de investigación". La difusión de la animación en la educación y la divulgación de la ciencia pública se han disparado debido al desarrollo técnico de los últimos 10 años. Se le ha dado un papel dominante no solo en los planes de estudio de las aulas, sino también en la educación en línea, reforzada por la pandemia de COVID-19 de 2020. El estudio teórico del papel de la animación en el aprendizaje ha experimentado un

cambio increíble en los últimos 20 años (Bétrancourt y Tversky 2000, Mayer 2002, Lowe 2003, Ploetzner & Lowe 2004, Bétrancourt 2005, Mayer 2009, Ploetzner & Lowe 2012, Ploetzner et al. . 2013, Lowe & Schnotz 2014, Lowe & Boucheix 2016, He & Leeuwen 2019, Unsworth /ed./ 2020, Vistisen 2021). El papel de la animación está pasando de ser un arte aplicado a ser un socio colaborativo en la difusión de la investigación. La investigación orientada a la práctica está planificada para probar y afinar la hipótesis a través de tres estudios de caso, de que la integración de la colaboración entre animadores y científicos para producir una difusión de la investigación visual hacia la audiencia general sobre el cambio climático no solo aumentaría el nivel de comprensión del público, sino que ayudaría a los científicos a estructurar la comunicación sobre su proceso de investigación. Los tres estudios de caso están diseñados para establecer la integración de la colaboración de la animación en la enseñanza de la investigación. El estudio de caso uno es un plan de un curso intensivo para que los investigadores aprendan sobre los procesos de comunicación visual animada, preparando un plan de un explicador animado. El estudio de caso dos es una oportunidad de colaboración entre animadores y científicos para trabajar con las comunidades locales explicando su investigación y creando una difusión visual mediante la animación. El estudio de caso tres es una prueba de cómo un instituto de investigación ofrece oportunidades de colaboración en materia de animación para que los investigadores puedan comunicar los resultados de sus investigaciones. Los tres estudios de caso pretenden destacar el poder creativo y productivo de la colaboración entre narradores visuales y científicos investigadores. Las ubicaciones y los socios de colaboración aún no son fijos; se realizarán experimentos exploratorios durante el otoño de 2021 para establecer las especificidades de estos contextos de recogida de datos.

Practice Led in Academia

Toiroa SWEEP! I I I I I M

TOIROA A. WILLIAMS
AUT Auckland University
of Technology
[https://orcid.org/
0000-0002-7276-2843](https://orcid.org/0000-0002-7276-2843)

Video
Presentation



No hea koe? Where are you from?

Keywords

Mokomoko, Te Whakatōhea, Ōpōtiki, New Zealand Land wars, Māori Land Wars.

“Me tiro whakamuri, ki te haere whakamua. We must look to our past in order to move forward.” This whakataukī (proverb) speaks to Māori perspective of time and the importance of knowing your own history in order to move forward. We must look to our past and move as if we are walking backwards into our future. The present and past are certain, however, the future is unknown. Tangohia mai te taura: Take This Rope - is a practice-led research project, that enquires into a disputed narrative of the past. The thesis study involves researching, directing and producing a feature documentary about historical grievances within Te Whakatōhea and Te Whānau ā Mokomoko. The project artistically explores the potentials of documentary form in relation to Mātauranga Māori (Māori customs and knowledge) and kaupapa Māori (Māori research approaches). The research seeks to exhume stories from iwi members and question certain Pākehā constructed narratives (The Church Missionary, 1865; Taylor, 1868; McDonnell, 1887; Grace, 1928). Accordingly, the documentary will communicate outwards from accumulated experience and storytelling within my whānau. Thus, it will interweave the narratives of people whose whakapapa (genealogy) has been interwoven with historical events and their implications, related to the execution of my ancestor Mokomoko in 1866, and the preceding murder of the Reverend Carl Sylvius Völkner in 1885. Artistically and theoretically, the project constructs a new form of Māori documentary through a consideration of pūrākau (Pouwhare & McNeill 2018). The significance of the study lies in the potential to rethink documentary form based on the tenets of pūrākau. In so doing, the study will not only expand the corpus of research about Mokomoko but also

extend how indigenous documentaries might be thought of as structures. Four key concepts that will guide the development of the film are: WHAKAPAPA - GENEALOGY: Through genealogy, it builds my personal connection with the film, the interviewees and the community. But it also holds a strong responsibility for me to complete this film with the utmost respect and care. WHENUA & WHANAU – LAND & FAMILY: With land and family at the centre of the film. Embodiment is an important part of how this film is created. I reconnected more with my extended family and actively seek out opportunities to attend wānanga (discussions) and perform kapa haka (Māori performing arts) specific to our land and family. TIKANGA – CUSTOMS: The process and structures of making this film have followed tikanga Māori (Māori customs). Practising karakia and waiata (Māori prayers and songs) to perform before and after we film were key customs we believe are important when creating this film. These protocols are practised by the crew and affirm our rūpu (group) as a family. KOHA - RECIPROCATION: Unlike traditional filming structures that schedule films to be completed in an economically and efficient way. Koha reinforces the concept of reciprocation, to give and receive. As the community gifts their time and stories, the film will be gifted back to those from which it came. Myself as the ringa toi (artist) must make conscious effort to go back to the iwi (local tribe) and being an active member within the town and supporting community initiatives. In addition, the study will demonstrate how the process of documentary making inside iwi can function as a form of raranga (weaving) where collaborating fragments may take form and through this increase feelings of value, healing, and historical redress.

No hea koe? De onde você é?

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.90.g115

Este artigo relata uma jornada do projeto de doutorado conduzido pelo pesquisador, Tangohia mai te taura (Pegue esta Corda). O estudo envolve pesquisar, dirigir e produzir um documentário sobre as queixas históricas de Te Whakatōhea e Te Whānau ā Mokomoko. Especificamente, explora os potenciais da prática e forma documental em relação a Mātauranga Māori (costumes e conhecimento maori) e kaupapa Māori (abordagens de pesquisa maori). O estudo busca questionar certas narrativas construídas por Pākehā sobre o assassinato exotizado do missionário, o reverendo Carl Sylvius Völkner, em 1885. Como consequência de uma acusação de assassinato, meu ancestral Mokomoko foi preso pelo crime, preso e enforcado, protestando o tempo todo por sua inocência. Em retribuição, nosso povo teve suas cobiçadas terras confiscadas pelo governo e se tornaram párias de vários relatos históricos. A tese pergunta como um documentarista maori desta iwi (tribo) pode chegar ao luto e à injustiça de tal evento de maneiras culturalmente sensíveis, para contar a história do impacto geracional. A pesquisa considera quatro características distintas da abordagem do autor como um cineasta indígena. Whakapapa – genealogia– Em maori, o pensamento whakapapa conecta o realizador com o filme, os entrevistados e a comunidade. No entanto, as conexões do whakapapa carregam a responsabilidade de navegar na produção de filmes com respeito e cuidado. Whenua & whanau – terra & família – Metodologicamente, minha abordagem através da incorporação. Passo o tempo residindo e reconectando-me com minha família extensa e as terras em que vivemos. Eu ando, penso,

ouço e sinto meu caminho através de um mundo complexo, buscando ativamente oportunidades de participar de wānanga (discussões) e apoiar kapa haka (artes performáticas maori) relacionadas à nossa terra e família. Minha posição é de humildade e cocriação. Estou ciente de que o rōpū (tripulação) com quem trabalho será chamado ao coração confiante de meu whanau. Assim, semanas antes do início da produção, convivemos com o mundo que o documentário busca registrar Tikanga – alfândega – O processo e as estruturas de fazer este filme permanecem cientes de tikanga Māori (costumes maori). Karakia e waiata (orações e canções maori) acompanham o processo de criação da obra. A grande tripulação maori está atenta aos protocolos e sensibilidades. Estas práticas também afirmam nosso rōpū (grupo) como uma família. Koha – reciprocidade – Ao contrário de muitas abordagens convencionais para a produção de documentários, onde os filmes são “filmados” de maneira econômica e eficiente, este projeto é baseado no conceito de koha (reciprocidade). As comunidades são entendidas como presenteando seu tempo e suas histórias e, em resposta, há os presentes do projeto de volta. Como artista, faço esforços conscientes para apoiar os iwi (tribos locais); repatriar conhecimentos e artefatos que localizo em minhas pesquisas, sendo um membro ativo dentro da cidade e apoiando iniciativas comunitárias. Como cineasta, sou membro de uma geração que foi cada vez mais afastada da história e da dor incorporada de meu whanau. Venho em busca de meu passado, em um esforço para compreender e contribuir com algo útil que apoie as aspirações e a agência do meu povo na obtenção de valor, cura e reparação histórica.

No hea koe? ¿De dónde eres?

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.90.g114

Este artículo relata un viaje del proyecto de doctorado dirigido por la práctica del investigador, Tangohia mai te taura (“Toma esta sogá”). El estudio implica investigar, dirigir y producir un documental sobre agravios históricos dentro de Te Whakatōhea y Te Whānau ā Mokomoko. Específicamente, explora el potencial de la práctica y la forma documental en relación con Mātauranga Māori (costumbres y conocimientos maoríes) y kaupapa Māori (enfoques de investigación maoríes). El estudio busca cuestionar ciertas narrativas construidas por Pākehā sobre el exotizado asesinato del misionero, el reverendo Carl Sylvius Völkner en 1885. Como consecuencia de una acusación de asesinato, mi antepasado Mokomoko fue arrestado por el crimen, encarcelado y ahorcado, mientras protestaba su inocencia. En represalia, a nuestro pueblo le confiscaron sus codiciadas tierras por parte del gobierno y se convirtieron en parias de múltiples relatos históricos. La tesis pregunta cómo un documentalista maorí de esta iwi (tribu) podría llegar al dolor y la injusticia de tal evento de maneras culturalmente sensibles, para contar la historia del impacto generacional. La investigación considera cuatro rasgos distintivos del enfoque del autor como cineasta indígena. WHAKAPAPA - GENEALOGÍA: En el pensamiento maorí, whakapapa conecta al realizador con la película, los entrevistados y la comunidad. Sin embargo, las conexiones de whakapapa conllevan la responsabilidad de navegar la realización de películas con respeto y cuidado. WHENUA & WHANAU - TIERRA Y FAMILIA: Metodológicamente mi enfoque a través de la encarnación. Paso tiempo viviendo y reconectando con mi familia extendida y las tierras en las que vivimos. Camino, pienso,

escucho y siento mi camino a través de un mundo complejo, buscando activamente oportunidades para asistir a wānanga (discusiones) y apoyar las kapa haka (artes escénicas maoríes) relacionadas con nuestra tierra y nuestra familia. Mi posición es de humildad y cocreación. Soy consciente de que el rōpū (equipo) con el que trabajo será llamado al corazón confiado de mi whanau. Así, semanas antes de que comience la producción, vivimos con el mundo que el documental busca grabar. TIKANGA - ADUANAS: El proceso y las estructuras de realización de esta película siguen siendo conscientes de tikanga Māori (costumbres maoríes). Karakia y waiata (oraciones y canciones maoríes) acompañan el proceso de creación de la obra. La tripulación, en gran parte maorí, está atenta a los protocolos y sensibilidades. Estas prácticas también afirman nuestro rōpū (grupo) como familia. KOHA - RECIPROCIACIÓN: A diferencia de muchos enfoques convencionales para la realización de documentales, donde las películas se “filman” de manera económica y eficiente, este proyecto se basa en el concepto de koha (reciprocidad). Se entiende que las comunidades regalan su tiempo e historias y, en respuesta, los regalos del proyecto regresan. Como artista, hago esfuerzos conscientes para apoyar a la iwi, repatriar conocimientos y artefactos que ubico en mi investigación, ser un miembro activo dentro de la ciudad y apoyar iniciativas comunitarias. Como cineasta, soy miembro de una generación que se ha ido alejando gradualmente de la historia y encarnado el dolor de mi whanau. Vengo a buscar mi pasado en un esfuerzo por comprender y contribuir con algo útil que apoye las aspiraciones y la capacidad de mi pueblo para lograr valor, curación y reparación histórica.

Yifan Uya

YIFAN UYA

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0003-4562-9921

Video
Presentation



Collaborative Vibration: The Mythic Journey of A Coal Boy

Keywords

Eastern systemic thinking, Essayist film production, Mythopoetic narrative, Personal Myth, Social technology.

Acknowledging the Anthropocene crisis, my research examines myth and myth-making to reimagine the role of Claude Lévi-Strauss' bricoleur concept. Following Joseph M. Coll's Taoist and Buddhist systemic thinking inspired theory of sustainable transformation, the practice-led project evolves into the making of an essayist film that conveys a specific personal myth. My research reckons that a bricoleur should perceive myth-making as an organic growing organisation that acquires intuition and posteriori knowledge. And focus on a narrative that evolves into the mythic identity of a piece of coal and a bar-tailed godwit corresponding to designated oppositional values and semiotic assets. Apart from the practitioner works of Stan Brakhage, Chris Marker and Adam Curtis, my research also dives into Elysia Crampton Chuquimia, Howie Lee and Yaksha's musical languages to explore the other narrative possibilities when re-examining history in a socially conscious manner. As the film soundtrack is also part of the myth-making production. My practice-led project inevitably evolves into the subject of the self as the production presents a negotiation through metaphors and signifiers concerning memory, history and experience. The filmmaking echoes a search for the wisdom of self-acceptance. It adopts Stephen Yablo's understanding of conceivability to generate and regenerate meaningful assets. Concepts are planted to grow into newer representations compromising posteriori knowledge and self-realizations, with informal syllogistic reasoning concerning the epistemological nature of imagination and the transformative structure of myth. The contextual knowledge of my research examines the subject of myth and myth-making through Jacques Lacan's theory of fantasy, Jungian analytical psychology

and Claude Lévi-Strauss knowledge of structural linguistics. It adopts Lévi-Strauss' canonical myth formula concerning the missing discussion of experience, community, and the wilder contexts of shamanology. Maurice Merleau-Ponty's phenomenological body and Martin Heidegger's thoughts on the philosophy of technology concerning the body-to-technology relation and the notion of symbolic light and darkness. With critics on the instrumentalist stance of technology and Rene Descartes's modal metaphysics concerning Arnold Gehlen's conservative alert of mankind's debased condition of modern existence, my research proposes that myth-making is a necessary altruistic form of social technology that can transform experience into wisdom. Acknowledging that will is the priority for behaviour change. The production examines the Dao of myth and myth-making as a specific technological answer to resolve David Attenborough's calling for a global transformation and collaboration in his book *A Life of Our Planet*. To further develop such a technology, my research seeks a systemic understanding of myth and myth-making. Therefore, my research hypothesis a wholistic and heuristic methodology, namely Daoist bricoleur. By experiencing a personal myth, I celebrate my Manchu and Chinese culture origin and the complexity of my upbringing. My research visits the endangered Manchu Ulabun storytelling tradition and reckons the film production rely on the structural establishment of critical mythic fragments founded on autobiography and social conventions. As a permanent resident of New Zealand born in a coal-mining town in eastern Inner Mongolia, China, with an unverifiable ancestral clan name related to Kangxi, Yongzheng and Qianlong Emperor of the Qing Dynasty and much more.

Vibração colaborativa: A jornada mítica de um menino de carvão

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.119.g190

A pesquisa tem como objetivo examinar o conceito de mito das perspectivas psicológicas e estruturais de Carl Jung e Lévi-Strauss, com as reflexões filosóficas de Maurice Merleau-Ponty e Martin Heidegger sobre a fenomenologia e discussões em torno do conceito ocidental da luz simbólica e críticas à postura instrumentalista da tecnologia. A pesquisa argumenta que a criação de mitos é uma forma necessária de tecnologia social, que pode transformar a experiência em valores altruístas a serem realizados no futuro, movidos pelo poder saciável da sabedoria e do conhecimento. Para desenvolver ainda mais essa tecnologia. A pesquisa visita a xamanologia e a fórmula mítica canônica de Lévi-Strauss a respeito da discussão que falta sobre a experiência psicológica e a comunidade. Do ponto de vista do profissional, a pesquisa também desafia a crise epistemológica do dualismo, buscando uma compreensão sistêmica do mito e da criação de mitos, usando os mais recentes métodos aplicados de gestão organizacional sustentável de Joseph M. Coll. A revisão contextual eventualmente levanta a hipótese de uma nova metodologia para a criação de mitos contemporânea, a bricolagem taoísta com um enfoque técnico específico na produção cinematográfica ensaísta. Este projeto conduzido pela prática implica uma jornada de metáforas e significantes relativos à minha história pessoal e experiência. Como um imigrante de primeira geração da Nova Zelândia, originalmente nascido em uma pequena cidade de mineração de carvão no Leste da Mongólia Interior, China, meu autoposicionamento é essencial para o processo de construção de mitos. Com pensamento sistêmico e uma metodologia hipotética, a

pesquisa avalia a produção cinematográfica como uma organização de crescimento orgânico, que conta com múltiplas restrições criativas, e fluxos de trabalho algorítmicos, que servem ao estabelecimento estrutural das unidades míticas básicas necessárias. Pragmaticamente, a pesquisa estuda profissionais do cinema como Chris Marker e Adam Curtis e músicos como Elysia Crampton Chuquimia e Howie Lee para explorar criativamente as questões técnicas e teóricas do cinema ensaísta, reexaminando a História e a experiência de uma maneira socialmente consciente. Dando as boas-vindas à minha origem da cultura manchu e chinesa da Mongólia Interior e à complexidade da minha infância, a prática de design se concentrará no processo de crescimento de uma narrativa mitopoética contemporânea específica. Isto leva para um xamã brinquete e um deus renascido nas costas de Bixi, um dragão-tartaruga que gosta de nadar no meio do nada, enquanto carrega montanhas nas costas. Este mito pessoal observa e resolve conscientemente o self no cenário da crise do Antropoceno. As representações e os conceitos são encorajados a crescer e se transformar em novas descobertas e autorrealizações, como um processo interno de aprendizagem que ajuda o self e o público a chegar mais perto da voz do inconsciente e das respostas emocionais. Em última análise, a pesquisa capitaliza conceitos contemporâneos para promover a sabedoria da autoaceitação como paz interior. O objetivo é revelar o Tao do mito e da criação de mitos como uma resposta tecnológica para resolver o apelo de David Attenborough por mudanças de paradigma global em seu livro "Uma Vida no Nosso Planeta".

Vibración colaborativa: El viaje mítico de un niño de carbón

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.119.g189

La investigación tiene como objetivo examinar el concepto de mito desde las perspectivas psicológicas y estructurales de Carl Jung y Levi Strauss, junto con los pensamientos filosóficos sobre fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y Martin Heidegger y las discusiones en torno al concepto occidental de luz simbólica y las críticas sobre la postura instrumentalista de la tecnología. La investigación sostiene que la creación de mitos es una forma necesaria de tecnología social que puede transformar la experiencia en valores altruistas que se realizarán en el futuro, impulsados por el poder saciante de la sabiduría y el conocimiento para desarrollar aún más dicha tecnología. La investigación visita la chamanología y la fórmula del mito canónico de Levi Strauss acerca de la discusión que falta sobre la experiencia psicológica y la comunidad. Desde el punto de vista del profesional, la investigación también desafía la crisis epistemológica del dualismo al buscar una comprensión sistémica y la creación de los mitos, utilizando los últimos métodos aplicados de gestión organizacional sostenible de Joseph M. Coll. La revisión contextual eventualmente plantea la hipótesis de una nueva metodología para la creación de mitos contemporáneos, a saber, Daoísta Bricoleur, con un enfoque técnico específico en la producción de películas ensayistas. Este proyecto dirigido por la práctica implica un viaje presentable de metáforas y significantes sobre mi historia y experiencia personal. Como inmigrante de primera generación de Nueva Zelanda nacido originalmente en una pequeña ciudad minera de carbón en el este de Mongolia Interior, China, mi auto-posicionamiento es esencial para el proceso de creación de mitos. Con un pensamiento sistémico y una metodología hipotetizada, la investigación

considera la producción cinematográfica como una organización en crecimiento orgánico que se basa en múltiples restricciones creativas y flujos de trabajo algorítmicos que sirven al establecimiento estructural de las unidades míticas básicas necesarias. De manera pragmática, la investigación estudia a los profesionales del cine como Chris Marker y Adam Curtis, y a músicos como Elysia Crampton Chuquimia y Howie Lee, para explorar creativamente los problemas técnicos y teóricos del cine ensayista, reexaminando la historia y la experiencia de una manera socialmente consciente, dando la bienvenida a mi origen cultural mongol interno, manchuriano y chino, y la complejidad de mi crianza. La práctica del diseño se centrará en el proceso de crecimiento de una narrativa mitopoética contemporánea específica. Eso me involucra a mí, una brujeta de chamán y una aguja que renace a lomos de Bixi, un dragón tortuga que disfruta nadando en medio de la nada mientras carga montañas en la espalda. Un mito tan personal observa y resuelve conscientemente el yo en el contexto de la crisis del Antropoceno. Anima a que las representaciones y los conceptos crezcan y se transformen en nuevos descubrimientos y autorrealizaciones, como un proceso interno de aprendizaje que ayuda al yo y al público a acercarse a la voz de la inconsciencia y las respuestas emocionales. En última instancia, la investigación capitaliza los conceptos contemporáneos para promover la sabiduría de la autoaceptación como paz interior. Su objetivo es revelar al Dao de los mitos y la creación de mitos como una respuesta tecnológica para resolver el llamado de David Attenborough de cambios de paradigma global en su libro *A Life of Our Planet*.

Cecelia Faumuina

CECELIA FAUMUINA

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0001-8634-8590

Video
Presentation



'Asi - The presence of the unseen

Keywords

'Asi, Co-creation, Creativity, Faiva, Oceanic.

This paper considers an indigenous, methodological framework developed for my doctoral thesis, 'Asi: The Presence of the Unseen. Defined as 'Ngatu' the framework employs the heliaki (metaphor) of women's collective crafting of indigenous fabric, to structure an artistic research project. Ngatu is cloth made from the bark of the paper mulberry tree. Used for floor mats, bedding, clothing and room dividers it is also often given as a gift at weddings, funerals and formal presentations. Ngatu is considered one of Oceania's distinctive art forms and processes. Within the study, the position of the researcher is both a creator of artistic work and a reflector on the experience and practices of other collaborators. The Ngatu framework enables a practice-led inquiry that is underpinned by indigenous principles: uoungataha (the pursuit of harmony), mālie/māfana (warmth and beauty) and anga fakatōkilalo (being open to learning). Guided by these values, the methodology employs five distinct phases: TŌ (gestation); TĀ (harvesting knowledge); NGAOHI / TUTU (preparing and expanding ideas); HOKO/ KOKA'ANGA (harmonious composition), and FOAKI (presentation). The Ngatu methodology may be seen in the light of a significant discussion in 2019, where a gathering of Oceanic scholars considered a proliferation of Indigenous models of inquiry that had been developed by Pacific researchers outside of conventional Western research paradigms. Although much of the discussion focused on research emanating

from Health and the Social Sciences, the use of heliaki to describe methodological approaches to artistic inquiry also has a discernible history in doctoral theses in Aotearoa/New Zealand (Pouwhare, 2020; Toluta'u, 2015; Tupou, 2018; Vea, 2015). The Ngatu methodological framework was applied to the question, "What occurs when young Oceanic people work together artistically in a group, drawing on values from their cultural heritage to create meaningful faiva (artistic performances)?" In posing this question, the thesis sought to understand how, 'asi (the spirit of the unseen), might operate as an empowering agency for endeavour and belonging. As such, the study proposed that 'asi which is conventionally identified at the peak of artistic performance, might be also discernible before and after such an event, and resource the energy of artistic practice as a whole. The Ngatu methodology was applied to two bodies of work. The first was a co-created project called Lila. This was developed by a team of secondary school students who produced a contemporary faiva for presentation in 2019. This case study was used in conjunction with interviews from contemporary Oceanic youth leaders, reflecting on the nature and agency of 'asi, as it appears in their artistic workshops with young people. The second work was a performance called FAIVA | FAI VĀ. This was the researcher's artistic response to the witnessed nature of 'asi. The performance integrated spoken word poetry, sound, illustration and video design.

'Asi - A presença do invisível

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.110.g166

Em 1993, Wolfgramm referiu-se ao clima em faiva como 'asi (a presença do invisível). Este espírito de expressão artística é um agente às vezes identificado quando as pessoas da Oceania trabalham juntas para levar obras artísticas à sua apoteose. Esta tese pergunta: "O que ocorre quando os jovens Oceania juntos criativamente em um grupo, valendo-se de valores de sua herança cultural, como reciprocidade e interdependência, para criar uma faiva significativa. A tese busca entender como, dentro desse processo, 'asi pode trazer um poderoso senso de expressão enraizado em uma relação entre envolvimento e um sentimento de pertença. Emanando de uma consideração crítica de faiva e 'asi, a pesquisa considera a dinâmica do desenvolvimento e desempenho coletivos. Vídeo, gravação de som, desenho, fotografia, poesia, performance e talanoa (conversas cotidianas, onde as pessoas envolvidas compartilham suas experiências pessoais) são coletados e analisados por meio de um processo de reflexão artística e analítica. Como investigação artística, a pesquisa considera dois corpos de trabalho. A primeira é uma obra cocriada, chamada Lila. Esta foi desenvolvida por uma equipe de participantes de pesquisa, que combinou talentos e experiências para produzir uma faiva (performance) para apresentação em 2019. A segunda é o desenvolvimento e

performance da experiência do pesquisador e síntese de pensamento em uma segunda faiva contemporânea, denominada FAIVA | FAI VÃ. Isto é apresentado como parte do exame desta tese. Emanando na perspectiva de uma professora que trabalha com alunos há mais de 20 anos, a obra emprega poesia falada, som, desenho, vídeo design e performance. Estes elementos entrelaçam a reflexão autobiográfica e os retratos poéticos para refletir sobre a natureza e a agência de 'asi. O significado da pesquisa reside na sua contribuição para a compreensão do 'asi, de modo que possamos identificar e considerar sua agência potencial para fornecer recursos à criatividade e pertencer ao desenvolvimento e desempenho da faiva contemporânea. Nesta apresentação, o autor irá: descrever o que 'asi é em relação ao estudo; explicar o que são faiva e fai vã, em relação ao estudo; discutir a metodologia usada; considerar as descobertas do primeiro aluno — liderado por faiva; considerar as descobertas da faiva colaborativa para a peça final; discutir os benefícios futuros para os jovens da Oceania em relação à identidade, pertencimento e bem-estar. Dada a natureza da tese, utilizo várias linguagens. Além do inglês, os dois mais comuns são o tonganês e o samoano (em parte, porque são as línguas de meus pais e dominantes entre os jovens oceânicos com quem trabalho).

‘Asi - La presencia de lo invisible

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.110.g165

En 1993, Wolfgramm se refirió al clímax en faiva como ‘asi (la presencia de lo invisible). Este espíritu de expresión artística es un agente que a veces se relaciona con la gente de Oceanía trabaja en conjunto para llevar las obras artísticas a su apoteosis. La pregunta de esta tesis es: “¿Qué ocurre cuando los jóvenes de Oceanía trabajan juntos de manera creativa en un grupo, basándose en valores de su herencia cultural como la reciprocidad y la interdependencia, para crear una faiva significativa? La tesis busca comprender cómo, dentro de este proceso, “se puede generar así un poderoso sentido de expresión arraigado en una relación entre la participación y el sentido de pertenencia”. Emanando de una consideración crítica de faiva y ‘asi, la investigación considera la dinámica del desarrollo y el desempeño colectivos. El video, la grabación de sonido, el dibujo, la fotografía, la poesía, la performance y la talanoa (conversaciones cotidianas donde las personas involucradas comparten sus vivencias personales) se recogen y analizan a través de un proceso de reflexión artística y analítica. Como indagación artística, la investigación considera dos cuerpos de trabajo. El primero es un trabajo co-creado llamado Lila. Este fue desarrollado por un equipo de participantes de la investigación que combinó talentos y experiencias para producir una faiva (performance) para su presentación en 2019. La segunda es el desarrollo

y desempeño de la experiencia del investigador y la síntesis del pensamiento en una segunda faiva contemporánea llamada FAIVA | FAI VĀ. Esto se presenta como parte del examen de esta tesis. Emanando de la perspectiva de un maestro que ha trabajado con estudiantes durante más de 20 años, el trabajo emplea poesía oral, sonido, dibujo, diseño de video e interpretación. Estos elementos entrelazan la reflexión autobiográfica y los retratos poéticos para reflexionar sobre la naturaleza y la agencia de ‘asi. La importancia de la investigación radica en su contribución a la comprensión de ‘asi, de manera que podamos identificar y considerar su agencia potencial para la creación de recursos y la pertenencia al desarrollo y desempeño de la faiva contemporánea. En esta presentación, el autor proseguirá a: - Resumir qué es ‘asi en relación con mi estudio - Explicar qué son faiva y fai vā en relación con mi estudio - Discutir la metodología utilizada - Considerar los hallazgos de la primera faiva dirigida por un estudiante - Considerar los hallazgos de la faiva colaborativa para mi pieza final - Discutir los beneficios para los jóvenes oceánicos en el futuro, en relación con la identidad, la pertenencia y el bienestar. Dada la naturaleza de la tesis, recurro a varios idiomas. Más allá del inglés, los dos más comunes son el tongano y el samoano (en parte porque son los idiomas de mis padres y dominantes entre los jóvenes de Oceanía con los que trabajo).

Elena Panaita

ELENA PANAITA

AUT Auckland University
of Technology

[https://orcid.org/
0000-0001-6141-2306](https://orcid.org/0000-0001-6141-2306)

Video
Presentation



Atypical Reality: Exploring the narrative potentials of an immersive environment

Keywords

Graphic novel, Virtual reality, Near-death experience, Storytelling, Autoethnography.

This research considers how a storyteller might employ virtual reality (VR) in the creation of an immersive narrative that communicates an experience of both conscious and atypical consciousness (near-death experience). The study emanates from a post-positivist paradigm and the research design employs autoethnography supported by heuristic inquiry. It explores personal experiences in connection with other people, using self-reflection as a means of understanding a wider range of social, historical, cultural, and political conditions. A near-death experience (NDE) is defined as a profound subjective experience that may occur after severe health threat and can be described as an atypical state of consciousness in conditions that are usually defined as unconsciousness. People who report NDE may experience a bright light that permeates space; feeling happiness, peace, joy, and a sense of unconditional love; hearing unusual sound; being in a tunnel; seeing deceased relatives or friends; experiencing a life review; seeing their own body from above; and encountering a conscious return back into the body. NDEs are linked to profound and long-lasting changes that can dramatically alter a person's attitude to life, their beliefs, and values. Not only people who have experienced NDE are affected by it, but also people who hear or read about it may experience similar, positive effects. Initially this project started as a traditional graphic

novel and only later moved into VR. This happened as a response to my search for a better way to describe what it might feel like to have a near-death experience. This project uses VR's inherent disadvantage as an advantage, allowing the viewer to be present in a scene and at the same time not have a physical body. In addition VR is currently changing the way we tell and 'read' stories, offering an opportunity for creating more impactful storytelling. In this realm, a viewer can become a witness inside a story, and gain a subjective first-hand perspective, rather than a third-person view. It might be more challenging for creators to direct a viewer's attention, however this also allows for more authentic interaction with a story as the viewer has a choice of what to focus on, noticing or ignoring certain details of the story, thus creating their own version of it. By using Oculus Quill to produce the visuals I have been able to illustrate and animate material inside virtual space. This approach differs from conventional 3D experiences because work is completely rendered inside VR. The Quill application allows for an organic, hand drawn feel, which was very important for me as stylistically it is closer to the traditional graphic novel medium. The Quill application felt the best choice for me, however with the rapid software development it is possible that a different platform will create even more advanced tools.

Realidade atípica: Explorando os potenciais narrativos de um ambiente envolvente

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.169.g2445

Esta pesquisa considera como um contador de histórias pode empregar a realidade virtual (RV) na criação de uma narrativa imersiva que comunica uma experiência de consciência tanto consciente quanto atípica (experiência de quase morte). Como foi demonstrado que a RV aumenta os níveis de empatia no jornalismo, o estudo visa aproveitar seu potencial na criação de uma nova forma de narrativa em quadrinhos. O romance orchestra imagens, palavras, espaço, tempo, som, imersão e interação dentro do espaço tridimensional de 360 graus para atingir um nível aprimorado de empatia com o leitor. Como uma investigação artística, o estudo emana de um paradigma pós-positivista e o projeto de pesquisa emprega uma autoetnografia apoiada em uma investigação heurística. A autoetnografia combina diferentes aspectos da etnografia e autobiografia e explora experiências pessoais em conexão com outras pessoas. Ele usa a autorreflexão como um meio de compreender uma gama mais ampla de condições sociais, históricas, culturais e políticas. Atualmente, a RV está mudando a maneira como contamos e "lemos" histórias. Nesse reino, um espectador pode se tornar uma testemunha "dentro" de uma história e obter uma perspectiva especial e subjetiva de primeira mão, em vez de uma visão de terceira pessoa. Para transmitir a experiência de quase-morte, este projeto usa a desvantagem inerente da realidade virtual como uma vantagem, permitindo ao espectador estar presente em uma cena e ao mesmo tempo não ter um corpo físico, para mostrar como seria

a sensação de ter uma experiência corporal exterior. O estudo utiliza uma nova forma de contar histórias, em que a tecnologia RV é usada para aumentar a sensação de imersão e resposta empática. Busca criar um ambiente imersivo e detalhado, que permite ao leitor estar tanto dentro do pensamento quanto do mundo de um personagem. Usando o Oculus Quill para produzir as imagens, fui capaz de ilustrar e animar o material dentro do espaço virtual. Esta abordagem difere das experiências 3D convencionais porque o trabalho é completamente renderizado dentro da RV. Desenhar em RV pode ser relativamente desafiador, porque o processo induz enjoo de movimento (ou ciberenjoo) e fadiga ocular, dores de cabeça, tontura, desorientação, desconforto oculomotor e náusea (variando de níveis baixos a graves). Considerando que desenhar dentro da RV geralmente requer dimensionar imagens para cima ou para baixo, passando por paredes e pisos ou invertendo o ambiente, a recuperação de períodos de imersão pode variar de horas a dias. Somente com o tempo ocorre a adaptação ao meio ambiente. O design enfrentou um desafio adicional relacionado à otimização do tamanho do arquivo e sua complexidade. Isto ocorre porque a tecnologia ainda está em desenvolvimento, e para que o trabalho seja carregado no Quill Theatre, o arquivo só pode ter um número limitado de triângulos e desenhar chamadas. Esta limitação restringe o visual RV porque o design requer formas simplificadas e animação.

Realidad atípica: Exploración de los potenciales narrativos de un entorno inmersivo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.169.g244

Esta investigación estudia cómo un narrador podría emplear la realidad virtual (VR) en la creación de una narrativa inmersiva que comunique una experiencia de conciencia tanto consciente como atípica (experiencia cercana a la muerte). Dado que se ha demostrado que la realidad virtual aumenta los niveles de empatía en el periodismo, el estudio tiene como objetivo aprovechar su potencial en la creación de una nueva forma de narrativa de novela gráfica. La novela reúne imágenes, palabras, espacio, tiempo, sonido, inmersión e interacción dentro de un espacio tridimensional de 360 grados para lograr un mayor nivel de empatía con el lector. Como indagación artística, el estudio se origina de un paradigma pospositivista y el diseño de la investigación emplea autoetnografía respaldada por indagación heurística. La autoetnografía combina diferentes aspectos de la etnografía y la autobiografía, y explora experiencias personales en conexión con otros. Además, utiliza la autorreflexión como un medio para comprender una gama más amplia de condiciones sociales, históricas, culturales y políticas. La realidad virtual está cambiando la forma en que contamos y “leemos” historias. En este ámbito, un espectador puede convertirse en un testigo “dentro” de una historia y obtener una perspectiva subjetiva especial de primera mano, en lugar de una vista en tercera persona. Para transmitir la experiencia cercana a la muerte, este proyecto utiliza la desventaja inherente de la realidad virtual como una ventaja, lo que permite al espectador estar presente en una

escena y al mismo tiempo no tener un cuerpo físico, para mostrar lo que se puede sentir al tener una experiencia extracorporal. El estudio emplea una nueva forma de narración en la que se utiliza la tecnología de la realidad virtual para mejorar la sensación de inmersión y la respuesta empática. Busca crear un entorno inmersivo y detallado que permita al lector estar dentro tanto del pensamiento como del mundo de un personaje. Al usar Oculus Quill para producir las imágenes, he podido ilustrar y animar material dentro del espacio virtual. Este enfoque difiere de las experiencias 3D convencionales porque el trabajo se renderiza completamente dentro de la realidad virtual. Dibujar en realidad virtual puede ser relativamente difícil porque el proceso induce mareo (o cibermareo), fatiga visual, dolores de cabeza, desorientación, molestias oculomotoras y náuseas (que van desde niveles bajos a severos). Dado que dibujar dentro de la realidad virtual a menudo requiere escalar las imágenes hacia arriba o hacia abajo, pasar a través de paredes y pisos o cambiar el entorno, la recuperación de los períodos de inmersión puede variar de horas a días. Solo con el tiempo se produce la adaptación al medio. El diseño enfrentó un desafío adicional relacionado con la optimización del tamaño del archivo y su complejidad. Esto se debe a que la tecnología aún se está desarrollando y que, para que el trabajo se cargue en Quill Theater, el archivo solo puede tener un número limitado de triángulos y llamadas de dibujo. Esta limitación restringe la visualización de la realidad virtual, ya que el diseño requiere formas y animaciones simplificadas.

Nigel Power

NIGEL POWER

King Mongkut's
University of Technology
Thonburi, School of
Architecture and Design

[https://orcid.org/
0000-0002-1291-7356](https://orcid.org/0000-0002-1291-7356)

Video
Presentation



You Can't Get There from Here: Discovering Where to Begin a Practice-led Inquiry – Notes and Reflections from Thailand.

Keywords

Topic, Starting Point, Concerns, Ways of knowing, Line of Inquiry.

In Thailand, it is common for art and design students to select a research topic prior to beginning their Masters studies. On the basis of this choice, students are – if accepted – then expected to research, produce and defend a substantial body of creative work about their topic. Underlying this approach is an assumption that topic selection is a relatively unproblematic moment in the development of a creative project. In this study I argue that the opposite is the case and that investing time, energy and resources in helping students to discover a relevant, meaningful and original topic – rather than conjure one from thin air or fall back on habitual approaches to creative practice – lays the foundations for relevance, meaning and originality in the project itself. This is, I believe, true of all summative postgraduate projects in art and design but is particularly so in practice-led inquiries where greater weight is necessarily given to producing insight into the complex and often troubled relations between creative practice and knowledge production. Our MfA in Visual Communication addresses this issue through a one semester period of intensive intellectual and practical labour that precedes topic selection. At the heart of this is a series of studio exercises that set up and structure critical and material encounters between research and practice. We begin with critical reflection on the things that matter to the student within and beyond their practice – their ‘concerns’. Drafting and crafting concerns is, surprisingly for many, a difficult and sometimes troubling task. Yet when done well it produces a delicate

linguistic and conceptual tissue that connects the personal, the social and the professional and, in so doing, establishes a field of ideas within which points of departure for meaningful practice-led inquiry might begin to disclose themselves. With a small set of working concerns in hand, we invite students to develop two cross-fertilizing lines of inquiry. Transforming concerns into questions, invites discussion of a variety of forms and means of answer seeking and through this consideration of different epistemological and methodological traditions or ways of knowing. Likewise, asking ‘who else seeks answers to these questions’, invites the identification of theorists and practitioners who might figure in the conceptual apparatus that will frame inquiry. Above all, responding to concerns and questions through experimental creative production, invites students to confront the implications of reimagining their creative practices as forms of inquiry and, in particular to engage directly with a problematique at the heart of practice-led approaches to research: that is, the relative epistemological status of linguistic (propositional) and material (affective-aesthetic) operations – the relations between words and works. These activities serve to nurture meaningful research topics and directions of inquiry that are grounded in engagement with fundamental ideas and processes central to practice-led and practice-based research. I illustrate this approach by discussing two student responses to and reflections on working towards a starting point in this way.

Você não pode chegar lá a partir daqui: Descobrimo onde começar uma investigação conduzida pela prática – Notas e reflexões da Tailândia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.79.g91

Na Tailândia, é comum que estudantes de arte e design selecionem um tópico de pesquisa antes de iniciar seus estudos de mestrado. Com base nessa escolha, espera-se que os alunos — se aceitos — pesquisem, produzam e defendam um corpo substancial de trabalho criativo sobre seus tópicos. Subjacente a esta abordagem, está a suposição de que a seleção de tópicos é um momento relativamente não problemático no desenvolvimento de um projeto criativo. Neste estudo, argumento que o oposto é o caso, e que investir tempo, energia e recursos para ajudar os alunos a descobrir tópicos relevantes, significativos e originais — em vez de evocá-los do nada ou recorrer a abordagens habituais para a prática criativa — estabelece as bases para relevância, significado e originalidade nos próprios projetos. Isso é, creio eu, verdadeiro para todos os projetos de pós-graduação somativos em arte e design, mas é particularmente verdade em investigações conduzidas pela prática, onde um peso maior é necessariamente dado à produção de insights sobre as relações complexas e, muitas vezes, conturbadas, entre a prática criativa e a produção de conhecimento. Na Universidade de Tecnologia de King Mongkut MfA em Comunicação Visual, abordamos esta questão através de um período de um semestre de trabalho intelectual e prático intensivo que precede a seleção dos temas. No centro disso está uma série de exercícios de estúdio que estabelecem e estruturam encontros críticos e materiais entre a pesquisa e a prática. Começamos com uma reflexão crítica sobre as coisas que são importantes para o aluno dentro e fora de sua prática — suas “preocupações”. Desenhar e elaborar preocupações é, surpreendentemente para muitos, uma tarefa difícil e, às vezes, preocupante. No entanto,

quando bem feito, ele produz um delicado tecido linguístico e conceitual que conecta o pessoal, o social e o profissional e, ao fazê-lo, estabelece um campo de ideias dentro do qual os pontos de partida para uma investigação significativa conduzida pela prática podem começar a se revelar. Com um pequeno conjunto de questões de trabalho em mãos, convidamos os alunos a desenvolver duas linhas de investigação de fertilização cruzada. Transformar preocupações em perguntas convida à discussão de uma variedade de formas e meios de busca de respostas e, por meio dessa consideração, de diferentes tradições epistemológicas e metodológicas ou formas de conhecimento. Da mesma forma, perguntar “quem mais busca respostas para essas perguntas?” convida à identificação de teóricos e profissionais que podem figurar no aparato conceitual que irá enquadrar a investigação. Acima de tudo, responder a preocupações e questões por meio da produção criativa experimental convida os alunos a confrontar as implicações de reimaginar suas práticas criativas como formas de investigação e, em particular, a se envolver diretamente com uma problemática no cerne das abordagens de pesquisa conduzidas pela prática, o estatuto epistemológico relativo das operações linguísticas (proposicionais) e materiais (afetivo-estéticas) — as relações entre palavras e obras. Estas atividades servem para nutrir tópicos de pesquisa significativos e direções de investigação, que são baseadas no envolvimento com ideias e processos fundamentais centrais para a pesquisa conduzida pela prática e baseada na prática. Ilustro esta abordagem discutindo duas respostas dos alunos e reflexões sobre como trabalhar para um ponto de partida desta maneira.

No se puede llegar allí desde aquí: Descubrir dónde comenzar una investigación guiada por la práctica – Notas y reflexiones de Tailandia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.79.g90

En Tailandia es habitual que los estudiantes de arte y diseño seleccionen un tema de investigación antes de comenzar sus estudios de maestría. Sobre la base de esta elección, se espera que los estudiantes, si son aceptados, investiguen, produzcan y defiendan un cuerpo sustancial de trabajo creativo sobre su tema. Detrás de este enfoque hay una suposición de que la selección de temas es un momento relativamente libre de problemas en el desarrollo de un proyecto creativo. En este estudio, sostengo que ocurre lo contrario y que invertir tiempo, energía y recursos para ayudar a los estudiantes a descubrir un tema relevante, significativo y original, en lugar de conjurar uno de la nada o recurrir a enfoques habituales de la práctica creativa, sienta las bases de la relevancia, el significado y la originalidad del proyecto en sí. Creo que esto es cierto para todos los proyectos sumativos de posgrado en arte y diseño, pero es particularmente cierto en las investigaciones dirigidas por la práctica, donde necesariamente se da mayor peso a la producción de información sobre las relaciones complejas y a menudo conflictivas entre la práctica creativa y la producción de conocimiento. En la Universidad de Tecnología del Rey Mongkut MfA en Comunicación Visual, abordamos este tema a través de un período de un semestre de trabajo intelectual y práctico intensivo que precede a la selección de temas. En el corazón de este proyecto hay una serie de ejercicios de estudio que establecen y estructuran encuentros críticos y materiales entre la investigación y la práctica. Comenzamos con una reflexión crítica sobre las cosas que le importan al estudiante dentro y más allá de su práctica: sus “preocupaciones”. Las preocupaciones de redacción y elaboración son, sorprendentemente para muchos, una tarea difícil y, a veces, preocupante. Sin embargo, cuando se

hacen bien, producen un delicado tejido lingüístico y conceptual que conecta lo personal, lo social y lo profesional y, al hacerlo, establece un campo de ideas dentro del cual los puntos de partida para una investigación significativa basada en la práctica podrían comenzar a revelarse. Con un pequeño conjunto de inquietudes de trabajo en la mano, invitamos a los estudiantes a desarrollar dos líneas de investigación que se enriquecen entre sí. Transformar preocupaciones en preguntas invita a la discusión de una variedad de formas y medios de búsqueda de respuestas a través de la consideración de diferentes tradiciones epistemológicas y metodológicas o formas de conocimiento. Del mismo modo, preguntar: “¿Quién más busca respuestas a estas preguntas?” invita a la identificación de teóricos y profesionales que podrían figurar en el aparato conceptual que enmarcará la investigación. Sobre todo, responder a preocupaciones y preguntas a través de la producción creativa experimental invita a los estudiantes a confrontar las implicaciones de reinventar sus prácticas creativas como formas de indagación y, en particular, a involucrarse directamente con una problemática en el corazón de los enfoques de investigación guiados por la práctica, el estado epistemológico relativo de las operaciones lingüísticas (proposicionales) y materiales (afectivo-estéticas), las relaciones entre palabras y obras. Estas actividades sirven para nutrir temas de investigación significativos y direcciones de investigación que se basan en el compromiso con las ideas fundamentales y los procesos centrales para la investigación basada en la práctica y guiada por la práctica. Ilustraré este enfoque discutiendo las respuestas de dos estudiantes y las reflexiones sobre cómo trabajar hacia un punto de partida en este sentido.

Rafaelle Ribeiro Rabello

RAFAELLE RIBEIRO RABELLO

UFPA Federal University of Pará

<https://orcid.org/>

0000-0002-5747-6566

Video
Presentation



Between absence and presence: Augmented Reality as a self-fiction poetic

Keywords

Photography, Augmented Reality, Poetic, Self-fiction, Cybrid.

This text comprises an excerpt of the Doctoral research completed in 2021, developed in the Line of Poetics and Processes of Performance in Arts (PPGARTES-UFPA), which will present a conceptual reflection about the creative process that unfolded poetically from the appropriation of an old family photo album. The album in question began to be observed as a place of overlapping time and space, triggering an internal movement of belonging by presenting itself as a place of poetic power due to the physical evidence that emerged from it. Through Augmented Reality, the empty spaces left by the time were occupied, following the tracks and telling another narrative through visual, textual, and sound layers, thus reconfiguring the album, which expanded and became a living space of memory activated by the cybrid experience. The way of facing the presence of absence and at the same time the absence of presence provoked me an inner movement of wanting more and more to belong to that space. There were countless times I approached this album and I was always worried about its gaps and emptiness in its narrative. And, by a sudden feeling of belonging to that space, I began to fill its "silence" and become part of that place. I have been calling this act the movement of self-fiction poetic. This concept is widely discussed in the book *Essays on self-fiction*, organized by Jovita Maria Gerheim and crossed my research, which I appropriated and used as an operative concept, thus comprising a movement that took place through the appropriation of an object,

intervening in a poetic way, from which I became a character manifesting myself subjectively in the fictional narrative. Therefore, I articulated myself between the photographic language and other operational resources that mobile devices made possible, to recreate the space in mixtures with the past and the contemporary in a movement of mixing memories. The album presented itself as a space deconstructed by the action of time and subjects and through the poetic movement, I triggered a series of events, overlapping different times and spaces by inserting photographic files, video, text, and sound that activated this place as a living organism, revealing a new experience with memory. The reconfiguration process of this space was triggered exclusively by digital means. The idea of the movement of self-fiction poetic arose precisely because I brought photographic productions of my own in a mix with the photographs already present in the album. This intersection of authorship that unfolded in the presentation of another narrative, which includes me sometimes as a present character, sometimes as a hidden agent, allowed me to travel through the chain of memory and feel myself belonging to that space-time. By wanting to penetrate a past that was not mine, triggering subjective layers of information produced in the interstice of reality and fiction that photography allowed me, I was able to perceive the album beyond a memory space, but as a place of experience that opened and was available for interventions.

Entre ausência e presença: A realidade aumentada como poética de autoficção

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.105.g154

Este texto constitui um recorte da pesquisa de doutorado concluída em 2021, desenvolvida na Linha de Poéticas e Processos da Performance nas Artes (PPGARTES-UFPA), e apresentará uma reflexão conceitual sobre o processo criativo que se desdobrou poeticamente a partir da apropriação de um antigo álbum de fotos de família. O álbum em questão passou a ser observado como um lugar de sobreposição de tempo e espaço, desencadeando um movimento interno de pertencimento ao se apresentar como um lugar de poder poético, devido às evidências físicas que dele emergiam. Por meio da Realidade Aumentada, os espaços vazios deixados pelo tempo foram ocupados, acompanhando as faixas e contando outra narrativa por meio de camadas visuais, textuais e sonoras, reconfigurando, assim, o álbum, que se expandiu e tornou-se um espaço vivo da memória, ativado pela experiência cívica. A maneira de enfrentar a presença da ausência e, ao mesmo tempo, a ausência da presença, provocou em mim um movimento interior de querer cada vez mais pertencer àquele espaço. Inúmeras vezes aproximei-me desse álbum, e sempre me preocupei com suas lacunas e vazios em sua narrativa. E, por um repentino sentimento de pertencer àquele espaço, comecei a preencher seu "silêncio" e a me tornar parte daquele lugar. Venho chamando este ato de movimento poético de autoficção. Este conceito é amplamente discutido no livro "Ensaio de autoficção", organizado por Jovita Maria Gerheim, e perpassou minha pesquisa, apropriando-me e utilizando-o como conceito operativo, constituindo, assim, um

movimento que se deu pela apropriação de um objeto, intervindo em uma forma poética, a partir da qual me tornei personagem, manifestando-me subjetivamente na narrativa ficcional. Portanto, articulei-me entre a linguagem fotográfica e outros recursos operacionais que os dispositivos móveis possibilitaram, de forma a recriar o espaço em fusões com o passado e o contemporâneo, em um movimento de mesclagem de memórias. O álbum apresentou-se como um espaço desconstruído pela ação do tempo e dos sujeitos, e, através do movimento poético, desencadeei uma série de acontecimentos, sobrepondo diferentes tempos e espaços, inserindo arquivos fotográficos, vídeos, textos e sons, que ativaram esse lugar como organismo vivo, revelando uma nova experiência com a memória. O processo de reconfiguração deste espaço foi desencadeado exclusivamente por meios digitais. A ideia do movimento poético da autoficção surgiu, justamente, porque trouxe produções fotográficas próprias em um mix com as fotografias já presentes no álbum. Este cruzamento de autoria que se desdobra na apresentação de outra narrativa, que me inclui ora como personagem presente, ora como agente oculto, permitiu-me viajar pela cadeia da memória e sentir-me pertencente àquele espaço-tempo. Ao querer penetrar num passado que não era meu, desencadeando camadas subjetivas de informações produzidas no interstício da realidade e da ficção que a fotografia me permitia, pude perceber o álbum para além de um espaço de memória — como um lugar de experiência que se abriu e estava disponível para intervenções.

Entre la ausencia y la presencia: La realidad aumentada como poética de autoficción

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.105.g153

Este texto comprende un extracto de mi investigación de Doctorado finalizada en 2021, desarrollada en la Línea de Poéticas y Procesos de Performance en las Artes (PPGARTES-UFPA) y presentará una reflexión conceptual sobre el proceso creativo que se desarrolló poéticamente a partir de la apropiación de un antiguo álbum de fotos familiar. El álbum en cuestión comenzó a observarse como un lugar de superposición entre tiempo y espacio, desencadenando un movimiento interno de pertenencia al presentarse como un lugar de poder poético debido a la evidencia física que emergía de él. A través de la Realidad Aumentada se ocuparon los espacios vacíos que dejaba el tiempo, siguiendo las pistas y contando otra narrativa a través de capas visuales, textuales y sonoras, reconfigurando así el álbum, que se expandió y se convirtió en un espacio vivo de memoria activado por la experiencia híbrida. La forma de afrontar la presencia de la ausencia y, al mismo tiempo, la ausencia de la presencia, me provocó un movimiento interior de querer cada vez más pertenecer a ese espacio. Hubo innumerables ocasiones en las que me acerqué a este álbum y siempre estuve preocupado por las lagunas y vacíos en su narrativa. Por un repentino sentimiento de pertenencia a ese espacio, comencé a llenar su "silencio" y a convertirme en parte de ese lugar. He nombrado a este acto como el movimiento poético de la autoficción. Este concepto es ampliamente discutido en el libro *Ensayos sobre autoficción* de Jovita Maria Gerheim y atravesó mi investigación. Es así que me apropié y utilicé este concepto operativo, comprendiendo así un movimiento que tuvo lugar a través de la

apropiación de un objeto, interviniendo de una manera poética, a partir de la cual me convertí en un personaje que se manifiesta subjetivamente en la narrativa de ficción. Por tanto, me articulé entre el lenguaje fotográfico y otros recursos operativos que los dispositivos móviles hicieron posible, para recrear el espacio en mezclas con el pasado y lo contemporáneo en un movimiento de mezcla de memorias. El álbum se presentó como un espacio deconstruido por la acción del tiempo y los sujetos, y a través del movimiento poético desencadené una serie de eventos, superponiendo diferentes tiempos y espacios mediante la inserción de archivos fotográficos, video, texto y sonido que activaron este lugar como un organismo vivo, revelando una nueva experiencia con la memoria. El proceso de reconfiguración de este espacio se desencadenó exclusivamente por medios digitales. La idea del movimiento poético de la autoficción surgió precisamente porque traje producciones fotográficas propias en una mezcla con las fotografías ya presentes en el álbum. Esta intersección de autorías que se desdobló en la presentación de otra narrativa, que me incluye a veces como personaje presente y a veces como agente oculto, me permitió transitar por la cadena de la memoria y sentirme perteneciente a ese espacio-tiempo. Al querer penetrar en un pasado que no era el mío, desencadenando capas subjetivas de información producidas en el intersticio de realidad y ficción que me permitía la fotografía, pude percibir el álbum más allá de un espacio de memoria, pero como un lugar de experiencia que se abrió y estaba disponible para intervenciones.

Vicki & Matthew Bannister Kerr

VICKI KERR

Waikato Institute of
Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-2751-8371](https://orcid.org/0000-0003-2751-8371)

MATTHEW BANNISTER

Waikato Institute of
Technology

[https://orcid.org/
0000-0003-2751-8371](https://orcid.org/0000-0003-2751-8371)

Video
Presentation



Performing nature unnaturally: Musique concrète and the performance of knowledge – one seabird at a time.

Keywords

Anthropocene, Musique concrète, Seabirds, Multimedia art, Sustainability.

Migratory seabirds are an unseen conduit between marine and terrestrial systems, carrying the nutrients they consume at sea into the forests where they breed. Acting as environmental sentinels, their health and reproductive success provide early warning signals of deteriorating marine eco-systems as the climate changes, and fish stocks decrease. Aotearoa New Zealand is the seabird capital of the world, with ~25% of all species breeding here and ~10% exclusively so. They play a critical role in maintaining healthy ecosystems, with their long-term well-being is closely interconnected with our own prospects for a sustainable future. Now predominantly restricted to off-shore islands due to predation and habitat destruction, seabirds and their familiar sounds have become less available in an age when the unprecedented global movement and planetary spread of the human population has culminated in unsustainable fishing, predators and habitat destruction. Inspiring mythology, song, poetry and stories, birds have been significant in shaping our understanding of how our natural environment has come to be known and understood. This paper speculates upon how we learn to communicate and cooperate with these precious taonga, and what might be learned from such an exchange through creative practice. Reflecting upon what birds might tell us, musician Matthew Bannister and I, a visual artist, have taken our cue from seabirds sharing our local environment on the west coast of Aotearoa - from the petrel (peera) through to the gannet (tākapu). Working on the premise that bird vocalisation is a performed negotiation that includes defence of

territory and mate attraction, a bird's call is a form of communication that effectively says "Come here" or "Go away", which arguably is true of music – marking a social space and time to invite or repel. Rather than limiting bird calls to functionalist categories of explanation, we ask whether seabirds can communicate and exchange information about environmental changes using a malleable vocabulary, comprised of unique acoustic units arranged and re-arranged sequentially for greater communicative depth. Granting a high level of agency and creativity to birds as opposed to believing a bird only avails itself of stereotyped 'speech' to survive an accident-rich environment, places greater importance on responses that are improvised directly upon environmental stimuli as irritant rather than as a signal. Matthew explores bird calls via musique concrète, sampling recordings of seabirds to abstract the musical values of bird song conventions – a human response to the 'other' in jointly formed compositions, reflecting a living evolving relationship between composer and bird. In further developing our research into a multimedia artwork, I shall extend a technique used for electroacoustic composition (granular synthesis) to video portraits of composer/performer and bird. In applying granular synthesis techniques to video, tiny units of image and sampled sound are reassembled within the frames. Through the mixing of existing synthesised sequences, performer/composer and bird become active participants in the making and remaking of a shared environment, articulating the limits of space/territory to find new ways to be heard within it.

Interpretar a Natureza de forma não natural: A música concreta e a performance do conhecimento – uma ave marinha de cada vez

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.129.g229

As aves marinhas migratórias são um canal invisível entre os sistemas marinho e terrestre, transportando os nutrientes que consomem no mar para as florestas onde se reproduzem. Atuando como sentinelas ambientais, seu sucesso reprodutivo e de saúde fornecem sinais de alerta precoce de deterioração dos ecossistemas marinhos, à medida que o clima muda e os estoques de peixes diminuem. Aotearoa é a capital mundial das aves marinhas, com cerca de 25% de todas as espécies se reproduzindo aqui e cerca de 10% exclusivamente. Elas desempenham um papel crítico na manutenção de ecossistemas saudáveis, incluindo o apoio às florestas de Aotearoa, que há muito tempo dependem de nutrientes marinhos para sustentar seu crescimento. Agora predominantemente restrito a ilhas off-shore, devido à predação e destruição de habitats, as aves marinhas e seus sons familiares tornaram-se menos disponíveis em uma época em que o movimento global sem precedentes e a disseminação planetária da população humana culminaram em pesca insustentável, predadores e destruição de habitats. Inspirando mitologia, música, poesia e histórias, os pássaros foram importantes na formação de nossa compreensão de como o ambiente natural de Aotearoa, Nova Zelândia, veio a ser conhecido e compreendido. Este artigo especula sobre como aprendemos a nos comunicar e cooperar com esses taongas esquecidos, e o que pode ser aprendido com essa troca por meio da prática criativa. Refletindo sobre o que os pássaros podem nos dizer, o músico Matthew Bannister e eu, artista visual, seguimos o exemplo das aves marinhas que compartilham nosso ambiente na costa Oeste da Ilha do Norte da Nova Zelândia — desde o petrel de cara cinza (ion) até o gannet (tākapu). Trabalhando com a premissa de que a vocalização dos pássaros é uma negociação realizada que inclui a defesa do

território e a atração dos parceiros, o canto de um pássaro é uma forma de comunicação que efetivamente diz “venha aqui” ou “vá embora”, o que provavelmente é verdadeiro para a música — marcando um espaço social e tempo para convidar ou repelir. Em vez de limitar o canto dos pássaros a categorias funcionalistas de explicação, perguntamo-nos se os pássaros marinhos podem se comunicar e trocar informações sobre as mudanças ambientais usando um vocabulário maleável, composto de unidades acústicas exclusivas, organizadas e reorganizadas sequencialmente para maior profundidade comunicativa. Conceder um alto nível de agência e criatividade aos pássaros, em oposição a acreditar que um pássaro só se vale da “fala” estereotipada para sobreviver em um ambiente rico em acidentes, dá maior importância às respostas que são improvisadas diretamente sobre os estímulos ambientais como irritantes, em vez de como um sinal. Para tanto, Matthew explora o canto dos pássaros via musique concreta, que usa sons do cotidiano como material musical. Usando gravações de pássaros marinhos, suas amostras abstraem os valores musicais das convenções do canto dos pássaros — uma resposta humana ao “outro” em composições formadas em conjunto, refletindo uma relação viva em evolução entre o compositor/artista e o pássaro. Ao desenvolver ainda mais nossa pesquisa em uma obra de arte multimídia, estendo uma técnica usada para composição eletroacústica (síntese granular) para o domínio visual. Retratos de vídeo originais do artista e do pássaro são desnaturados por meio do rearranjo, loop, repetição e mistura de sequências sintetizadas existentes, para construir uma nova estrutura acústica e visual que isola ou desloca a aparência e o comportamento da lógica de causa e efeito da própria vida.

Interpretar la naturaleza de manera antinatural: Musique concrète y la realización del conocimiento – un ave marina a la vez

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.129.g228

Las aves marinas migratorias son un conducto invisible entre los sistemas marinos y terrestres, que transportan los nutrientes que consumen en el mar a los bosques donde se reproducen. Actuando como centinelas ambientales, su salud y éxito reproductivo proporcionan señales de alerta temprana del deterioro de los ecosistemas marinos a medida que cambia el clima y disminuyen las poblaciones de peces. Aotearoa es la capital mundial de las aves marinas, contando con el 25% de todas las especies que se reproducen y el 10% que lo hacen exclusivamente. Desempeñan un papel fundamental en el mantenimiento de ecosistemas saludables, incluido el apoyo a los bosques de Aotearoa, que durante mucho tiempo han dependido de los nutrientes marinos para sustentar su crecimiento. Ahora predominantemente restringidas a las islas costeras debido a la depredación y la destrucción del hábitat, las aves marinas y sus sonidos familiares se han vuelto menos disponibles, en una época en la que el movimiento global sin precedentes y la expansión planetaria de la población humana ha culminado en la pesca insostenible, los depredadores y la destrucción del hábitat. Las aves, que inspiran mitología, canciones, poesía e historias, han sido importantes para dar forma a nuestra comprensión de cómo se ha llegado a conocer y comprender el entorno natural de Aotearoa, Nueva Zelanda. Este artículo especula sobre cómo aprendemos a comunicarnos y cooperar con estos taonga pasados por alto, y qué se podría aprender de tal intercambio a través de la práctica creativa. Reflexionando sobre lo que las aves podrían decirnos, el músico Matthew Bannister y yo, un artista visual, hemos seguido el ejemplo de las aves marinas que comparten nuestro entorno en la costa oeste de la Isla Norte de Nueva Zelanda, desde el petrel (ión) de cara gris hasta el alcatraz

(tākapu). Partiendo de la premisa de que la vocalización de las aves es una negociación realizada que incluye la defensa del territorio y la atracción de la pareja, la llamada de un pájaro es una forma de comunicación que dice efectivamente “Ven aquí” o “Vete”, lo que podría decirse que es cierto para la música, marcando un espacio social y un tiempo para invitar o repeler. En lugar de limitar los cantos de las aves a categorías funcionalistas de explicación, nos preguntamos si las aves marinas pueden comunicarse e intercambiar información sobre los cambios ambientales utilizando un vocabulario maleable, compuesto por unidades acústicas únicas, dispuestas y reorganizadas secuencialmente para una mayor profundidad comunicativa. Otorgar un alto nivel de agencia y creatividad a las aves en lugar de creer que un ave solo se vale de un “habla” estereotipada para sobrevivir en un entorno rico en accidentes otorga mayor importancia a las respuestas que se improvisan directamente sobre los estímulos ambientales como irritantes en lugar de como una señal. Con este fin, Matthew explora los cantos de los pájaros a través de musique concrète, que utiliza los sonidos cotidianos como material musical. Utilizando grabaciones de aves marinas, sus muestras abstraen los valores musicales de las convenciones del canto de las aves: una respuesta humana al “otro” en composiciones formadas conjuntamente, que reflejan una relación viva y evolutiva entre el compositor/ intérprete y el pájaro. Para desarrollar aún más nuestra investigación en una obra de arte multimedia, extendiendo una técnica utilizada para la composición electroacústica (síntesis granular) al dominio visual. Los retratos en video originales del artista y el pájaro se desnaturalizan reorganizando, repitiendo y mezclando secuencias sintetizadas existentes, para construir una nueva estructura acústica y visual que aísla o disloca la apariencia y el comportamiento de la lógica de causa y efecto de la vida misma.

Tatiana SARJEVEI

TATIANA TAVARES

AUT Auckland University
of Technology

<https://orcid.org/>

0000-0002-0365-5438

Video
Presentation



Paradoxical saints: Polyvocality in an interactive AR digital narrative

Keywords

polyvocality, interactive digital narrative, syncretic illustration, magical realism, AR technology.

This artistic, practice-led PhD thesis is concerned with the potentials of polyvocality and interactive digital narrative. The practical project, *Saints of Paradox*, is constructed as a printed picture book that can be experienced through an Augmented Reality [AR] platform. The fictional story entails a woman who mourns the disappearance of her lover in the 1964 Brazilian coup d'état and lives for 40 years in a room of accumulated memories. In each illustration, the user can select three buttons on the tablet device that activates a different version of the story. Three narrators (saints) present interconnected but diverging interpretations of the events shaped by their distinct theological positions. The respective values of compassion, orthodoxy, and pragmatic realism distort details of imagery, sound, movement, and meaning. AR animated vignettes, each backed by a uniquely composed cinematic soundscape, allow characters to populate the luxuriously illustrated world. Candles flicker and burn, snakes curl through breathing flowerbeds, and rooms furnished with the contents of accumulated memories pulsate with mystery. The scanned image reviews an interactive parallax that produces a sense of three-dimensional space, functioning as a technical and conceptual component. Theoretically, the story navigates relationships between the real and the imagined and refers to magical real binary modes of textual representation (Flores, 1955; Champi, 1980; Slemon, 1988, 1995; Spindler, 1993; Zamora and Faris; 1995; Bowers, 2004). Here, meaning negotiates an unreliable, sometimes paradoxical pathway between rational and

irrational accounting and polyvocal narration. The dynamics between the book and the AR environments produce a sense of mixed reality (actual and virtual). The narrative experience resides primarily in an unstable virtual world, and the printed book functions as an enigmatic unoccupied vessel. Because of this, we encounter a sense of ontological reversal where the 'virtual' answers the ambiguities presented by the 'real' (the book). In the work, religious syncretism operates as a reference to Brazilian culture and an artistic device used to communicate a negotiation of different voices and points of view. The strange and somehow congruous forms of European, African, and indigenous influences merge to form the photomontage world of the novel. Fragments of imagery may be considered semiotic markers of cultural and ideological miscegenation and assembled into an ambiguous 'new real' state of being that suggests syncretic completeness. Methodologically, the project emanates from a post-positivist, artistic research paradigm (Klein, 2010). It is supported by a heuristic approach (Douglass & Moustakas, 1985) to the discovery and refinement of ideas through indwelling and explicitness. Thus, the research draws upon tacit and explicit knowledge in developing a fictional narrative, structure, and stylistic treatments. A series of research methods were employed to assess the communicative potential of the work. Collaboration with other practitioners enabled high expertise levels and provided an informed platform of exchange and idea progression.

Santos paradoxais: Polivocidade em uma narrativa digital AR interativa

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.81.g97

Esta tese de doutorado artística, conduzida pela prática, está preocupada com os potenciais da polivocidade e da narrativa digital interativa. O projeto prático, *Saints of Paradox*, é construído como um livro ilustrado impresso, que pode ser vivenciado por meio de uma plataforma de Realidade Aumentada [AR]. A história de ficção envolve uma mulher que chora o desaparecimento de seu amante no golpe militar brasileiro de 1964 e vive por 40 anos em uma sala de memórias acumuladas. Em cada ilustração, o usuário pode selecionar três botões no tablet, que ativa uma versão diferente da história. Três narradores (santos) apresentam interpretações interconectadas, mas divergentes, dos eventos moldados por suas posições teológicas distintas. Os respectivos valores de compaixão, ortodoxia e realismo pragmático distorcem detalhes de imagem, som, movimento e significado. Vinhetas animadas de RA, cada uma apoiada por uma paisagem sonora cinematográfica exclusivamente composta, permitem que os personagens povoem o mundo luxuosamente ilustrado. Velas tremulam e queimam, cobras se enrolam em canteiros de flores que respiram, e quartos mobiliados com o conteúdo das memórias acumuladas pulsam com mistério. A imagem digitalizada analisa uma paralaxe interativa que produz uma sensação de espaço tridimensional, funcionando como um componente técnico e conceitual. Teoricamente, a história navega relações entre o real e o imaginado e refere-se a modos binários reais mágicos de representação textual (Flores, 1955; Champi, 1980; Slemon, 1988, 1995; Spindler, 1993; Zamora e Faris; 1995; Bowers, 2004). Aqui, o significado negocia um caminho não confiável, às vezes paradoxal,

entre a contabilidade racional e irracional e a narração polivocal. A dinâmica entre o livro e os ambientes de RA produz uma sensação de realidade mista (real e virtual). A experiência narrativa reside principalmente em um mundo virtual instável, e o livro impresso funciona como uma embarcação enigmática desocupada. Por causa disso, encontramos uma sensação de reversão ontológica em que o "virtual" responde às ambiguidades apresentadas pelo real (o livro). Na obra, o sincretismo religioso funciona como uma referência à cultura brasileira e um dispositivo artístico utilizado para comunicar uma negociação de diferentes vozes e pontos de vista. As formas estranhas e, de alguma forma, congruentes de influências europeias, africanas e indígenas fundem-se para formar o mundo da fotomontagem do romance. Fragmentos de imagens podem ser considerados marcadores semióticos de miscigenação cultural e ideológica e montados em um estado de ser um "novo" ambíguo, que sugere integridade sincrética. Metodologicamente, o projeto emana de um paradigma pós-positivista de pesquisa artística (Klein, 2010). É apoiado por uma abordagem heurística (Douglass & Moustakas, 1985) para a descoberta e o refinamento de ideias por meio da presença e da explicitação. Assim, a pesquisa baseia-se no conhecimento tácito e explícito no desenvolvimento de uma narrativa ficcional, estrutura e tratamentos estilísticos. Uma série de métodos de pesquisa foi empregada para avaliar o potencial comunicativo do trabalho. A colaboração com outros profissionais permitiu altos níveis de experiência e forneceu uma plataforma informada de troca e progressão de ideias.

Santos paradójicos: Polivocalidad en una narrativa digital interactiva de AR

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.81.g96

Esta tesis doctoral artística dirigida por la práctica se ocupa de los potenciales de la polivocalidad y la narrativa digital interactiva. El proyecto práctico, *Saints of Paradox*, está construido como un libro de imágenes impreso que se puede experimentar a través de una plataforma de realidad aumentada (AR). La historia de ficción trata sobre una mujer que lamenta la desaparición de su amante en el golpe de estado brasileño de 1964 y vive durante 40 años en una habitación de recuerdos acumulados. En cada ilustración, el usuario puede seleccionar tres botones en el dispositivo, que activan una versión diferente de la historia. Tres narradores (santos) presentan interpretaciones interconectadas pero divergentes de los eventos moldeados por sus distintas posiciones teológicas. Los valores respectivos de compasión, ortodoxia y realismo pragmático distorsionan los detalles de las imágenes, el sonido, el movimiento y el significado. Las viñetas animadas de AR, cada una respaldada por un paisaje sonoro cinematográfico de composición única, permiten a los personajes poblar el mundo lujosamente ilustrado. Las velas parpadean y arden, las serpientes se enroscan entre los macizos de flores que respiran y las habitaciones amuebladas con el contenido de los recuerdos acumulados palpitan con misterio. La imagen escaneada revisa un paralaje interactivo que produce una sensación de espacio tridimensional, funcionando como un componente técnico y conceptual. En teoría, la historia navega por las relaciones entre lo real y lo imaginario, y se refiere a modos binarios mágicos reales de representación textual (Flores, 1955; Champi, 1980; Slemon, 1988, 1995; Spindler, 1993; Zamora y Faris; 1995; Bowers, 2004). Aquí, el significado negocia un

camino poco confiable, a veces paradójico, entre la contabilidad racional e irracional y la narración polivocal. La dinámica entre el libro y los entornos de AR produce una sensación de realidad mixta (real y virtual). La experiencia narrativa reside principalmente en un mundo virtual inestable, y el libro impreso funciona como una vasija enigmática desocupada. Debido a esto, nos encontramos con una sensación de inversión ontológica donde lo "virtual" responde a las ambigüedades presentadas por lo real (el libro). En la obra, el sincretismo religioso opera como una referencia a la cultura brasileña y un dispositivo artístico utilizado para comunicar una negociación de diferentes voces y puntos de vista. Las formas extrañas, y de alguna manera congruentes, de las influencias europeas, africanas e indígenas se fusionan para formar el mundo del fotomontaje de la novela. Los fragmentos de imágenes pueden considerarse marcadores semióticos de mestizaje cultural e ideológico y ensamblarse en un "nuevo estado real" ambiguo del ser que sugiere completitud sincrética. Metodológicamente, el proyecto emana de un paradigma de investigación artística pospositivista (Klein, 2010). Está respaldado por un enfoque heurístico (Douglass y Moustakas, 1985) para el descubrimiento y refinamiento de ideas a través de la permanencia y la explicitación. Por lo tanto, la investigación se basa en el conocimiento tácito y explícito para desarrollar una narrativa, una estructura y tratamientos estilísticos de ficción. Se emplearon una serie de métodos de investigación para evaluar el potencial comunicativo del trabajo. La colaboración con otros profesionales permitió altos niveles de experiencia y proporcionó una plataforma informada de intercambio y progresión de ideas.

Practice & Temporality, Spaciality & Culture

Juliana Valentim

JULIANA VALENTIM

Faculty of Engineering
University of Porto

[https://orcid.org/
0000-0003-3952-7961](https://orcid.org/0000-0003-3952-7961)

Video
Presentation



Participatory Futures Imaginations

Keywords

Agency, Design, New Media, Participatory Futures, Play.

The contemporary conjuncture of widespread ecological and social crises summons critical thinking about significant cultural changes in digital media design. The selection and classification practices that marked the history of slavery and colonization now rely on all types of nanotechnologies. On behalf of the future, bodies became expanded territory to sovereign intervention, where the role of contemporary powers enable extraction and mining of material, plumbed from the most intimate sphere of the self. This logic requires the state of exception to become the norm, so that the crisis is the digital media's critical difference: they cut through the constant stream of information, differentiating the temporally valuable from the mundane, offering users a taste of real-time responsibility and empowerment. Thereby, this research aims to explore the dynamic transformations of the mediatic environment and their impacts on the fundamental relationships of human beings with the world, the self, and objects. It unfolds concerns around neocolonial assaults on human agency and autonomy that resonate from structuring patterns emerging from the digital infrastructure of neoliberalism and the relationships of human beings with the world. It disputes the imaginaries, representational regimes, and the possibilities of reality perceptions with universal, patriarchal, and extractive representations. This research also seeks alternative forms of media education and political resistance through its collaborative practice, pursuing an attentive and open-ended inquiry into the possibilities latent for designing

new communication and information tools within lived material contexts: How might we represent invisible media infrastructures? How to produce knowledge about this space and present it publicly? How can these representations be politically mobilized as ecological and social arguments to establish a public debate? How can artistic sensibilities, aesthetics and the visual field influence what is thought of this frontier space? Finally, how can art, play and research intervene and participate? For this, the project involves participatory methods to create spaces for dialogue between different epistemologies, questioning the forms of ethical and creative reasoning in the planetary media and communication systems; for fostering the technopolitics imagination through playful, participatory futures and transition design frameworks as an ethical praxis of world-making; and for a reconceptualization of autonomy as an expression of radical interdependence between body, spaces, and materiality. The research aims to provide a framework for designing media tools, which incorporates core design principles and guidelines of agency and collective autonomy. It also engages with the transnational conversation on design, a contribution that stems from recent Latin American epistemic and political experiences and struggles, and the wider debate around alternative forms of restoring communal bonds, conquering public discussion spaces, and techno-political resistances through collaborative research practices and participatory methods.

Imaginações Participativas de Futuros

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.111.g169

A conjuntura contemporânea de crises ecológicas e sociais generalizadas convoca o pensamento crítico sobre mudanças culturais significativas no design de mídia digital. As práticas de seleção e classificação que marcaram a história da escravidão e da colonização agora contam com todos os tipos de nanotecnologias. Em nome do futuro, os corpos tornaram-se territórios ampliados de intervenção soberana, onde o papel dos poderes contemporâneos possibilita a extração e mineração de materiais, sondados desde a esfera mais íntima de si. Essa lógica exige que o estado de exceção se torne a norma, de modo que a crise seja o diferencial crítico da mídia digital: ela corta o fluxo constante de informações, diferenciando o que é temporalmente valioso do mundano, oferecendo aos usuários um gostinho de responsabilidade em tempo real e fortalecimento. Deste modo, esta pesquisa visa explorar as transformações dinâmicas do ambiente midiático e seus impactos nas relações fundamentais do ser humano com o mundo, o self e os objetos. Ele desdobra preocupações em torno dos ataques neocoloniais à agência humana e à autonomia que ressoam nos padrões estruturantes emergentes da infraestrutura digital do neoliberalismo e nas relações dos seres humanos com o mundo. Contesta os imaginários, os regimes representacionais e as possibilidades de percepções da realidade com representações universais, patriarcais e extrativistas. Esta pesquisa também busca formas alternativas de educação para a mídia e resistência política por meio de sua prática colaborativa, perseguindo uma investigação atenta e aberta sobre as possibilidades latentes para

projetar novas ferramentas de comunicação e informação em contextos materiais vívidos: como podemos representar infraestruturas de mídia invisíveis? Como produzir conhecimento sobre esse espaço e apresentá-lo publicamente? Como essas representações podem ser mobilizadas politicamente como argumentos ecológicos e sociais para estabelecer um debate público? Como as sensibilidades artísticas, a estética e o campo visual podem influenciar o que se pensa desse espaço de fronteira? Finalmente, como a arte, o brincar e a pesquisa podem intervir e participar? Para isso, o projeto envolve métodos participativos para criar espaços de diálogo entre diferentes epistemologias, questionando as formas de raciocínio ético e criativo nos meios de comunicação e sistemas de comunicação planetários; por fomentar a imaginação tecnopolítica por meio de futuros lúdicos e participativos e estruturas de design de transição como uma práxis ética da criação do mundo; e por uma reconceitualização da autonomia como expressão da interdependência radical entre corpo, espaços e materialidade. A pesquisa tem como objetivo fornecer uma estrutura para projetar ferramentas de mídia, que incorpora princípios básicos de design e diretrizes de agência e autonomia coletiva. Também envolve a conversa transnacional sobre design, uma contribuição que decorre de lutas e experiências epistêmicas e políticas latino-americanas recentes, e o debate mais amplo em torno de formas alternativas de restaurar laços comunitários, conquistar espaços de discussão públicos e resistências tecnopolíticas, por meio de práticas de pesquisa colaborativa e métodos participativos.

Imaginaciones de Futuros Participativos

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.111.g168

La coyuntura contemporánea de crisis ecológicas y sociales generalizadas convoca a un pensamiento crítico sobre los cambios culturales significativos en el diseño de los medios digitales. Las prácticas de selección y clasificación que marcaron la historia de la esclavitud y la colonización ahora se basan en todo tipo de nanotecnologías. En nombre del futuro, los cuerpos se convirtieron en territorio ampliado a la intervención soberana, donde el papel de los poderes contemporáneos posibilitó la extracción y minería de material, sondeado desde la esfera más íntima del yo. Esta lógica requiere que el estado de excepción se convierta en la norma, por lo que la crisis es la diferencia crítica de los medios digitales: atraviesan el flujo constante de información, diferenciando lo temporalmente valioso de lo mundano, ofreciendo a los usuarios una muestra de responsabilidad y empoderamiento en tiempo real. Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo explorar las transformaciones dinámicas del entorno mediático y sus impactos en las relaciones fundamentales de los seres humanos con el mundo, el yo y los objetos. Despliega preocupaciones en torno a los ataques neocoloniales a la agencia y autonomía humana, que resuenan en los patrones de estructuración que surgen de la infraestructura digital del neoliberalismo y las relaciones de los seres humanos con el mundo. Discute los imaginarios, los regímenes representacionales y las posibilidades de las percepciones de la realidad con representaciones universales, patriarcales y extractivas. Esta investigación también busca formas alternativas de educación en medios y resistencia política a través de su práctica colaborativa, persiguiendo una investigación atenta y abierta sobre las posibilidades

latentes para diseñar nuevas herramientas de comunicación e información dentro de contextos materiales vividos: ¿Cómo podríamos representar infraestructuras de medios invisibles? ¿Cómo producir conocimiento sobre este espacio y presentarlo públicamente? ¿Cómo se pueden movilizar políticamente estas representaciones como argumentos ecológicos y sociales para establecer un debate público? ¿Cómo pueden las sensibilidades artísticas, la estética y el campo visual influir en lo que se piensa de este espacio fronterizo? Finalmente, ¿cómo pueden intervenir y participar el arte, el juego y la investigación? Para ello, el proyecto involucra métodos participativos para generar espacios de diálogo entre diferentes epistemologías, cuestionando las formas de razonamiento ético y creativo en los medios y sistemas de comunicación planetarios, para fomentar la imaginación tecnopolítica a través de futuros lúdicos y participativos y marcos de diseño de transición como una praxis ética de la creación del mundo, y por una reconceptualización de la autonomía como expresión de la interdependencia radical entre cuerpo, espacios y materialidad. La investigación tiene como objetivo proporcionar un marco para el diseño de herramientas de medios, que incorpora principios básicos de diseño y pautas de autonomía colectiva y de agencia. También se involucra con la conversación transnacional sobre diseño, una contribución que se deriva de las recientes experiencias y luchas epistémicas y políticas latinoamericanas, y el debate más amplio en torno a formas alternativas de restaurar lazos comunales, conquistar espacios públicos de discusión y resistencias tecnopolíticas a través de las prácticas de investigación colaborativa y los métodos participativos.

Daniel epas

DANIEL SEDA

UNESP

[https://orcid.org/
0000-0001-8834-2096](https://orcid.org/0000-0001-8834-2096)

Video
Presentation



Creating a Shapes Shifting System

Keywords

Origami, Programmable Matter, Modular, Art, 3D print.

My research focuses on the creation of shapes capable of changing partially or completely their own configuration. Modular structures are specially suited for this purpose because individual modules can be connected with each other in a variety of ways. After noticing a similarity between the origami technique and certain automatic shape-shifting structures, my research efforts shifted from modular origami to the field of digital manufacturing, specifically 3D modeling and printing. The research methodology and design were developed based on free software, open source production systems, GPL and Creative Commons licenses: Linux, Blender software and 3D printing using open hardware systems such as Arduino. The conceptual and philosophical literature that has informed this research is diverse. Faced with such a diversity of sources, I realized that many of them, if not all, have influenced an intense research process, and that it was no longer possible to define a single research axis. Working and thinking within the territory of creation and the field of Art, based on Spinoza's concept of immanence, the rhizomatic approach of Deleuze and Guattari and also on Simondon's technical objects and metastability, I started to incorporate into my research and dialogue with an immense repertoire of physical possibilities derived from a theoretical framework that pointed precisely to the uncertain and indistinct realm where forms themselves originate. Exploring both an open source approach and a truly rhizomatic approach, in which every element of a system is

interconnected, and addressing the contemporary issues of programmable matter and cybermatics, but also strongly influenced by modular structures and biochemical mechanisms of connection and disconnection, the research has produced quite satisfactory results. I have developed a modular system in which individual pieces not only can fit together in various ways but also maintain a certain freedom of movement, allowing them to change their shape. This modular system was a result of an educational project aimed at creating modular model insects. Since September 2020, my research took an unexpected direction with the creation of an articulated doll whose shape can be transformed with the addition of other interconnectable modules. The creation of this articulated doll, in turn, led me to shift my research to the shape-shifting ability itself, with the creation of a system in which any set of connected parts has the property to rotate at their connection points. The system's plastic result materialized the whole research process, which is still ongoing. The project adopts an open source approach and is already published under a General Public License (GPL) that allows it to be accessed and altered as long as the project's open source approach is maintained. In its current form it is already a consistent system for building transformable forms, establishing a connection between the realm of interactive art and the vast universe of ludic techniques, whether educational or just for free play.

Criando um sistema de mudança de formas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.140.g274

Desde o final de 2019, venho desenvolvendo um sistema modular de peças que, além de encaixar-se livremente entre si, mantém uma certa liberdade de movimento, permitindo a alteração de sua forma. O sistema surgiu como um projeto educacional para a criação de insetos modulares e, a partir de setembro de 2020, tomou outros rumos, com a criação de um boneco articulado, também com propriedades de transformação com outros módulos interconectáveis sendo adicionados. Um conjunto de peças conectadas possui propriedades de rotação em relação à sua conexão. O projeto foi publicado em um formato de código aberto, dentro de uma licença GPL, permitindo que seja acessado, alterado e republicado, desde que a abertura do projeto seja mantida. Em sua forma atual, já é um sistema consistente para a construção de formas transformáveis. O projeto foi inspirado nas mais diversas técnicas, como origami e autômatos. Situa-se entre os territórios da arte interativa e o gigantesco universo das técnicas lúdicas. Sejam relacionadas à educação ou ao puro jogo por lazer, é possível obter várias configurações do mesmo conjunto de peças conectadas. As associações evocadas pela manipulação das formas criadas dentro deste sistema levaram-me a conteúdos de biologia, como o estudo das bases nitrogenadas que compõem o DNA e o RNA e as proteínas, e também estão me conduzindo aos 20 aminoácidos

comuns a todas as formas de vida conhecidas na Terra e suas propriedades de composição. Tudo isto enriquece o processo de pesquisa, mas, também, cria outros problemas decorrentes da minha falta de conhecimento específico nestes assuntos. Devo lembrar que minha pesquisa se dá na área de Artes, mas, na medida em que me informo, torna-se uma pesquisa de um processo criativo que pode envolver técnicas e conteúdos de outras áreas, um pensamento estruturado de forma física com sua autonomia em relação com as demais áreas do conhecimento. Esta pesquisa é informada por outras áreas, mas não se submete a elas; pelo contrário, tem potencial para inspirar esteticamente qualquer área, sem que seu conteúdo precise ser tecnicamente preciso em relação às suas fontes de inspiração. As fontes bibliográficas e referenciais teóricos desta pesquisa são diversas — a pesquisa é essencialmente interdisciplinar. Teóricos como Gilbert Simondon, artistas como Lígia Clark, Chuck Hoberman, Theo Jansen e Erik Aberg participam como inspiração poética das pesquisas em andamento. Outros sistemas criativos, como Lego, Tinkertoys, Playmobil e qualquer outro, também estão sendo utilizados livremente como uma fonte de inspiração, bem como outras referências pop como os Barbapapas, os Transformers, o robô T-1000 e muitos outros filmes e séries que surgiram com visuais inspirados no conceito de “matéria programável”.

Creación de un sistema de cambio de formas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.140.g273

Desde finales de 2019 he estado desarrollando un sistema modular de piezas que no solo pueden encajar libremente sino que también mantienen una cierta libertad de movimiento, lo que permite la alteración de su forma. El sistema surgió como un proyecto educativo para la creación de insectos modulares, y a partir de septiembre de 2020 tomó otros rumbos con la creación de un títere articulado también con propiedades de transformación, con la incorporación de otros módulos interconectables. Un conjunto de partes conectadas tiene propiedades de rotación en relación con su conexión. El proyecto se ha publicado en un formato de código abierto, dentro de una licencia GPL que permite acceder a él, modificarlo y volver a publicarlo siempre que se mantenga la apertura del mismo. En su forma actual, ya es un sistema consistente para construir formas transformables. El proyecto se ha inspirado en diversas técnicas como el origami y los autómatas. Se encuentra entre los territorios del arte interactivo y el gigantesco universo de técnicas lúdicas, ya sean relacionadas con la educación o con el juego puramente por diversión. Es posible obtener varias configuraciones del mismo conjunto de piezas conectadas. Las asociaciones evocadas por la manipulación de las formas creadas dentro de este sistema me llevaron a contenidos de biología como el estudio de las bases nitrogenadas que componen tanto el ADN como el ARN y las proteínas, y también me están llevando a indagar en los 20 aminoácidos

comunes a toda la vida conocida en la Tierra y sus propiedades de composición. Todo esto enriquece el proceso de investigación, pero también crea otros problemas derivados de mi falta de conocimiento específico en estas materias. Como me informo, debo recordar que mi investigación se desarrolla dentro del área de las Artes. Se trata de una investigación de un proceso creativo que puede involucrar técnicas y contenidos de otras áreas, pero es un pensamiento estructurado de manera física con su autonomía en relación con las otras áreas del conocimiento. Esta investigación se nutre de otras áreas pero no se somete a ellas. Por el contrario, tiene el potencial de inspirar estéticamente cualquier área, sin que su contenido necesite ser técnicamente preciso en relación a sus fuentes de inspiración. Las fuentes bibliográficas y referencias teóricas de esta investigación son diversas y la investigación es esencialmente interdisciplinaria. Teóricos como Gilbert Simondon, artistas como Lúcia Clark, Chuck Hoberman, Theo Jansen y Erik Aberg participan como inspiración poética para la investigación que se encuentra en curso. Otros sistemas creativos como Lego, Tinkertoys, Playmobil y cualquier otro, también se están utilizando libremente como fuente de inspiración, así como otras referencias pop como las Barbapapas, los Transformers, el robot T-1000 y muchas otras películas y series que han sido creadas utilizando elementos visuales inspirados en el concepto de "materia programable".

Jorge Foreiro

& Haline Maia,
Jordana Casarin

JORGE FOREIRO

University of Porto

[https://orcid.org/
0000-0002-4662-8325](https://orcid.org/0000-0002-4662-8325)

HALINE MAIA

University of Porto

[https://orcid.org/
0000-0003-0464-8616](https://orcid.org/0000-0003-0464-8616)

JORDANA CASARIN

University of Porto

[https://orcid.org/
0000-0001-9873-3955](https://orcid.org/0000-0001-9873-3955)

Video
Presentation



Extended researchers: Towards a meta social human beings

Keywords

Augmented Reality, Immersive Event, Ph.D Career, Wellbeing, Metaverse.

Extended reality (XR) technologies, particularly those derived from virtual reality (VR), offer promising alternatives in so far as they foster new social contexts that must be analyzed and systematized. The virtual world-centered Metaverse began to spotlight educational and social interaction, with possibilities to break the boundaries between real-world and virtual spaces that help escape from isolation constraints. The necessity for alternative solutions became evident in times of isolation, where physical interactions were limited. In July 2021, during the restrictions imposed by the Covid 19 pandemic, researchers from the University of Porto in Portugal created a virtual event called "Surviving a Ph.D: Tec & Arts Experiences," aimed at helping doctoral students face the challenges of conducting lengthy and sometimes solitary investigations. The emotional problem related to the isolation of investigators was already evident in previous research, and the pandemic scenario served as an even greater warning to professionals such as scientists, in which alternative contact solutions are very welcome. To achieve the purpose, a three-dimensional virtual environment was developed, among other things, that allowed providing, in addition to presentations and discussion panels, an immersive experience to promote an instance of dialogue and discussion around the problems that occurred in doctoral programs. Attendees

were invited to participate in scheduled activities in an environment developed in Mozilla Hubs, a web open-source platform that allows creating multi-user virtual spaces under a first-person game mechanic. The scenarios produced (also called rooms) sought to reflect the idea of isolation by incorporating the imaginary of four interconnected islands, which were developed in the Spoke editor provided by Mozilla. These islands housed a particular activity in a specific virtual space (Lobby, Conference Area, Culture & Leisure, and Food for thought area). Likewise, the participants had to choose an avatar with which they could visit the facilities provided for the event. The results showed that, unlike those platforms that we could consider linear, such as Zoom, Google Meet, or even YouTube, where interactions occur sequentially, virtual environments promote group relationships that can occur simultaneously and asynchronously. Likewise, positive effects were observed in the registered impressions of concurrent visitors from twenty-three countries worldwide from five continents, who evaluated the rooms as modern, innovative, fun, and friendly. In this article, we expose the antecedents, the methodology, and the results of this experience to contribute to the systematized knowledge around these new information technologies that, from the Metaverse, invite us to rethink ourselves as social beings.

Pesquisadores estendidos: Em direção a um ser humano metassocial

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.113.g175

As tecnologias de realidade estendida (XR), principalmente as derivadas da realidade virtual (RV), oferecem alternativas promissoras, na medida em que fomentam novos contextos sociais que devem ser analisados e sistematizados. O metaverso centrado no mundo virtual começou a destacar a interação educacional e social, com possibilidades de quebrar as fronteiras entre o mundo real e os espaços virtuais, que ajudam a escapar das restrições de isolamento. A necessidade de soluções alternativas tornou-se evidente em tempos de isolamento, onde as interações físicas eram limitadas. Em julho de 2021, durante as restrições impostas pela pandemia de COVID-19, investigadores da Universidade do Porto, em Portugal, criaram um evento virtual denominado "Surviving a Ph.D: Tec & Arts Experiences", com o objetivo de ajudar os doutorandos a enfrentarem os desafios de investigações demoradas e às vezes solitárias. O problema emocional relacionado ao isolamento dos investigadores já era evidente em pesquisas anteriores, e o cenário pandêmico serviu como um alerta ainda maior para profissionais, como cientistas, nos quais soluções alternativas de contato são muito bem-vindas. Para tanto, foi desenvolvido um ambiente virtual tridimensional, entre outras coisas, que permitiu proporcionar, além de apresentações e painéis de discussão, uma experiência imersiva para promover um espaço de diálogo e discussão em torno dos problemas ocorridos nos programas de doutorado. Os participantes foram convidados a participar de atividades programadas em um

ambiente desenvolvido no Mozilla Hubs, uma plataforma web de código aberto, que permite a criação de espaços virtuais multiusuário sob uma mecânica de jogo em primeira pessoa. Os cenários produzidos (também chamados de quartos) buscaram refletir a ideia de isolamento ao incorporar o imaginário de quatro ilhas interligadas, que foram desenvolvidas no editor Spoke, fornecido pela Mozilla. Estas ilhas albergaram uma determinada atividade num espaço virtual específico (Lobby, Área de Conferências, Cultura e Lazer e Área de alimentação para reflexão). Da mesma forma, os participantes deveriam escolher um avatar com o qual pudessem visitar as instalações previstas para o evento. Os resultados mostraram que, ao contrário das plataformas que poderíamos considerar lineares, como Zoom, Google Meet ou mesmo YouTube, onde as interações ocorrem de forma sequencial, os ambientes virtuais promovem relações de grupo que podem ocorrer de forma simultânea e assíncrona. Da mesma forma, efeitos positivos foram observados nas impressões registradas de visitantes simultâneos de vinte e três países dos cinco continentes, que avaliaram os quartos como modernos, inovadores, divertidos e amigáveis. Neste artigo, expomos os antecedentes, a metodologia e os resultados desta experiência para contribuir com o conhecimento sistematizado em torno dessas novas tecnologias de informação que, a partir do metaverso, convidam-nos a nos repensarmos como seres sociais.

Investigadores ampliados: Hacia un ser humano social meta.

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.113.g174

Las tecnologías de realidad extendida (XR), en particular las derivadas de la realidad virtual (VR), ofrecen alternativas prometedoras en la medida en que fomentan nuevos contextos sociales que deben ser analizados y sistematizados. El Metaverso centrado en el mundo virtual comenzó a destacar la interacción social y educativa, con posibilidades de romper los límites entre el mundo real y los espacios virtuales que ayudan a escapar de las limitaciones del aislamiento. La necesidad de soluciones alternativas se hizo evidente en tiempos de aislamiento, donde las interacciones físicas eran limitadas. En julio de 2021, durante las restricciones impuestas por la pandemia del Covid 19, investigadores de la Universidad de Oporto en Portugal crearon un evento virtual llamado "Sobrevivir a un doctorado: Experiencias Tec & Arts", destinado a ayudar a los estudiantes de doctorado a enfrentar los desafíos de la realización de investigaciones prolongadas y a veces solitarias. El problema emocional relacionado con el aislamiento de los investigadores ya era evidente en investigaciones anteriores, y el escenario pandémico sirvió como una advertencia aún mayor para profesionales como los científicos, en los que las soluciones de contacto alternativas son muy bienvenidas. Para lograr este propósito, se desarrolló un entorno virtual tridimensional, entre otras cosas, que permitió brindar, además de presentaciones y paneles de discusión, una experiencia inmersiva para promover una instancia de diálogo y discusión en torno a la problemática que ocurría en los programas de doctorado. Se invitó a los asistentes a participar

de las actividades programadas en un entorno desarrollado en Mozilla Hubs, una plataforma web de código abierto que permite crear espacios virtuales multiusuario bajo una mecánica de juego en primera persona. Los escenarios producidos (también llamados habitaciones) buscaban reflejar la idea de aislamiento incorporando el imaginario de cuatro islas interconectadas, las cuales fueron desarrolladas en el editor Spoke provisto por Mozilla. Estas islas albergaban una actividad particular en un espacio virtual específico (Lobby, Área de conferencias, Cultura y ocio y Área de comida para el pensamiento). Asimismo, los participantes debían elegir un avatar con el que poder visitar las instalaciones previstas para el evento. Los resultados mostraron que, a diferencia de aquellas plataformas que podríamos considerar lineales, como Zoom, Google Meet o incluso YouTube, donde las interacciones ocurren secuencialmente, los entornos virtuales promueven relaciones grupales que pueden ocurrir de manera simultánea y asincrónica. Asimismo, se observaron efectos positivos en las impresiones registradas de visitantes concurrentes de veintitrés países del mundo de los cinco continentes, quienes evaluaron las salas como modernas, innovadoras, divertidas y amigables. En este artículo exponemos los antecedentes, la metodología y los resultados de esta experiencia, para contribuir al conocimiento sistematizado en torno a estas nuevas tecnologías de la información que, desde el Metaverso, nos invitan a repensarnos como seres sociales.

Priscilla Regis Brasil

PRISCILLA REGIS BRASIL

Universidade de Coimbra

<https://orcid.org/>

0000-0002-8630-2629

Video
Presentation



Film as part of the thesis and mounting as a method for the social sciences

Keywords

Decolonized methodologies, Film, History of Space, Montage, Thesis.

My argument is that the history of space can be built by montage. I'm a documentary filmmaker and editor. I understand film as a support for writing in fragments. I think that the filmic form, capable of carrying movements and times, testimonies and texts, past and present, is a suitable support for the history of space. There is a visual form of knowledge and a wisdom of the gaze, as in Warburg's Atlas, largely disregarded by the academy as a way of producing knowledge. If montage is a polyphonic device that uses forgotten remains and heterogeneous narrations to dismantle the official story and reassemble another story from its critical constellations, no instrument seems to me more adequate than a film to execute it. Through the search for other ways of narrating the urban experience, following Benjamin from the rags and the residues, operating knowledge from the anarchic potentialities of the fragment and the problematization through doubt, through the incomplete and through the unfinished. For Didi-Huberman, the empirical and creative exercise proposed by Benjamin is capable of bringing out other possibilities from the dismantling of certainties. It allows us to think through the differences in the gaps left between the fragments. The montage allows for the simultaneity of times and the emergence of symptoms, the revelation of failures, conflicts, heterogeneity, in perforating tradition and colliding

with the text. If montage serves all this, it also serves the decolonization of perspectives and methodologies, serves to narrate the history of subalterns and the hidden histories of empires. It also can be used to articulate memory, narration and history in the attempt to grasp reality. I propose the use of cinematographic montage as a method of knowledge production, as an important part of the research and whose result will be a constitutive and inseparable part of the thesis. Film as a method for the social sciences. In addition to assembling the fragments, the author's narrative interference is a critical point of the proposed experience. Delivering an account of the position from which one narrates is, therefore, fundamental. The narration does not impose itself as a voice of God over the material, as it neither affirms nor has certainties. It is organized on the incompleteness of the process. The narration sheds light on the background of the painting, on what History disregarded, on what was considered disposable or unimportant by the discourse of the dominator. It is thinking through differences and from the cracks of what was enunciated by the authority. It is thinking from accidents and ghosts. I propose the integration of the result of film montage experience in the general organization of the thesis, so that the chapters can vary between the two supports, text and film, being organized according to what the material itself indicates.

Filme como parte da tese e montagem como método para as ciências sociais

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.112.g172

Entendo o filme como um suporte para a escrita em fragmentos. Parece que esta forma, capaz de transportar movimentos e tempos, testemunhos e textos, passados e presentes, é uma das mais adequadas para a história do espaço. Há uma forma visual de conhecimento e uma sabedoria do olhar, como no Atlas de Warburg, amplamente desconsideradas pela Academia como forma de produção de conhecimento. Se encontro um dispositivo polifônico que usa restos esquecidos e narrações heterogêneas para desmontar a história oficial e remontar outra história a partir de suas constelações críticas, nenhum instrumento me parece mais adequado do que um filme para alcançar novos resultados. Proponho um filme, não como uma ilustração de ideias de tese, nem como um instrumento capaz de expandir a comunicação de uma tese a comunidades não acadêmicas, apesar de considerar este ponto fundamental para as experiências de descolonização. Proponho a utilização da montagem cinematográfica como método de produção de conhecimento, como parte importante da pesquisa e experimentação e cujo resultado será parte constitutiva e indissociável da tese. Proponho uma experiência combinada de texto e montagem visual. O encontro permite a simultaneidade de tempos e o surgimento de sintomas, a revelação de fracassos, conflitos, heterogeneidade, desafiando a tradição e colidindo com o texto. Se o encontro

serve para tudo isso, também serve para apoiar a descolonização de perspectivas e metodologias, a recriação da história dos subalternos e para desvendar as histórias ocultas dos impérios. Ajudaria a articular memória, narração e história, na tentativa de apreender a realidade. Além da montagem dos fragmentos, a interferência do autor na narrativa é um ponto crítico da experiência proposta e também do filme. É preciso dar conta de si mesmo, não apenas pela mera presença, mas por um processo de reflexividade capaz de revelar os pressupostos epistemológicos subjacentes que determinaram as particularidades do encontro. Prestar contas da posição a partir da qual se narra é, portanto, fundamental. O que proponho é a integração do filme na organização geral da tese, de forma que os capítulos possam variar entre os dois suportes, sendo organizados de acordo com o que o material indica — numa interpolação entre capítulos de texto e capítulos de vídeo. A utilização do filme como suporte da tese é adequada à produção da história do espaço e contém atributos muito mais complexos do que seu mero valor comunicacional. Entendo o valor do filme como instrumento para um retorno mais amplo dos resultados da pesquisa à sociedade, mas, para o espaço e sua história, o uso da transversalidade de imagens em movimento pode abrir todo um novo campo de inovação e experimentação.

El cine como parte de la tesis y el montaje como método para las ciencias sociales

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.112.g171

Entiendo el cine como un soporte para la escritura en fragmentos. Parece que esta forma, capaz de transportar movimientos y tiempos, testimonios y textos, pasados y presentes, es una de las más adecuadas para la historia del espacio. Existe una forma visual de conocimiento y una sabiduría de la mirada, como en el Atlas de Warburg, en gran parte ignorada por la academia como una forma de producir conocimiento. Si el ensamblado/montaje es un dispositivo polifónico que utiliza restos olvidados y narraciones heterogéneas para dismantelar la historia oficial y reensamblar otra historia a partir de sus constelaciones críticas, ningún instrumento me parece más adecuado que una película para lograr nuevos resultados. Propongo una película, no como ilustración de ideas de tesis ni como instrumento capaz de ampliar la comunicación de una tesis a comunidades no académicas, a pesar de considerar este punto como fundamental para las experiencias de descolonización. Propongo el uso del montaje cinematográfico como método de producción de conocimiento, como parte importante de la investigación y la experimentación, y cuyo resultado será parte constitutiva e inseparable de la tesis. Propongo una experiencia combinada de texto y ensamblaje visual. El ensamblado/montaje permite la simultaneidad de tiempos y la aparición de síntomas, la revelación de fracasos, conflictos, heterogeneidad, el desafiar la tradición y chocar con el texto. Si el ensamblado/montaje

sirve para todo esto, también sirve para apoyar la descolonización de perspectivas y metodologías, para recrear la historia de los subalternos y para desvelar las historias ocultas de los imperios. Ayudaría a articular la memoria, la narración y la historia, en un intento de aprehender la realidad. Además de ensamblar los fragmentos, la interferencia del autor en la narrativa es un punto crítico de la experiencia propuesta y también de la película. Es necesario dar cuenta de sí mismo, pero no solo de la mera presencia, sino de un proceso de reflexividad capaz de revelar los supuestos epistemológicos subyacentes que determinan las particularidades del encuentro. Dar cuenta de la posición desde la que se narra es, por tanto, fundamental. Lo que propongo es la integración de la película en la organización general de la tesis, de manera que los capítulos puedan variar entre los dos soportes, organizándose según lo que indique el material, en una interpolación entre capítulos de texto y capítulos de video. El uso del cine como soporte de la tesis es adecuado a la producción de la historia del espacio y contiene atributos mucho más complejos que su mero valor comunicativo. Entiendo el valor de la película como un instrumento para un retorno más amplio de los resultados de la investigación a la sociedad, pero para el espacio y su historia, el uso de la transversalidad de las imágenes en movimiento puede abrir un campo completamente nuevo de innovación y experimentación.

Sergio José Venancio Júnior

**SERGIO JOSÉ
VENANCIO JÚNIOR**
University of São Paulo
[https://orcid.org/
0000-0003-4635-0033](https://orcid.org/0000-0003-4635-0033)

Video
Presentation



Extentio: Artistic Human-Machine Collaboration

Keywords

Artificial intelligence, Generative art, Computer art, Drawing, Portrait.

The present work reports on the development of the custom Artificial Intelligence software Extentio, a digital extension of an artistic intelligence. The research considered the historical debates of machine intelligence and creativity, as proposed at different moments by names like René Descartes, Ada Lovelace, Alan Turing, John Searle, and Margaret Boden. It also observed the state-of-the-art developments of Machine Learning with Deep Neural Networks, including Generative Adversarial Networks, one of the most rewarding techniques to explore latent spaces of image datasets and generate high quality, unpredictable output. Since the beginning of the Artificial Intelligence field, artists have been experimenting with these technologies, proposing deviant states, and redefining their regular usage and meaning, creating new ways to conceive and perceive art. Whether a machine can replace the artist or not, this question led many artists to pose important discussions around the possibilities and limits of translating artistic knowledge to machine language, amplifying the comprehension of human creativity itself. Although machine creativity is still a controversial topic nowadays, we believe that creativity is simply an attribution that characterizes what humans subjectively judge as new, surprising, and valuable. In this sense, Artificial Intelligence might generate unpredictable results in the context of art production, but it is always a human task to judge these as valuable or

not, while redirecting the technology according to human intentions. In the hands of artists, Artificial Intelligence models can propose new ways of creation, new aesthetics, new concepts, and questions. Extentio is being developed as practice-oriented research. The software generates automated portrait drawings through simulations of observation, tracing, and composition analysis. It uses a particular array of Computer Vision, Machine Learning and Artificial Intelligence techniques, such as Face Detection, Image Segmentation, Color Quantization, Edge Detection, Stochastic Cellular Automata among others. All these algorithms are continually adjusted to reflect the artist's evolving intentions and to adapt to different environments and result expectations. Extentio is a digital machine that, while not creative by itself, can interfere in a creative process in many propositional ways, leading the artist to discover poetic values and new designs. The artist then directs the behavior of such system through experimental practice with code and data, in a relationship of mutual evolution. Extentio reflects the delicate wish of translating ambiguous, vague, and sensible notions from art to the imperative, deterministic and probabilistic languages of computing. As with any translation process, there are losses and gains, but the new meanings can reveal a particular path of artistic collaboration between humans and machines.

Extentio: Colaboração artística Homem-Máquina

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.143.g304

O presente trabalho relata o desenvolvimento do software customizado de Inteligência Artificial Extentio, uma extensão digital de uma inteligência artística. A pesquisa considerou os debates históricos da inteligência e da criatividade das máquinas, propostas em diferentes momentos por nomes como René Descartes, Ada Lovelace, Alan Turing, John Searle e Margaret Boden. Ele também observou os desenvolvimentos de ponta de Aprendizado de Máquina com Redes Neurais Profundas, incluindo Redes Adversariais Gerativas, uma das técnicas mais gratificantes para explorar espaços latentes de conjuntos de dados de imagens e gerar saída imprevisível de alta qualidade. Desde o início do campo da Inteligência Artificial, os artistas vêm experimentando essas tecnologias, propondo estados desviantes e redefinindo seu uso e significado regular, criando novas formas de conceber e perceber a arte. Se uma máquina pode substituir o artista ou não, esta questão levou muitos artistas a colocarem discussões importantes em torno das possibilidades e limites de traduzir o conhecimento artístico para a linguagem de máquina, ampliando a compreensão da própria criatividade humana. Embora a criatividade da máquina ainda seja um tema polêmico nos dias de hoje, acreditamos que a criatividade é simplesmente uma atribuição que caracteriza o que os seres humanos julgam subjetivamente como novo, surpreendente e valioso. Neste sentido, a Inteligência Artificial pode gerar resultados imprevisíveis no contexto da produção artística, mas é sempre uma tarefa

humana julgá-los como valiosos ou não, enquanto redireciona a tecnologia de acordo com as intenções humanas. Nas mãos dos artistas, os modelos de Inteligência Artificial podem propor novas formas de criação, novas estéticas, novos conceitos e questionamentos. O Extentio está sendo desenvolvido como uma pesquisa orientada para a prática. O software gera desenhos de retratos automatizados por meio de simulações de observação, traçado e análise de composição. Ele usa um conjunto específico de técnicas de Visão Computacional, Aprendizado de Máquina e Inteligência Artificial, como Detecção de Rosto, Segmentação de Imagem, Quantização de Cor, Detecção de Borda, Autômato Celular Estocástico, entre outros. Todos estes algoritmos são continuamente ajustados para refletir as intenções em evolução do artista e para se adaptarem a diferentes ambientes e expectativas de resultado. O Extentio é uma máquina digital que, embora não seja criativa por si mesma, pode interferir em um processo criativo de várias maneiras propositivas, levando o artista a descobrir valores poéticos e novos designs. O artista, então, direciona o comportamento deste sistema por meio da prática experimental com código e dados, em uma relação de evolução mútua. O Extentio reflete o desejo sutil de traduzir noções ambíguas, vagas e sensatas da arte para as linguagens imperativas, determinísticas e probabilísticas da computação. Como em qualquer processo de tradução, há perdas e ganhos, mas os novos significados podem revelar um caminho particular de colaboração artística entre humanos e máquinas.

Extentio: Colaboración Artística Hombre-Máquina

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.143.g303

El presente trabajo informa sobre el desarrollo del software personalizado de Inteligencia Artificial Extentio, una extensión digital de una inteligencia artística. La investigación consideró los debates históricos sobre la inteligencia artificial y la creatividad, tal como lo propusieron en diferentes momentos nombres como René Descartes, Ada Lovelace, Alan Turing, John Searle y Margaret Boden. También se analizaron los desarrollos de vanguardia del aprendizaje automático con redes neuronales profundas, incluidas las redes generativas adversarias, una de las técnicas más satisfactorias para explorar espacios latentes de conjuntos de datos de imágenes y generar resultados impredecibles de alta calidad. Desde los inicios del campo de la Inteligencia Artificial, los artistas han estado experimentando con estas tecnologías, proponiendo estados desviados y redefiniendo su uso y significado habitual, creando nuevas formas de concebir y percibir el arte. La pregunta de si una máquina puede reemplazar al artista o no llevó a muchos artistas a plantear importantes discusiones sobre las posibilidades y límites de traducir el conocimiento artístico al lenguaje de la máquina, amplificando la comprensión de la propia creatividad humana. Aunque la creatividad de la máquina sigue siendo un tema controvertido en la actualidad, creemos que la creatividad es simplemente una atribución que caracteriza lo que los humanos juzgan subjetivamente como nuevo, sorprendente y valioso. En este sentido, la Inteligencia Artificial puede generar resultados impredecibles en el contexto de la producción de arte, pero siempre es una tarea humana juzgarlos como valiosos o

no mientras se redirige la tecnología de acuerdo con las intenciones humanas. De la mano de los artistas, los modelos de Inteligencia Artificial pueden proponer nuevas formas de creación, nuevas estéticas, nuevos conceptos y preguntas. Extentio se está desarrollando como investigación orientada a la práctica. El software genera dibujos de retratos automatizados a través de simulaciones de observación, rastreo y análisis de composición. Utiliza un conjunto particular de técnicas de visión artificial, aprendizaje automático e Inteligencia Artificial, así como detección de caras, segmentación de imágenes, cuantización de color, detección de bordes y autómatas celulares estocásticos, entre otros. Todos estos algoritmos se ajustan continuamente para reflejar las intenciones cambiantes del artista y adaptarse a diferentes entornos y expectativas de resultados. Extentio es una máquina digital que, si bien no es creativa por sí misma, puede interferir en un proceso creativo de muchas formas propositivas, llevando al artista a descubrir valores poéticos y nuevos diseños. Luego, el artista dirige el comportamiento de dicho sistema a través de la práctica experimental con código y datos, en una relación de evolución mutua. Extentio refleja el delicado deseo de traducir nociones ambiguas, vagas y sensibles del arte a los lenguajes imperativos, deterministas y probabilísticos de la informática. Como ocurre con cualquier proceso de traducción, hay pérdidas y ganancias, pero los nuevos significados pueden revelar un camino particular de colaboración artística entre humanos y máquinas.

Ágota VÉGSŐ

ÁGOTA VÉGSŐ

NOVA University of Lisbon

<https://orcid.org/>

0000-0003-0559-6889

Video
Presentation



The shifting role of animation in science dissemination

Keywords

Functional Animation, Interdisciplinary Collaboration, Science Dissemination, Visualisation, Visual Science Communication.

This research proposal aims to map animation possibilities in science communication focusing on public science dissemination. The research plan is helped by the experience of a collaboration with TED-Ed creating climate-related animated video lectures since 2020 in co-production with the Denmark-based Sci-Vi Initiative and The Animation Workshop/VIA UC. To fulfill this aim the research will deliver a State of the Art Report about the current usage of functional animation in research articles and create a systematic review about how the articles describe verbally and visually the used animated materials. The systematic review aims to point out the gaps about how overlooked the animation development process is. The creation of guiding principles can generate discourse between research scientists and animation professionals to establish a common language. This proposal wishes to continue to research on the shift in these articles from 'whether animation facilitates learning' to 'which animation facilitates learning' and bring it further by defining 'how animation collaboration can be integrated into research education'. The spread of animation in education and public science dissemination has exploded due to the technical development of the last 10 years. It has been given a dominant role not only in classroom curricula but also in online education, reinforced by the 2020 COVID-19 pandemic. The theoretical study of the role of animation in learning has undergone incredible change over the past 20 years. The role of animation is shifting from an applied art to a collaborative partner in

research dissemination. Practice-oriented research is planned to test and fine-tune the hypothesis through three case studies, that the integration of collaboration between animators and scientists to produce visual research dissemination would not just increase the level of public understanding but help scientists to structure the communication about their research process. The three case studies are designed to establish the integration of animation collaboration into research education. Case Study one is a plan of a crash course for researchers to learn about animated visual communication processes by preparing a plan of an animated explainer. Case Study two is a test ride on how a research institute provides animation collaboration opportunities to allow the researchers to communicate their research findings. Case Study three is a collaboration opportunity between animators and scientists to work with local communities explaining their research about Climate Change and creating visual dissemination using animation. Climate Change, part of the multidisciplinary science of environmental studies, allows research about a complex problem group. All three case studies are aimed to emphasize the creative and productive power of collaboration between visual storytellers and research scientists. The locations and collaboration partners are not yet fixed; exploratory experiments will be performed over the autumn of 2021 to establish the specificities of these data collection contexts.

A mudança do papel da animação na disseminação da ciência

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.74.g79

Esta proposta de pesquisa visa mapear possibilidades de animação na comunicação científica, com foco na divulgação científica pública sobre mudanças climáticas. As Mudanças Climáticas, parte da ciência multidisciplinar dos estudos ambientais, permitem pesquisar um complexo grupo de problemas. O plano de pesquisa é auxiliado pela experiência de uma colaboração com o TED-Ed, criando palestras em vídeos animados relacionados ao clima desde 2019, em coprodução com o The Animation Workshop, sediado na Dinamarca. Para cumprir este objetivo, a pesquisa irá entregar um Relatório do Estado da Arte sobre o uso atual da animação funcional em artigos de pesquisa e criar uma revisão sistemática sobre como os artigos descrevem verbal e visualmente os materiais animados usados. A revisão sistemática visa apontar as lacunas sobre o quão negligenciado é o processo de desenvolvimento da animação, e pela criação de uma linguagem comum na forma de princípios orientadores entre cientistas pesquisadores e profissionais de animação. Esta proposta deseja continuar a pesquisar sobre a mudança nestes artigos, de “se a animação facilita a aprendizagem” para “qual animação facilita a aprendizagem” (He 2020) e levá-la adiante definindo “como a colaboração da animação pode ser integrada no ensino de pesquisa”. A difusão da animação na educação e na divulgação pública da ciência explodiu devido ao desenvolvimento técnico dos últimos 10 anos. Recebeu um papel dominante não apenas nos currículos de sala de aula, mas também na educação on-line, reforçado pela pandemia de COVID-19 de 2020. O estudo teórico do papel da animação na aprendizagem passou por mudanças incríveis nos últimos 20 anos (Bétrancourt e Tversky 2000, Mayer 2002, Lowe 2003, Ploetzner & Lowe

2004, Bétrancourt 2005, Mayer 2009, Ploetzner & Lowe 2012, Ploetzner et al. 2013, Lowe & Schnotz 2014, Lowe & Boucheix 2016, He & Leeuwen 2019, Unsworth /ed./ 2020, Vistisen 2021). O papel da animação está mudando de uma arte aplicada para um parceiro colaborativo na disseminação da pesquisa. A pesquisa orientada para a prática é planejada para testar e ajustar a hipótese por meio de três estudos de caso, de que a integração da colaboração entre animadores e cientistas para produzir a disseminação da pesquisa visual para o público em geral sobre mudanças climáticas não apenas aumentaria o nível de compreensão do público, mas ajudaria os cientistas a estruturar a comunicação sobre seus processos de pesquisa. Os três estudos de caso são projetados para estabelecer a integração da colaboração da animação no ensino de pesquisa. O estudo de caso 1 é um plano de um curso intensivo para pesquisadores aprenderem sobre processos de comunicação visual animados, preparando um plano de um explicador animado. O estudo de caso 2 é uma oportunidade de colaboração entre animadores e cientistas para trabalhar com as comunidades locais, explicando suas pesquisas e criando disseminação visual usando animação. O estudo de caso 3 é um teste de como um instituto de pesquisa oferece oportunidades de colaboração de animação para permitir que os pesquisadores comuniquem suas descobertas de pesquisa. Todos os três estudos de caso têm como objetivo enfatizar o poder criativo e produtivo da colaboração entre contadores de histórias visuais e cientistas pesquisadores. Os locais e parceiros de colaboração ainda não foram fixados; experimentos exploratórios serão realizados durante o outono de 2021 para estabelecer as especificidades destes contextos de coleta de dados.

El papel cambiante de la animación en la difusión de la ciencia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.74.g78

Esta propuesta de investigación tiene como objetivo mapear las posibilidades de animación en la comunicación científica centrándose en la divulgación de la ciencia pública sobre el cambio climático. El cambio climático, una parte de la ciencia multidisciplinaria de los estudios ambientales, permite investigar un grupo de problemas complejos. El plan de investigación cuenta con la ayuda de la experiencia de una colaboración con TED-Ed, creando videoconferencias animadas relacionadas con el clima desde 2019, en coproducción con The Animation Workshop, con sede en Dinamarca. Para cumplir con este objetivo, la investigación entregará un Informe de estado del arte sobre el uso actual de la animación funcional en los artículos de investigación y creará una revisión sistemática sobre cómo los artículos describen verbal y visualmente los materiales animados utilizados. La revisión sistemática tiene como objetivo identificar cuán pasado por alto es el proceso de desarrollo de la animación, mediante la creación de un lenguaje común en forma de principios rectores entre los científicos en la investigación y los profesionales de la animación. Esta propuesta desea continuar investigando en estos artículos el cambio de "si la animación facilita el aprendizaje" a "qué animación facilita el aprendizaje" (He 2020) y llevarlo más allá, definiendo "cómo la colaboración de la animación puede integrarse en la educación de investigación". La difusión de la animación en la educación y la divulgación de la ciencia pública se han disparado debido al desarrollo técnico de los últimos 10 años. Se le ha dado un papel dominante no solo en los planes de estudio de las aulas, sino también en la educación en línea, reforzada por la pandemia de COVID-19 de 2020. El estudio teórico del papel de la animación en el aprendizaje ha experimentado un cambio increíble en los últimos 20 años (Bétrancourt

y Tversky 2000, Mayer 2002, Lowe 2003, Ploetzner & Lowe 2004, Bétrancourt 2005, Mayer 2009, Ploetzner & Lowe 2012, Ploetzner et al. . 2013, Lowe & Schnotz 2014, Lowe & Boucheix 2016, He & Leeuwen 2019, Unsworth /ed./ 2020, Vistisen 2021). El papel de la animación está pasando de ser un arte aplicado a ser un socio colaborativo en la difusión de la investigación. La investigación orientada a la práctica está planificada para probar y afinar la hipótesis a través de tres estudios de caso, de que la integración de la colaboración entre animadores y científicos para producir una difusión de la investigación visual hacia la audiencia general sobre el cambio climático no solo aumentaría el nivel de comprensión del público, sino que ayudaría a los científicos a estructurar la comunicación sobre su proceso de investigación. Los tres estudios de caso están diseñados para establecer la integración de la colaboración de la animación en la enseñanza de la investigación. El estudio de caso uno es un plan de un curso intensivo para que los investigadores aprendan sobre los procesos de comunicación visual animada, preparando un plan de un explicador animado. El estudio de caso dos es una oportunidad de colaboración entre animadores y científicos para trabajar con las comunidades locales explicando su investigación y creando una difusión visual mediante la animación. El estudio de caso tres es una prueba de cómo un instituto de investigación ofrece oportunidades de colaboración en materia de animación para que los investigadores puedan comunicar los resultados de sus investigaciones. Los tres estudios de caso pretenden destacar el poder creativo y productivo de la colaboración entre narradores visuales y científicos investigadores. Las ubicaciones y los socios de colaboración aún no son fijos; se realizarán experimentos exploratorios durante el otoño de 2021 para establecer las especificidades de estos contextos de recogida de datos.

Pablo

& Emanuelle de
Oliveira Silva,
Priscila Rezende
Portugal

Enigmas

PABLO GOBIRA

Laboratório de
Poéticas Fronteiriças

[https://orcid.org/
0000-0002-3054-2383](https://orcid.org/0000-0002-3054-2383)

**EMANUELLE DE
OLIVEIRA SILVA**

Laboratório de
Poéticas Fronteiriças

[https://orcid.org/
0000-0003-3052-887X](https://orcid.org/0000-0003-3052-887X)

**PRISCILA REZENDE
PORTUGAL**

Laboratório de
Poéticas Fronteiriças

[https://orcid.org/
0000-0003-1568-8509](https://orcid.org/0000-0003-1568-8509)

Video
Presentation



The hypercortex and the context of the convergence of art with info-cognotechnologies

Keywords

Digital arts, Hypercortex, Relationship between art-science-technology, Telematic art, Info-cognotechnology.

The work presented here brings a reflection originated from the group Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>), registered at Brazilian Council for Scientific and Technological Development directory and certified by the State University of Minas Gerais. Here we show a snippet, based on some of our bibliographical research, that aims to bring together a specific aspect of digital arts known as “telematic art”. Besides being expressed through telematics systems, we understand telematic artworks in regards to their connections to infotechnologies and cognotechnologies in the context of the scientific and technological convergence we are currently navigating through. Infotechnologies deal directly with the moment in human history in which we have entered since half of the 20th century. An era based on information, where multiple technologies allow access to a large amount of data and knowledge, enabling for an even further development in research on various areas. It is a development from the usual way in which we access information, making for a more direct access to a multitude of means thanks to the implementation of digitally attained and sustained databases, research methods, and communication. Cognotechnologies, on the other hand, are the developments that allow for a cognitive connection. They artificially recreate how the human brain works, through neuroscientific discoveries and relating with the way our mind works, presenting itself as a disruptive technology enabling the extrapolation of traditional infotechnological interactions between humans

and machines, enabling a sort of neural network to be developed where, thanks to the use of diverse specific technologies we can build a hyperconnection amongst people, mediated by the machine. Having said that, we bring to the discussion the idea of the hyper-cortex. It is anchored in the relationship between the idea of “shared global intelligence” and the extrapolation of humans’ brain-pan. The info-cognotechnological developments create a transformative and mediative individual cognitive processes hypercortex, changing the modus operandi of social relationships. This way, by understanding the biological function of the human cortex, which is directly connected to the hyper-cortex, we are able to realize the possibility of expanding its ability with the help of technological methods. Furthermore, these methods make it so that such human consciousness expansion transcends beyond its physical dimension, allowing for a linkage on the human-machine and machine-machine processes. This idea, here vastly supported by the reflections made by Roy Ascott (2003) as well as Pierre Levy (2017), deals directly with the possibilities of expansion of the human neocortex. In our work, we analyze digital artworks in which the info-cognotechnological dimension is poetically explored in search of a scientific, technological, and artistic convergence. With all this, we are able to demonstrate how different artworks end up conceptually – or in a theoretical-practical way – implementing what humanity experiences physically.

O hipercórtex e o contexto da convergência da arte com as info-cognotecnologias

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.75.g82

O trabalho aqui apresentado traz uma reflexão originada do grupo Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>), cadastrado no diretório do CNPq e certificado pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Aqui mostramos um trecho, com base em algumas de nossas pesquisas bibliográficas, que visa reunir um aspecto específico das artes digitais conhecido como “arte telemática”. Além de se expressar por meio de sistemas telemáticos, entendemos as obras de arte telemáticas no que se refere às suas conexões com as tecnologias de informação e de tecnologia no contexto da convergência científica e tecnológica pela qual navegamos atualmente. As infotecnologias lidam diretamente com o momento da história da humanidade em que entramos desde a metade do século XX. Uma era baseada na informação, onde múltiplas tecnologias permitem o acesso a uma grande quantidade de dados e conhecimentos, permitindo um desenvolvimento ainda maior nas pesquisas em diversas áreas (GREY; JAMES, 2000, p. 3). Cognotecnologias, por outro lado, são os desenvolvimentos que permitem uma conexão cognitiva. Eles recriam artificialmente como funciona o cérebro humano, por meio de descobertas neurocientíficas e relacionando-se com a forma como nossa mente funciona, apresentando-se como uma tecnologia disruptiva que permite a extrapolação das interações infotecnológicas tradicionais entre

humanos e máquinas (DELTELL; PÉREZ, 2020). Posto isto, trazemos para a discussão a ideia do hipercórtex. Está ancorado na relação entre a ideia de “inteligência global compartilhada” e a extrapolação do cérebro-pan dos humanos. Os desenvolvimentos info-cognotecnológicos criam um hipercórtex de processos cognitivos individuais transformativos e mediativos, mudando o *modus operandi* das relações sociais. Desta forma, ao compreender a função biológica do córtex humano, que está diretamente ligado ao hipercórtex, podemos perceber a possibilidade de expandir sua capacidade com o auxílio de métodos tecnológicos, além de permitir que tal consciência humana à expansão transcende a sua dimensão física, permitindo uma articulação nos processos homem-máquina e máquina-máquina (GOBIRA, SILVA, PORTUGAL, 2021). Esta ideia, também aqui amplamente apoiada nas reflexões de Roy Ascott (2003), como de Pierre Levy (2017), trata diretamente das possibilidades de expansão do neocórtex humano. Em nosso trabalho, analisaremos obras de arte digitais nas quais a dimensão info-cognológica é poeticamente em busca de uma convergência científica, tecnológica e artística. Poderemos demonstrar como diferentes obras de arte acabam conceitualmente — ou de forma teórico-prática — concretizando o que a humanidade vivencia fisicamente.

La hipercorteza y el contexto de la convergencia del arte con las info-cognotecnologías

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.75.g81

El trabajo aquí presentado trae una reflexión proveniente del grupo Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>), registrado en el directorio del CNPq y certificado por la Universidade do Estado de Minas Gerais. Aquí mostramos un fragmento, basado en algunas de nuestras investigaciones bibliográficas, que tiene como objetivo reunir un aspecto específico de las artes digitales conocido como "arte telemático". Además de expresarse a través de sistemas telemáticos, entendemos a las obras de arte telemáticas en lo que respecta a sus conexiones con las infotecnologías y cognotecnologías en el contexto de la convergencia científica y tecnológica que estamos atravesando actualmente. Las infotecnologías tratan directamente el momento de la historia de la humanidad en el que hemos entrado desde la mitad del siglo XX, una era basada en la información, donde múltiples tecnologías permiten acceder a una gran cantidad de datos y conocimientos, permitiendo un desarrollo aún mayor en la investigación en diversas áreas (GREY; JAMES, 2000, p. 3). Las cognotecnologías, por otro lado, son los desarrollos que permiten una conexión cognitiva. Recrean artificialmente cómo funciona el cerebro humano, a través de descubrimientos neurocientíficos y relacionándose con la forma en que funciona nuestra mente, presentándose como una tecnología disruptiva que permite extrapolar las

interacciones infotecnológicas tradicionales entre humanos y máquinas (DELTELL; PÉREZ, 2020). Dicho esto, traemos a la discusión la idea de la hipercorteza. Está anclada en la relación entre la idea de "inteligencia global compartida" y la extrapolación del cerebro humano. Los desarrollos infocognotecnológicos crean una hipercorteza de procesos cognitivos individuales transformadores y mediadores, cambiando el *modus operandi* de las relaciones sociales. De esta manera, al comprender la función biológica de la corteza humana, que está directamente conectada con la hipercorteza, podemos darnos cuenta de la posibilidad de expandir su capacidad con la ayuda de métodos tecnológicos. Además, permite que dicha expansión de la conciencia humana trascienda su dimensión física, permitiendo una vinculación en los procesos hombre-máquina y máquina-máquina (GOBIRA, SILVA, PORTUGAL, 2021). Esta idea, ampliamente apoyada por las reflexiones de Roy Ascott (2003) y de Pierre Levy (2017), trata directamente de las posibilidades de expansión del neocórtex humano. En nuestro trabajo analizaremos obras de arte digitales en las que se explora poéticamente la dimensión info-cognotecnológica en busca de una convergencia científica, tecnológica y artística. Podremos demostrar cómo diferentes obras de arte terminan conceptualmente, o de manera teórico-práctica, implementando lo que la humanidad experimenta físicamente.

Tristan Bunn

TRISTAN BUNN

Massey University

<https://orcid.org/>

0000-0002-5974-1984

Video
Presentation



uMzantsi (South): Exploration and Wave Motion Through Generative Art

Keywords

Generative, Plotter, Python, Processing, Procedural

“uMzantsi” (South) is a series of artworks created using a combination programming code, various ink pens, different papers, and a 2-axis plotter. Specifically, the artist employed a combination of Python code, his bespoke generative code editor project (thonny-py5mode), and vector graphics software (Inkscape). Running each Python script produces unexpected results based on variants of mathematical formulas for wave/ripple-like motion. Creatively, the project examines exploration and wave motion through generative art; technically, it showcases what py5—a new creative coding library—can produce. The presentation provides an introduction to the artworks and the novel software environment for generating them. Technology enables us to travel the world remotely, from our sofas immersed in realities streamed into VR headsets. Digitally-teleport yourself to a tourist hotspot you’ve never visited, and you can likely identify the location by the landmarks (architecture, nature, and vistas) you observe; what you cannot explore are the regions beyond what is captured and curated for the VR traveller. The most remarkable, rewarding travel experiences require seeking out the uncertain. Backpackers travel without a plan, lugging no more than fits in a backpack; adventurous surfers travel days to remote locations to discover that special, unriden wave. In the spirit of the explorer-traveller, the artist—Covid-denied his journey to faraway, warm, seaside locations—spent time programming generative artwork inspired by the ocean (mathematical formulas for wave/ripple-like motion). His code incorporates randomness to produce unpredictable results, to capture the anticipation and thrill of exploration in adventurous travel. Plotting the creations

introduces characteristic imperfections of the pen and paper medium. Processing’s Python Mode combines the Python programming language and Processing, a development environment for interactive and graphics programming. Python is one of the most popular programming languages in use today. There are many good reasons for this: it is a beginner-friendly language, more approachable than languages like Java or C++; it is a general-purpose language suitable for programming artificial intelligence (AI), games, simulations, and web apps, among other applications. Processing is composed of a programming language and an editor for writing and compiling code; it provides a collection of special commands that allow users to draw, animate, and handle user input with code. Processing makes programming more accessible for designers and artists, and its thriving user base has grown to include researchers, hobbyists, and educators. Java is the basis for the original Processing programming language, but other variants have since appeared, including JavaScript (p5.js) and Ruby (JRubyArt) versions. In 2010, Jonathan Feinberg created Processing Python Mode, an extension for Processing that allows users to write Python instead of Java-esque code. Py5 is a spiritual successor to Processing Python Mode; both use Python syntax, but their implementations are very different. The artist created the uMzantsi series of artworks by combining py5 and the Thonny code editor via a bespoke plug-in he has developed. His goal was to produce striking 2D-plotted artworks using a new creative coding environment and at the same time feedback into the open-source development of py5 (of which he is an influential contributor).

uMzantsi (Sul): Exploração e movimento ondulatório por meio da arte generativa

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.167.g325

“uMzantsi” (Sul) é uma série de obras de arte criadas usando uma combinação de código de programação, várias canetas de tinta, diferentes papéis e uma plotadora de dois eixos. O artista empregou uma combinação de código Python, seu próprio projeto de editor de código generativo (thonny-py5mode) e software de gráficos vetoriais (Inkscape). A execução de cada script Python produz resultados randômicos com base em variantes de fórmulas matemáticas para o movimento de cada tipo de onda / ondulação. Criativamente, o projeto examina a exploração e o movimento das ondas por meio da arte generativa; tecnicamente, mostra o que py5 - uma nova biblioteca de codificação criativa - pode produzir. A apresentação fornece uma introdução às obras de arte e ao novo ambiente de software para gerá-las. A tecnologia nos permite viajar pelo mundo remotamente, de nossos sofás imersos em realidades transmitidas por fones de ouvido de RV. Teletransporte-se digitalmente para um ponto turístico que você nunca visitou e provavelmente poderá identificar o local pelos marcos (arquitetura, natureza e vistas) que observar; o que você não pode explorar são as regiões além do que foi capturado e selecionado para o viajante de RV. As experiências de viagem mais gratificantes exigem a busca pelo incerto. Os mochileiros viajam sem um plano, carregando não mais do que cabe em uma mochila; surfistas aventureiros viajam dias para locais remotos para descobrir uma onda especial não surfada. No espírito do explorador-viajante, o artista - a Covid negou sua jornada para locais distantes e aconchegantes à beira-mar - passou um tempo programando obras de arte generativas inspiradas no oceano (fórmulas matemáticas para movimento tipo onda / ondulação). Seu código incorpora aleatoriedade para produzir resultados imprevisíveis, para capturar a antecipação e a emoção da

exploração em viagens de aventura. Traçar as criações introduz imperfeições características da caneta e do papel. O Modo Python do Processing combina a linguagem de programação Python e o Processing, um ambiente de desenvolvimento para programação interativa e gráfica. Python é uma das linguagens de programação mais populares em uso hoje, e há bons motivos para isso: é uma linguagem amigável para iniciantes, mais acessível do que linguagens como Java ou C ++; além de ser uma linguagem de uso geral adequada para a programação de inteligência artificial (IA), jogos, simulações e aplicativos web, entre outros aplicativos. O Processing é composto por uma linguagem de programação e um editor para escrever e compilar o código, fornecendo uma coleção de comandos especiais que permitem aos usuários desenhar, animar e manipular a entrada do usuário com código. O Processing torna a programação mais acessível para designers e artistas, e sua próspera base de usuários cresceu ao incluir pesquisadores, amadores e educadores. Java é a base para a linguagem de programação de Processing original, mas outras variantes surgiram desde então, incluindo as versões JavaScript (p5.js) e Ruby (JRubyArt). Em 2010, Jonathan Feinberg criou o Processing Python Mode, uma extensão para Processing que permite aos usuários escrever Python em vez de código Java. Py5 é um “sucessor espiritual” do modo de processamento Python; ambos usam sintaxe Python, mas suas implementações são muito diferentes. O artista criou a série de obras de arte uMzantsi combinando o py5 e o editor de código Thonny por meio de um plug-in personalizado, desenvolvido por ele próprio. Seu objetivo foi produzir obras de arte com plotagem 2D marcantes, usando um novo ambiente de codificação criativo e, ao mesmo tempo, feedback para o desenvolvimento de código aberto de py5 (do qual o artista é um contribuidor influente).

uMzantsi (Sur): exploración y movimiento ondulatorio a través del arte generativo

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.167.g324

“uMzantsi” (Sur) es una serie de obras de arte creadas usando un código de programación combinado, varios bolígrafos de tinta, diferentes papeles y un trazador de 2 ejes. Específicamente, el artista empleó una combinación de código de Python, su proyecto de editor de código generativo a medida (thonny-py5mode) y software de gráficos vectoriales (Inkscape). La ejecución de cada secuencia de comandos de Python produce resultados inesperados basados en variantes de fórmulas matemáticas para el movimiento ondulatorio/ de ondas. Creativamente, el proyecto examina la exploración y el movimiento ondulatorio a través del arte generativo; técnicamente, muestra lo que py5, una nueva biblioteca de codificación creativa, puede producir. La presentación proporciona una introducción a la obra de arte y el entorno de software novedoso para generarlos. La tecnología nos permite viajar por el mundo de forma remota desde nuestros sofás, inmersos en realidades transmitidas a través de cascos de realidad virtual. Es posible teletransportarse digitalmente a un punto de acceso turístico que nunca ha visitado e identificar la ubicación por los puntos de referencia (arquitectura, naturaleza y vistas) que observe. Lo que no se puede explorar son las regiones más allá de lo que se captura y se selecciona para el viajero de realidad virtual. Las experiencias de viaje más notables y gratificantes requieren buscar lo incierto. Los mochileros viajan sin un plan, cargando solo lo que cabe en una mochila; los surfistas aventureros viajan durante días a lugares remotos para descubrir esa ola única y especial. Con el espíritu del explorador-viajero, el artista, cuyo viaje a lugares lejanos y cálidos junto al mar fue impedido por el COVID, pasó tiempo programando obras de arte generativas inspiradas en el océano (fórmulas matemáticas para el movimiento ondulatorio). Su código incorpora

aleatoriedad para producir resultados impredecibles y capturar la anticipación y la emoción de la exploración en un viaje aventurero. La trama de las creaciones introduce imperfecciones características del lápiz y el papel. Processing Python Mode combina el lenguaje de programación Python y Processing, un entorno de desarrollo para la programación gráfica e interactiva. Python es uno de los lenguajes de programación más populares en uso en la actualidad. Hay muchas buenas razones para esto: es un lenguaje amigable para principiantes, más accesible que lenguajes como Java o C++, es un lenguaje de propósito general adecuado para programar inteligencia artificial (IA), juegos, simulaciones y aplicaciones web, entre otras aplicaciones. El procesamiento se compone de un lenguaje de programación y un editor para escribir y compilar código; proporciona una colección de comandos especiales que permiten a los usuarios dibujar, animar y manejar la entrada del usuario con código. Processing hace que la programación sea más accesible para diseñadores y artistas. Su próspera base de usuarios ha crecido, incluyendo investigadores, aficionados y educadores. Java es la base del lenguaje de programación Processing original, pero desde entonces han aparecido otras variantes, incluidas las versiones de JavaScript (p5.js) y Ruby (JRubyArt). En 2010, Jonathan Feinberg creó Processing Python Mode, una extensión para Processing que permite a los usuarios escribir códigos de Python en lugar de códigos Java. Py5 es un sucesor espiritual del Processing Python Mode; ambos usan la sintaxis de Python, pero sus implementaciones son muy diferentes. El artista creó la serie de obras de arte uMzantsi combinando py5 y el editor de código Thonny a través del complemento a medida que ha desarrollado. Su objetivo era producir obras de arte llamativas trazadas en 2D utilizando un nuevo entorno de codificación creativa y, al mismo tiempo, retroalimentar el desarrollo de código abierto de py5 (del que es un colaborador influyente).

Hibiki !eXnW

HIBIKI MUKAI

University of Porto

<https://orcid.org/>

0000-0002-0527-2975

Video
Presentation



An Interactive and Digital Puppeteering Interface for new musical expression (IDPI)

Keywords

Interactive System; Signal Processing; Performance animation; Generative Music

Puppetry is the oldest form of the virtual reality and has a strong tradition as a theatrical art. The aim of this research project is to create digital puppeteering system which translates gestural acts into live and expressive control of virtual 3D models including in real-time 3D sound. I will devise a model of practice that extends our understanding and notion of the digital puppet. It seeks to establish new practical and conceptual relations between the puppet and new technologies in the framework of puppet theatre. The practical aim is to focus on the special spirit of animated 3D models and silhouettes and to contribute to cultural preservation and fixing of the tradition(s) of puppet theatre. This project will explore the potential of puppetry as a musical expressive medium by new media, including the sensor, 3D sound system, digital projection, and 3D simulation. The conceptual aim of the project is to integrate traditional and new forms of puppetry through different interfaces that will advance traditional forms of cultural expressions. This project focuses on analogies and differences between different puppet theatre traditions. A key aspect is the relationship between the Western puppetry and the Eastern puppetry traditions, and the impact of the resulting cross-cultural dialogue in dramatic performances with figures. In seeking to identify the potential effects of digital puppetry, I will obtain a new vocabulary for gestural musical

performance and can develop guidelines that can be used for future creative theatrical practice in the field of digital puppetry. The aim of my research project is to design an interactive digital puppetry system which is sensitive to gestural acts of puppeteers and enriches the performances as a musical expressive medium on its own right. Such a system will serve creative possibilities using digitalisations of old forms by puppet restoration and preserving its instructions. Through analyses of European and Japanese traditional puppet theatres, I will achieve a new cross-cultural form of puppetry. Thus, I investigate how acts and music of puppetry can be restored from not only actual traditional puppet theatre, but also archives and documents, then performed and remediated with digital performance technology. Furthermore, my investigation includes in transitioning layers between old and new media — objects of puppet theatre and digital simulation – alternative action and transformation. I believe that the digital re-presentation of traditional puppetry is one of the most efficient and effective ways to impart to later generations and also to revitalise the arts of puppet theatres. An orientation toward new medias will enable me to explore ‘tradition’ and the puppet as a technological media object. Through my digital practice and an encounter with old, lost, forgotten puppet theatre, I set out to create something new.

Uma interface interativa e digital de fantoches para uma nova expressão musical (IDPI)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.115.g334

A marionete é uma das formas mais antigas de realidade virtual e tem uma forte tradição como arte teatral. O objetivo deste projeto de pesquisa é criar um sistema digital de marionetes que traduza atos gestuais em controle ao vivo e expressivo de modelos 3D virtuais, incluindo som 3D em tempo real. Para isso, foi elaborado um modelo para ampliar nossa compreensão e noção de fantoche digital ao estabelecer novas relações práticas e conceituais a partir de novas tecnologias no âmbito do teatro de fantoches. O objetivo prático é focar nos modelos e silhuetas 3D animados e contribuir para a preservação cultural e fixação da tradição do teatro de fantoches. Este projeto irá explorar o potencial do teatro de fantoches como um meio musical expressivo por novas mídias, incluindo sensor, sistema de som 3D, projeção digital e simulação 3D. O objetivo conceitual do projeto é integrar novas e tradicionais formas de fantoches por meio de diferentes interfaces, favorecendo a promoção dessa expressão cultural. Este projeto enfoca, portanto, analogias e diferenças entre as diferentes tradições do teatro de fantoches. Um aspecto chave é a relação entre as tradições de fantoches ocidentais e orientais, e o impacto do diálogo intercultural resultante em performances dramáticas com figuras. Ao procurar identificar os efeitos potenciais do teatro de fantoches digital, é obtido um novo vocabulário para a performance musical gestual que permitem desenvolver diretrizes que podem ser usadas para futuras práticas criativas no campo do teatro

de fantoches digital. Busca-se, nesse projeto de pesquisa, projetar um sistema de fantoches digital interativo que seja sensível aos atos gestuais dos titereiros capaz de enriquecer as performances como um meio expressivo musical próprio. Tal sistema servirá às possibilidades criativas usando digitalizações de formas antigas por restauração de fantoches e preservação de suas instruções. Por meio da análise de teatros de fantoches tradicionais europeus e japoneses, procura-se também desenvolver uma nova forma transcultural de fantoches. Assim, são investigados como atos e música de fantoches podem ser restaurados não apenas diretamente a partir do próprio teatro de fantoches in loco, mas também de arquivos e documentos, tratados e executados com a tecnologia de performance digital. Além disso, a investigação inclui na transição de camadas entre a velha e a nova mídia - objetos de teatro de fantoches e simulação digital - ação alternativa e transformação. Acredita-se que a reapresentação digital de fantoches tradicionais seja uma das maneiras mais eficientes e eficazes de transmitir esse legado e também de revitalizar as artes dos teatros de fantoches para as novas gerações. Uma orientação para novas mídias permitirá explorar a 'tradição' e o fantoche como um objeto de mídia tecnológica, aproveitando-se do encontro da experiência do pesquisador com as tecnologias digitais com o teatro de fantoches antigo, muitas vezes perdido e esquecido.

Una interfaz de titiritería digital e interactiva para nuevas expresiones musicales (IDPI)

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.115.g333

La titiritería es la forma más antigua de la realidad virtual y tiene una fuerte tradición como arte teatral. El objetivo de este proyecto de investigación es crear un sistema de titiritería digital que traduzca los actos gestuales en un control expresivo y en vivo de modelos 3D virtuales, incluido el sonido 3D en tiempo real. Diseñaré un modelo de práctica que amplíe nuestra comprensión y noción del títere digital. Se busca establecer nuevas relaciones prácticas y conceptuales entre el títere y las nuevas tecnologías en el marco del teatro de títeres. El objetivo práctico es centrarse en el espíritu especial de los modelos y siluetas 3D animados y contribuir a la preservación cultural y la fijación de la(s) tradición(es) del teatro de marionetas. Este proyecto explorará el potencial de las marionetas como medio musical expresivo por nuevos medios, incluido el sensor, el sistema de sonido 3D, la proyección digital y la simulación 3D. El objetivo conceptual del proyecto es integrar formas tradicionales y nuevas de títeres a través de diferentes interfaces que promoverán formas tradicionales de expresiones culturales. Este proyecto se centra en las analogías y diferencias entre las diferentes tradiciones del teatro de marionetas. Un aspecto clave es la relación entre la marioneta occidental y las tradiciones de la marioneta oriental, y el impacto del diálogo intercultural resultante en las representaciones dramáticas con figuras. Al tratar de identificar los efectos potenciales de la marioneta digital, obtendré un nuevo vocabulario para la interpretación gestual musical y podré

desarrollar pautas que puedan usarse para la práctica teatral creativa futura en el campo de la marioneta digital. El objetivo de mi proyecto de investigación es diseñar un sistema de títeres digital interactivo que sea sensible a los actos gestuales de los titiriteros y enriquezca las actuaciones como medio musical expresivo por derecho propio. Un sistema así servirá para las posibilidades creativas utilizando digitalizaciones de formas antiguas mediante la restauración de títeres y conservando sus instrucciones. A través del análisis de los teatros de títeres tradicionales europeos y japoneses, lograré una nueva forma intercultural de títeres. Por lo tanto, investigo cómo los actos y la música de los títeres se pueden restaurar no solo del teatro de títeres tradicional real, sino también de archivos y documentos, y luego se pueden representar y corregir con tecnología de actuación digital. Además, mi investigación incluye la transición de capas entre los viejos y los nuevos medios -objetos de teatro de marionetas y simulación digital- acción alternativa y transformación. Creo que la re-presentación digital de los títeres tradicionales es una de las formas más eficientes y efectivas de impartir a las generaciones posteriores y también de revitalizar las artes de los teatros de títeres. Una orientación hacia los nuevos medios me permitirá explorar la "tradición" y la marioneta como un objeto tecnológico de los medios. A través de mi práctica digital y un encuentro con el teatro de marionetas antiguo, perdido y olvidado, me propuse crear algo nuevo.

Artworks

Link is a word that means connection, bond, or linkage. It is typically a term used in the field of technology, especially in Computer Science, to designate a hyperlink.

Within the context of the LINK 2021 Exhibition this term can be understood within a broader perspective. In addition to its definition, based only in the environment of technology, within the topological space of the exhibition the term takes on another meaning: the inseparable link between research and creative practice.

It is within this fabric that the LINK 2021 showcase is designed, this year being the third version of the event; putting on stage projects, works, creative processes and experiments that result, from the dialogue of the academic research, in the advancement of different fields of knowledge. In this context, we understand that the exhibition is also a research exercise as it creates links and connections, among other possibilities, with the diversity of the projects presented.

From the point of view of curatorial practices per se, the exhibition is designed as a fabric, woven within the network of culture, in dialogue with the media and moving through new means of circulation and exhibitions circuits. Obviously, the practice of using the network to house curators is not a recent phenomenon. Already in the 70s and 80s we found similar initiatives such as postal art and videotext curatorship. During the 2000s, especially with the advent of web 2.0, the use of the internet started to host diverse artistic and curatorial proposals, but more recently, the online environment in fact has become an unprecedented space for the creation and dissemination of art and culture.

Within this perspective, LINK 2021 is not only a space for the exhibition of works, but an expansive territory that is often connected with the personal pages and websites of artists and designers that integrate the curatorial mesh, allowing a more expanded look at their productions.

The exhibition presents 44 works by artists and designers from countries like Brazil, Aotearoa New Zealand, that are articulated in different languages from seven main links: Urgency, Body and Memory, Nature, Technology and Culture, Poetic Environments, Experiments, Perspectives and Educational Methodologies and Projects. In addition to being understood as fixed categories, these links are crossed by dialogue, bringing together the works that weave the curatorial fabric.

In Urgency, we find projects that bring up urgent social and political themes such as racism, the COVID-19 pandemic and social conflicts. In Body and Memory, we are invited to access poetics that incorporate the dimension of memory and personal and affective narratives. The environmental crisis, the relationship between nature, biology, and technology, as well as the construction of possible futures are presented in Nature, Technology and Culture. In Poetic Environments, we are led to browse collective exhibition proposals and dreamlike and immersive spaces. The experimentation with image and sound in Experimentations, the use of photography as a narrative resource in Gazes and the projects that make up Educational Methodologies and Projects complete the exhibition, offering a plural and broad look at the relationship between research and creative practice.

Priscila Arantes

LINK Exhibition Curator

RE_education

SONIA GUGGISBERG

São Paulo University

RE_education is a video installation in a double projection in loop. It emanates reflections, images and words pulsing together with a sound construction. The Artwork emphasizes the necessity of thinking new strategies life and developing new understanding forms. *RE_education* does an analogy to Refugee camps, human contention places that can be turned into re-education fields, once it obligates people there confined to adapt in a new way of living and being. As if in contention fields, Pandemic times has imposed an enclosure and introspection scenario highlighted by a long wait still with no answers about future, framework before which lifestyles re-learning and relations rethinking are needed. A certain vertigo is mounted in *RE_education*, when images, words and reflections are overlapped with high velocity trains, humans' noises, and an ambulance syren as a background. It means living an indoor emergency, incorporated uncertainty reflection, pulsating indefinite time enclosure.

Urgency



InMemoriam

GRUPO REALIDADES

São Paulo University

InMemoriam is a tribute to the victims of Covid-19 in Brazil. In this data visualization, the pixels that come off the first page of the section "On Fundamental Rights and Guarantees" from the Brazilian Federal Constitution of 1988 represent the number of deaths, day by day, since March 2020. The exponential sequencing of the pandemic associates the failure of national public health policies with the alienation of acquired rights.

Urgency

202.631 (+1174) deaths
09-01-2021

+

III - é livre o exercício de qualquer atividade profissional que a lei estabelecer, quando necessário ao exercício profissional;

IV - é livre a locomoção no território nacional em qualquer pessoa, nos termos da lei, nele entrar, permanecer ou sair independentemente de autorização;

197.732 (+1174) deaths
05-01-2021

+

III - o exercício de qualquer atividade intelectual, artística, científica ou de ensino, salvo se as invioláveis prerrogativas de função pública, salvo se as invioláveis prerrogativas de função pública, salvo se as invioláveis prerrogativas de função pública;

II - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de ensino, salvo se as invioláveis prerrogativas de função pública, salvo se as invioláveis prerrogativas de função pública;

I - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, contra a invasão, a difamação, a calúnia, a injúria e a ameaça;

1 (+1) deaths
17-03-2020

+

TÍTULO I
Dos Direitos e Garantias Fundamentais

CAPÍTULO I
Dos Direitos e Deveres Individuais e Coletivos

Art. 1º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade de tratamento perante a lei e ao devido processo legal.

NÓS entre OUTROS

AGDA CARVALHO

Instituto Mauá de
Tecnologia

EDILSON FERRI

In Memoriam

**FERNANDA CAROLINA
ARMANDO DUARTE**

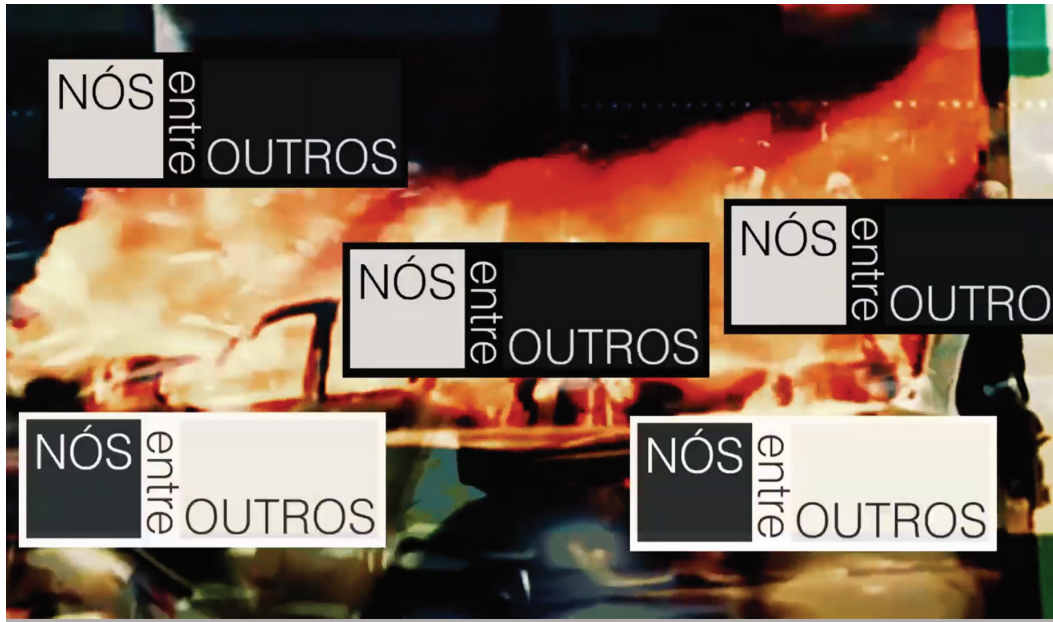
Unesp

**RODRIGO REZENDE
DE SOUZA**

Unesp

"Paradise is for everyone" is a film produced by Lynn Carone and Fernando Pericin, as a result of the combination of three previous projects in dialogue, derived from the research of both and that contemplate themes like bodies, territories and urban occupations. Reflections on the three works provided a (re)meeting between the artists and their poetics and resulted in the experimental video as a form of expression and elaboration of a visual thought, which includes the experiences in the city territories, the specificities of the places as questioning propellants, the personal positions in micro politics assumed as a life posture and personal transformation, rethinking the ways of relationships.

Urgency



Deletério

**SORAYA CRISTINA
BRAZ NUNES**

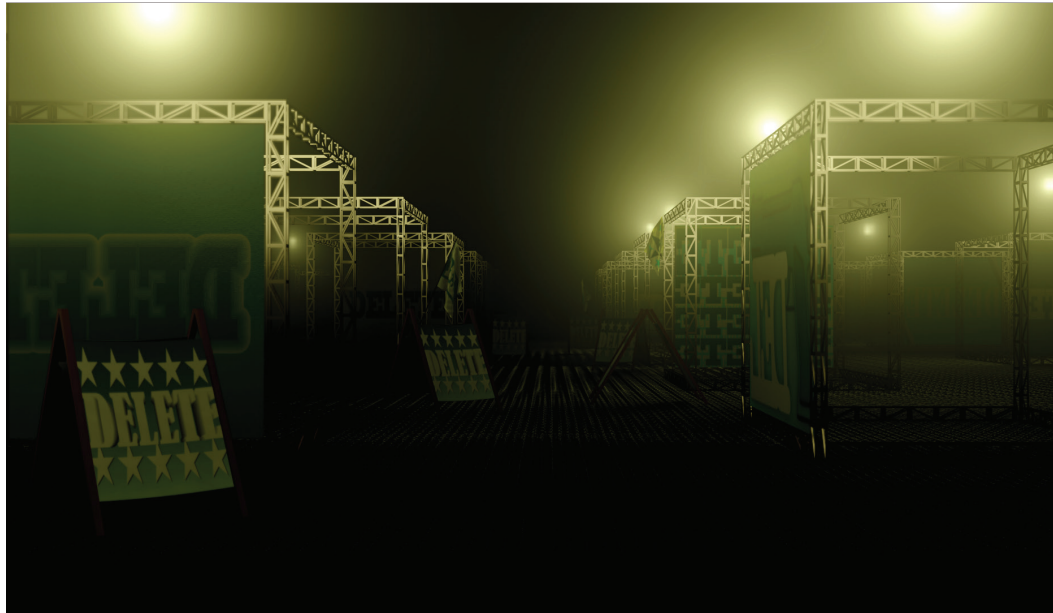
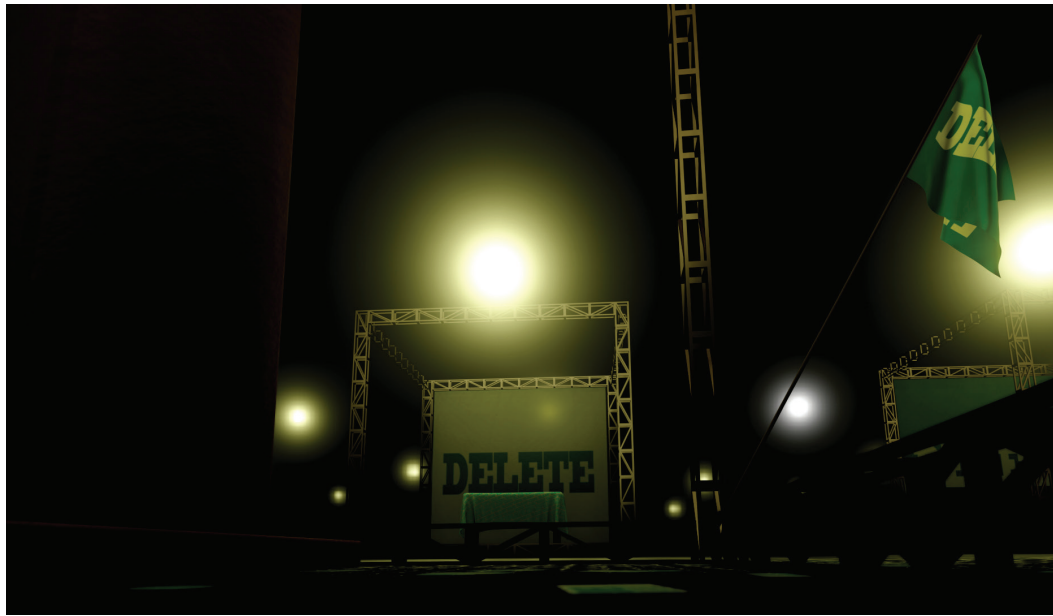
Unesp

FABIO FON

Unesp

Deletério is a video poem produced in computer graphics, created by Soraya Braz and Fabio FON. This work shows a predominantly green and yellow environment under the chord rhythm of the Brazilian national anthem played by the sounds of revolver shots. The environment is full of gross visual pieces where the word "delete" prevails, which today refers to deleting computer files, but in its Latin origin, it already meant something like "destroy this" or "eradicate this". The earliest recorded uses in history of "dēlēte" referred to annihilating enemy armies and populations. Thus, in its allegorical construction, when "delete" is continually reiterated, the work seeks to highlight the obtuseness and harmfulness of certain contemporary discourses.

Urgency



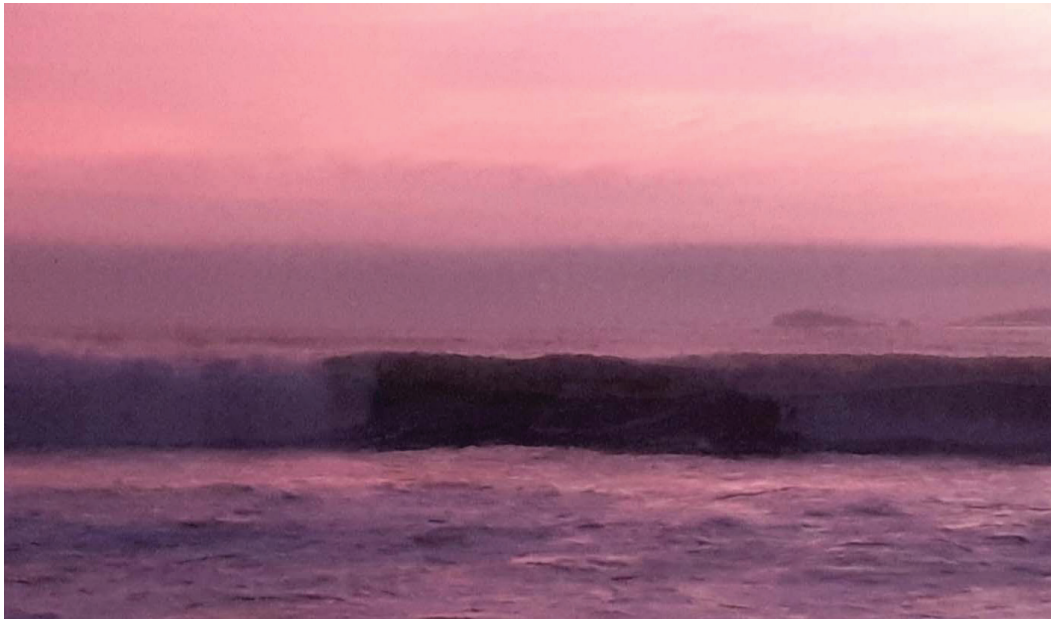
_clickbait

NOOROA TAPUNI

AUT Auckland University
of Technology

Communication is coded, and therefore boundary constituting as understanding its content is predicated on understanding the languages at play. This space of relation, connection and recursion can become complicated when a conversation becomes problematised by reducing its meaning. *_clickbait* (2021) is part of a series of works that transcodes text from the book *Rap on Race* (date?) in which James Baldwin and Margret Mead discuss racism. It does so to rewire the conversation in order to redact or amplify the polemic undertones. This work is part of an ongoing series of work called #onlockdown that began in March 2019. It loosely frames a series of works that engages some form of transcoding or shifting from one form to another.

Urgency



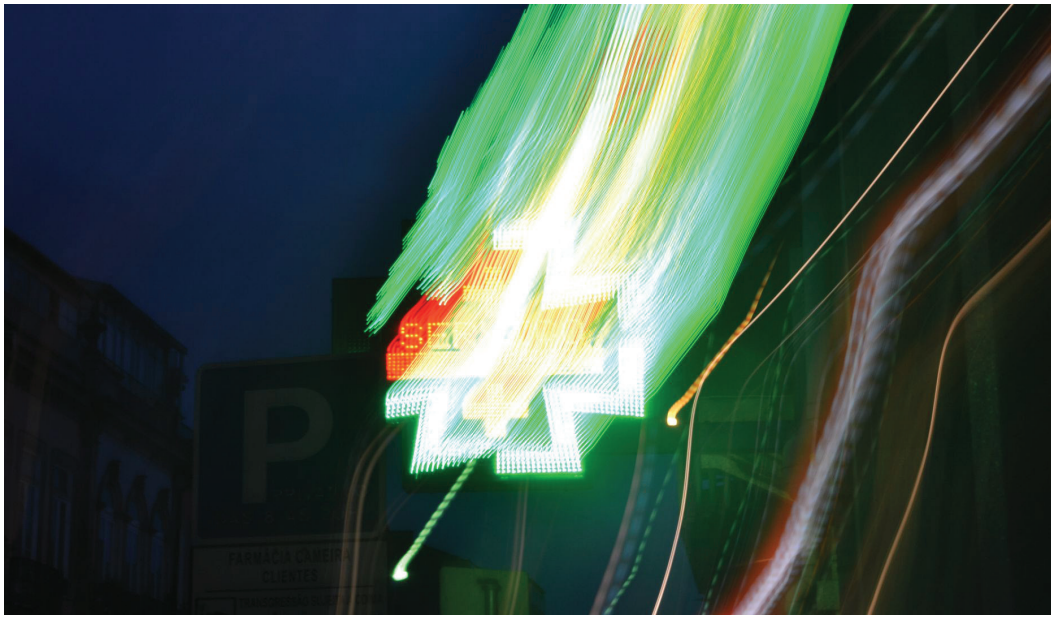
Frequency

MIGUEL ALONSO

São Paulo University

Video created by joining photographs developed with the light painting technique and coordinated with the sound of heartbeat measuring devices. This work appears in the current period as a questioning of the ways and techniques of thinking and mentioning health, bringing the heartbeat with the chaos of distorted images of commercial signs. The images address the luminous signs of pharmacy facades in the city of Porto, Portugal, in 2013, and seek an approximation between the marketing of medicines and the frequencies of health and disease states.

Urgency



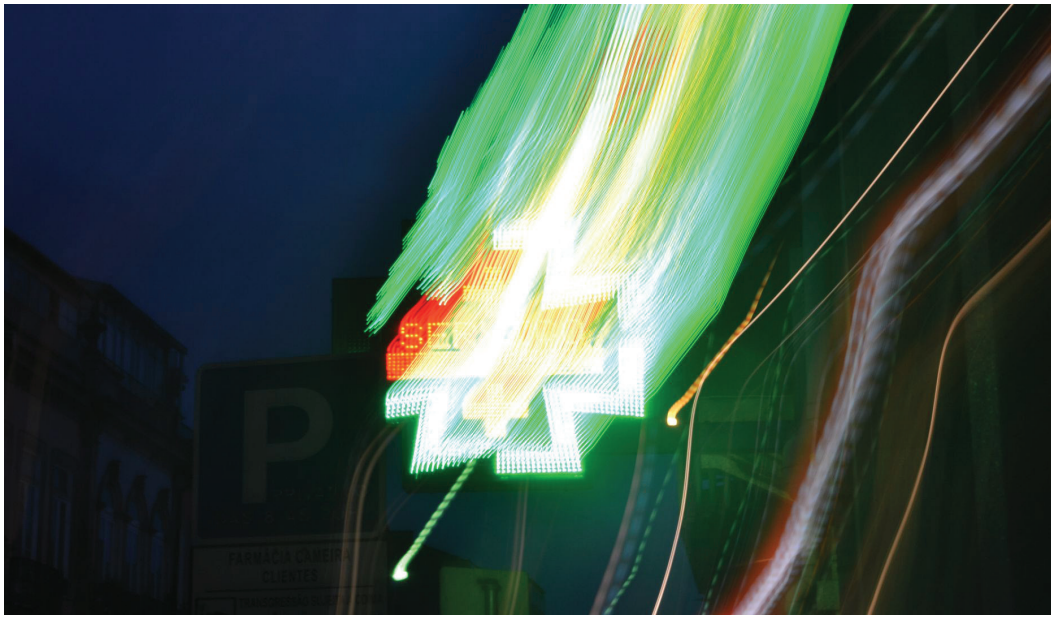
COVID-19

PABLO GOBIRA
UEMG/CNPq

ANTÔNIO MOZELLI
UEMG/CNPq

O PoemAPP "Covid-19" foi desenvolvido por Pablo Gobira e Antônio Mozelli, membros do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>). Como um dos resultados dos projetos de pesquisa e desenvolvimento "Literacia digital da arte digital: a arte produzindo novas realidades na educação básica" e "Novas realidades: interfaces artísticas e construção de realidades" a instalação apresentada aqui como um poema aplicativo mescla realidades enquanto se relaciona com a situação de pandemia que assolou o mundo a partir de 2020.

Urgency



Boldology21

DON CHOOI

Media Design School

The gay male body is often scrutinised and assessed by mainstream gay communities to an impossible standard. This work speaks of the marginalised, larger, more heavysset (and often of colour) bodies, giving focus to the bear subculture. The piece reflects my lived experience as both an immigrant and a person of colour and in the manner that my physical appearance and racial ethnicity has been policed, and politicised, in mainstream society. The digitised aspects of the artwork tells of how the body has taken form in cyber spaces and is more easily accessed and critiqued. Presented as a work that is viewed in a bifurcate manner, the illustrated collage portrays these bear bodies in a form of a mandala – meaningful and emotive. An online panorama (360 VR) piece has also been created to accompany the printed piece to move the work beyond the physical through a QR code that is embedded within the artwork. This QR code activates the virtual aspect of the artwork when the viewer points the camera to it and clicks on the link. The integration of a 360° VR is a means of bridging the two concepts of seeing and participating – thus creating different and meaningful ways in understanding the artwork. The work is eager to facilitate a space in which the larger male body is reframed as desirable and dynamic. The illustration style is expressive and agitated - using an approach similar to chinese brush painting, both reflecting my cultural upbringing, and my efforts in appreciating my heritage.

Urgency



Carmen

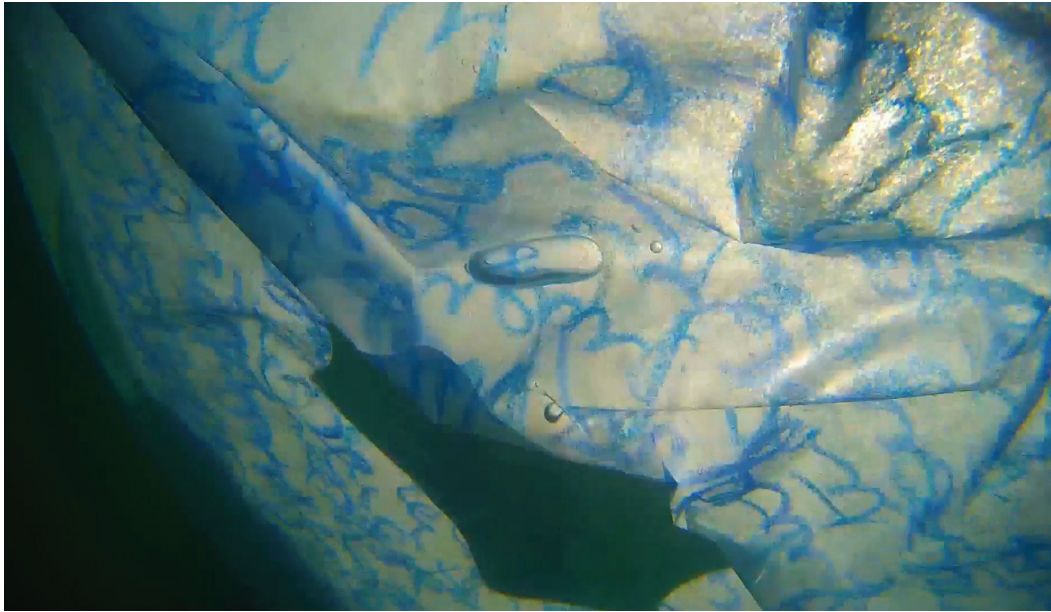
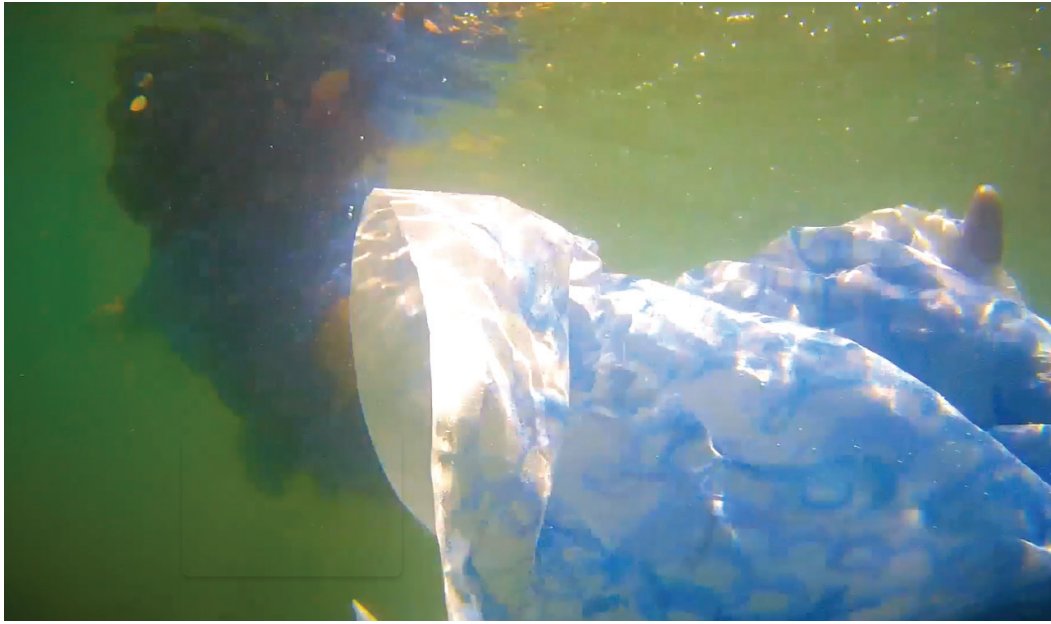
CRISTINA ELIAS

Universidade
Anhembi Morumbi

Addressing three urgent topics – a pandemic, the migratory flow around the globe and, as a result, the conflict between collective and individual rights – I bring to the present in images, text and action the story of my great-grandmother Carmen, who, embarked on an immigrant ship from Granada (Spain) to Brazil. For this video, I wrote the story of Carmen in pastel chalk on sheets of vegetal paper (a texture, which I released into the sea. This work has a double layer: performance and object. The drawings, torn, crushed, wet and salted, were collected and treated. They were exhibited together with the video at the MARP (MUSEUM OF ART OF RIBEIRÃO PRETO, BRAZIL) . Currently, they are part of their collection. My proposal for link 2021 is to exhibit the video and pictures of the drawings as the event will be online.

Link for video: www.vimeo.com/401727375

Body and Memory



the Heart of Spring

CHEN CHEN

AUT Auckland University
of Technology

Chen's practice-led, artistic PhD thesis develops the film poem '*the Heart of Spring*' using the Xiang system (a philosophical and aesthetic system adapted from Chinese poetry) as both the central creative strategy and methodology to heighten poetic thinking within practice. The Xiang system is a relatively complex, layered philosophical and aesthetic classification adapted from Chinese poetry. It consists of three traditional concepts: Xiang, Yi Xiang, and Yi Jing. They are in a hierarchical order. The first layer Xiang may be broadly translated into English as physicality (or form). Thus, it describes something concrete like an object or a scene. The second layer Yi Xiang describes the fusion of subjectivity and objectivity. It describes one's emotional response to something physical, like joy or fear. The third layer Yi Jing stimulates a philosophical feeling and comprehension of life, memory and the universe. Yi Jing reaches beyond a specific Xiang (the physical) object, event or scene and our subjective response to it (Yi Xiang). This approach becomes a mediator between film poetry and the researcher as a lyrically reflective practitioner. The project also explores menglong (enigma) as an artistic and narrative device in communicating emotion, meaning and lyrical nuance. In exploring these phenomena, the thesis draws inspiration from the work of the Tang dynasty poet Shangyin Li. Significantly, it considers the potential application in film poetry of the restraint and delicacy that is indicative of the Xiang system.

Body and Memory



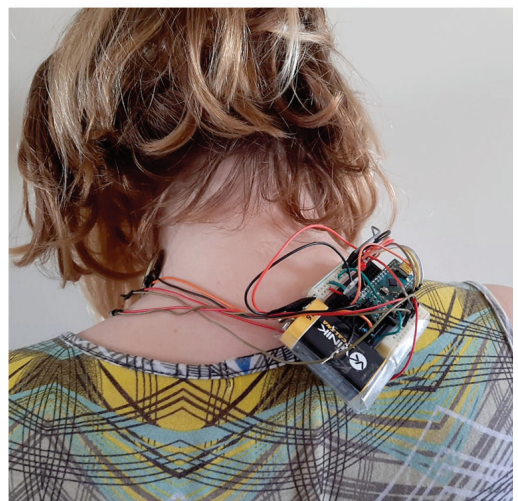
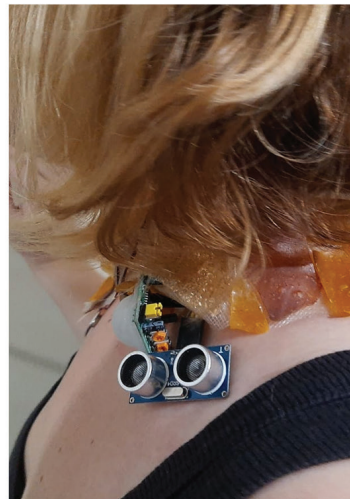
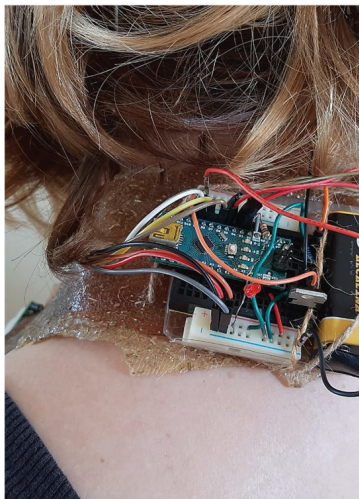
Sinfonia para a solidão

LOREN BERGANTINI

University of São Paulo

Sinfonia para a Solidão (Symphony for the Solitude) is a wearable that discusses the loneliness resulting from the need for social isolation due to the Pandemic triggered by COVID-19. Two sensors calculate the distance and presence of individuals nearby. If an approach is detected, vibrations of micro-motors are activated, and sounds are played by a small speaker attached to the wearable. The garment is made of tapioca bioplastic with the insertion of cinnamon, turmeric, and dried chamomile tea leaves, adding a layer of smells and textures to the work. The wearable alerts and comforts the user with sounds, vibrations on the skin, and with the smell of herbs alluding to private protected environment and homemade food. It is a symphony of stimuli to address the physical and psychological consequences of social distancing, as well as to warn about the danger of virus contamination.

Body and Memory



Dialectical Flow

CHRISTIAN GRINSTEIN

Unesp

DAFNE MICHELLEPIS

Unesp

The project was developed in July 2020, during the Pandemic, for the discipline Exponent Art-Media of the Master's Degree at UNESP. Me, at the time a non-regular student, offered to help the regular students accomplish their works for the discipline, especially those involved with Dancing, art which I have no proximity to. The co-author asked for my collaboration and I was enchanted with her studies of dancing over the hoverboard. According to her, "in face of the worldwide pandemic situation and the cultural dismantlement in Brazil, the need of approaching body/self in unstable territories has arisen. Sliding between opposites I seek myself, balancing the latent vulnerability that clamors for lightness in the oneiric universe". To me, her interest in testing the balance and possibilities of movement, which united the experience of someone who already knows their body to a subtle and elegant dance was very interesting, besides it being almost an antithesis to dancing: the not moving of the legs. An idea was born: two characters inside the same woman, with no distinction of time and space, as if they dance with one another in an enclosed room, opposed to the open space on the other side of the glass - as if it can only be seen, but not touched. I suggested the song Knee 5, a piece of the minimalist opera Einstein on the Beach, by Philip Glass, in which people who have changed the thinking of their time through the power of ideas, not military power, are celebrated. Symbolically important in the current political scenario in Brazil. We tested then, even if separated from one another, places where this story could take place and, while excited by many options, settled for the space of co-author's studio because it would make viable, through a wall full of windows, to show the counterpoint of an open space, while we were all still enclosed because of the Pandemic. We decided that the place should be as neuter as possible, like a "non-place", and we intended by that to highlight the character of the dancer and the bench of the "encounter", one dislocated from a square to that enclosed environment. We studied the cameras' positions to emphasize the movement and insert it to its surroundings, and since the co-author would have to operate all the technical aspects involved in the capturing of the scenes, due to the isolation, we made the decision of including her handlings in the work, as a metalinguistic resource. Even if surrounded by concepts, it was not our wish to let any of them overlap the dance, leaving them almost implicit throughout the work. The video performance slides through the web of memories and sensations. It shows the body of a woman who becomes lost in the seek of self and despite that, moves on balancing herself between the chronological time and the states of suspension and of absence of time provided by dancing.

Body and Memory



[inside] series:

[inside | jellyfish], [inside | aware] and [inside | dreaming]

RACHEL ZUANON

Unicamp

The [inside] series started production last year, especially driven by the context of the covid-19 pandemic. The poetic-artistic process of this series articulates art-science-technology and has in medical images, which “scan” the interior of the human body, its starting point. Images taken during diagnostic exams of different parts of my own body and the bodies of others, family members and strangers. In this process, I poetically explore the medical image as a testimony to the physiological materialization of the subjectivity of these bodies, of the feelings they experience throughout their lives. Specifically in [inside | jellyfish], [inside | aware] and [inside | dreaming] my focus is on the impacts of these feelings on the spine. In this investigation, visuality is built from the algorithmic relationships between the countless digital image layers of the internal and external dimensions of my own spine. The internal dimension, revealed by the diagnostic images, and the external dimension, registered as a photograph, unite like an algorithmic amalgamation, in the loss of limits between the inside and the outside of the body.

Body and Memory



Dead Ice

JONATHAN KAY

Massey University

Dead Ice presents two long-term projects (Ice Field and Negative Mass) that question whether 'photography can facilitate an intimate connection with a fragile landscape so alien to our everyday environment?'. In response to this query, both projects have employed a methodology that simulates scientific 'fieldwork', where observation and data collection provide insights into specific environments. This fieldwork is centred around the unique site-specific possibilities of the photographic medium and goes beyond the expected landscape image. This camera-less process creates a direct relationship between landscape and medium, therefore the photogram becomes the location where site, space and matter are directly connected. The works were made with simple materials but speak to a poignant and layered issue we are confronted with on a global scale: the gradual melting of ice caps and glaciers in this age of climate change.



Nature, Technology & Cultures



Shelter

ANGELA DOS SANTOS

Universidade Anhembi Morumbi

Shelter/Abrigo is an artistic installation project to be done in major cities. It's concept is an unfolding of my doctoral thesis conclude in 2019 at the Anhembi Morumbi University Design program, where external media and artistic installation melt into a hybrid context. The Shelter/Abrigo installation proposes to envelop a usual bus shelter with a traditional Brazilian construction method called 'pau-a-pique'. The method consists on the use of clay and wood to build houses. Having its origin back to the imperial period in Brazil, the method continues to be used in certain areas such as in the countryside, in the north east and in poor areas. By the use of pau-a-pique we will evolve our history, memories, our origin, the fragility and at the same time, the cosiness of the earth, of home. "Shelter/Abrigo" plays with different technologies, with the pau-a-pique design, with an expanded idea of external media.

Nature, Technology & Cultures



Noise

KENT MACPHERSON
PAUL NELSON

Wintec

According to the World Health Organisation, unwanted auditory stimuli in the form of noise pollution is the number-two threat to public health, after air pollution. Anthropogenic noise pollution pervades our time and space. It heightens our levels of anxiety and affects the communication patterns of birds and animals. Noise seeks to question the conventions of time and space. How much unwanted noise are our brains programmed to filter out? How does constant human din, in both urban and rural environments affect our ability to concentrate, or impact on our levels of stress. The artists invite the audience to immerse themselves in familiar and unfamiliar spaces. To engage in active listening and viewing. The audience is invited to ponder the relationship between a space's appearance and its sonic character.

Nature, Technology & Cultures



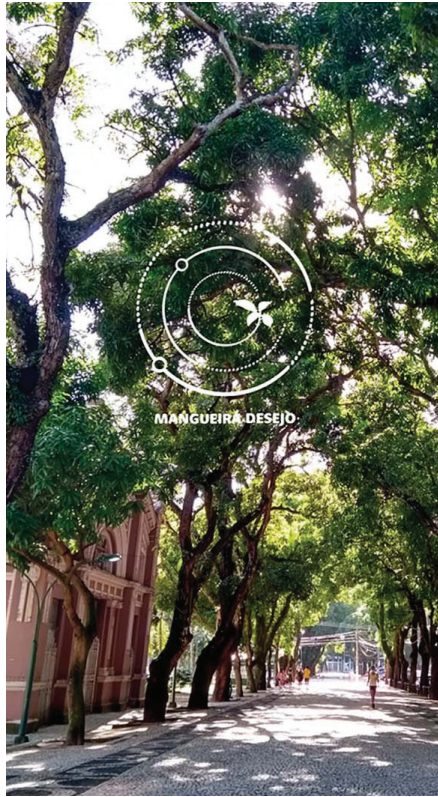
Wish Mango Tree: The Double

VALZELI SAMPAIO

Federal University of Pará

Wish Mango Tree is a specific site/public intervention to be installed on the georeferenced mango trees from the city of Belém. The project is powered by the electronic labeling app and technological device and the creation of a hollow steel plate with the logo of the Mangueira Desejo project that will allow you to activate augmented reality, seeking a better location by application. And it will promote interaction between individuals: humans and mango trees. These wishes should be visible to whoever approaches the mango tree forming a virtual cloud of wishes around the tree. This installation project proposes the displacement of project developed in a site specific, in Republica Square, in the city of Belém do Pará, north of the Brazil. Moving physically, the device, installed in a tree/double, and shared data/desires simultaneously between Belém and the exhibition space.

Nature, Technology & Cultures



Manacá-de-cheiro

GILBERTTO PRADO

PPG Design UAM / PPG
Artes Visuais USP

SUZETE VENTURELLI

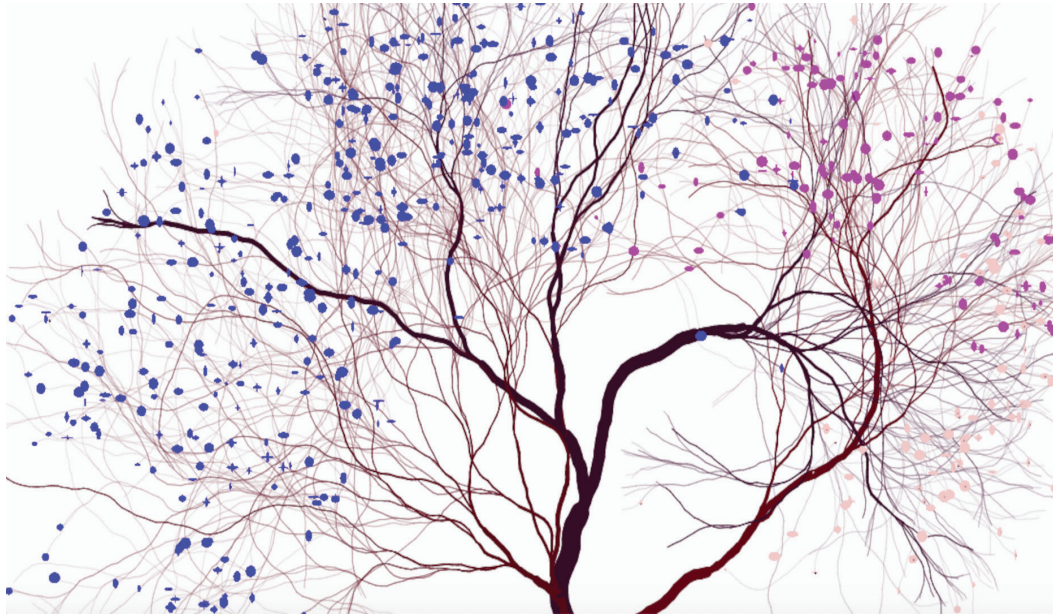
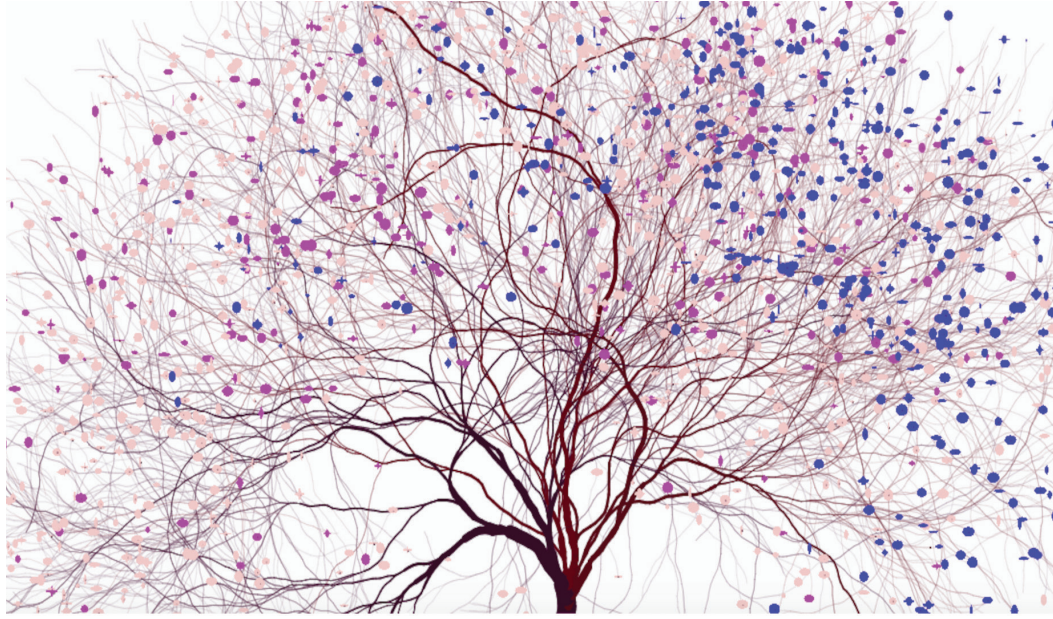
PPG Design UAM / PPG
Artes Visuais USP

LEANDRO RAMALHO

UnB

Manacá-de-cheiro is a tree belonging to the Solanaceae family, originally from the Atlantic Forest, Brazil. The medium-sized tree may reach about 3 meters in height, with a round crown 2 meters in diameter, and featuring small, permanent leaves. Its colorful and very fragrant flowers delights anyone who passes by. Its popular name is Manacá-de-cheiro and its scientific name is *Brunfelsia uniflora*. With smooth oval leaves, the Manacá blooms in September/October. During this time, the tree has a very special set of colors. The flowers blossom in a blue-purple tone and over time, they lighten, going from pink to white. The tree attracts butterflies, one of them being the Manacá Butterfly, which lays its eggs only on this tree's leaves, which are the caterpillars' only food. For butterfly lovers, the tree is a reference to life. In this encounter between life, art and nature, the online version of the work appears in the media environment, as an emerging proposal, in which, like butterflies, we approach and experience its growth, development and disappearance. By means of an algorithm, the parameters of the work takes into account the Sun's position and the tree's color characteristics, separated by three moments, until they disappear over time.

Nature, Technology & Cultures



Lux Cortina - VR

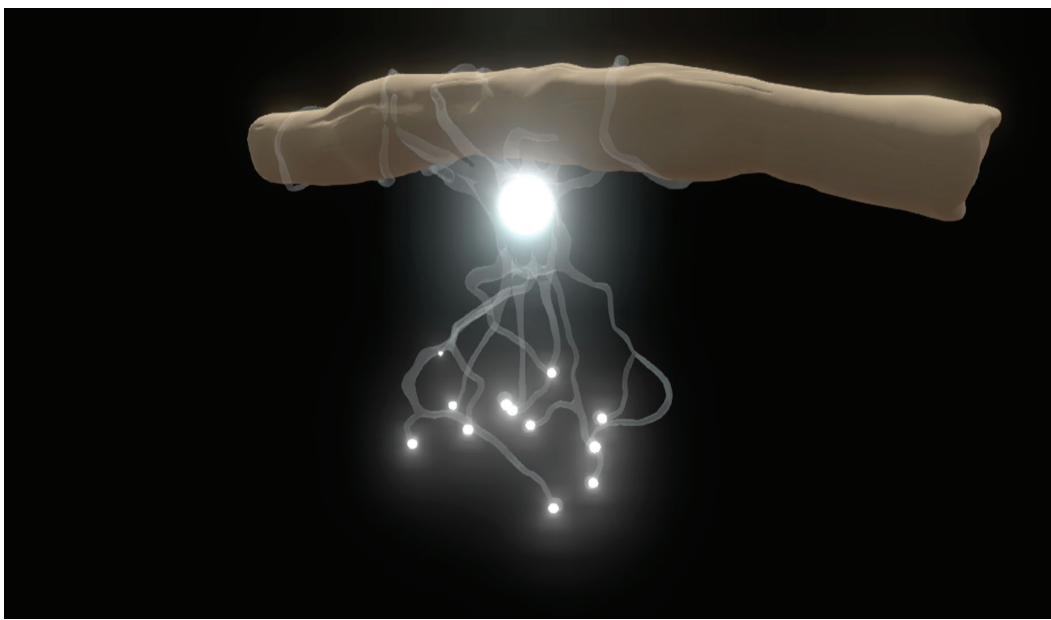
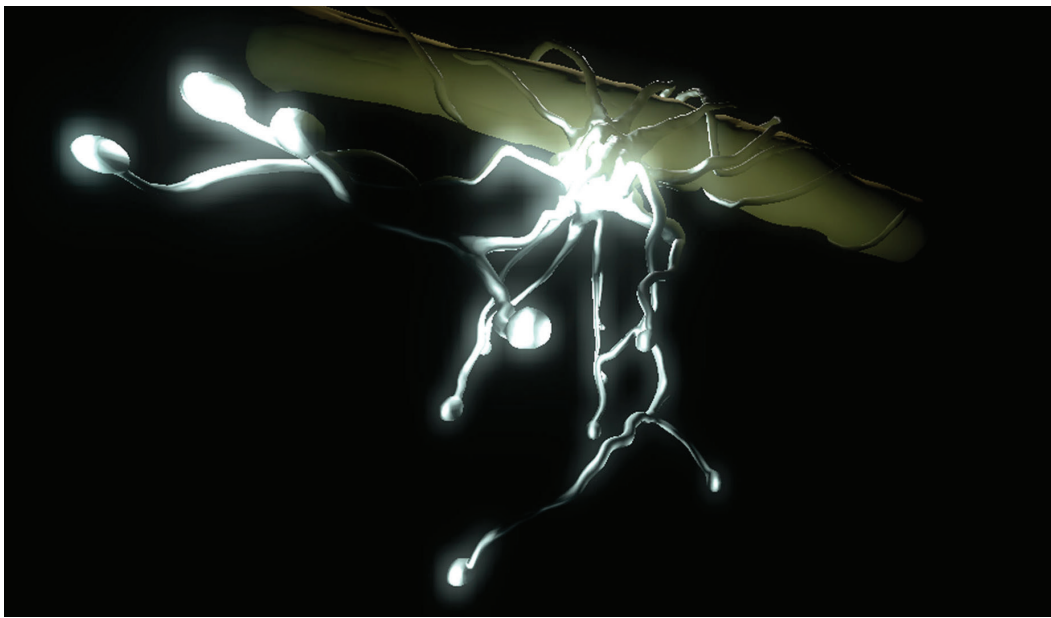
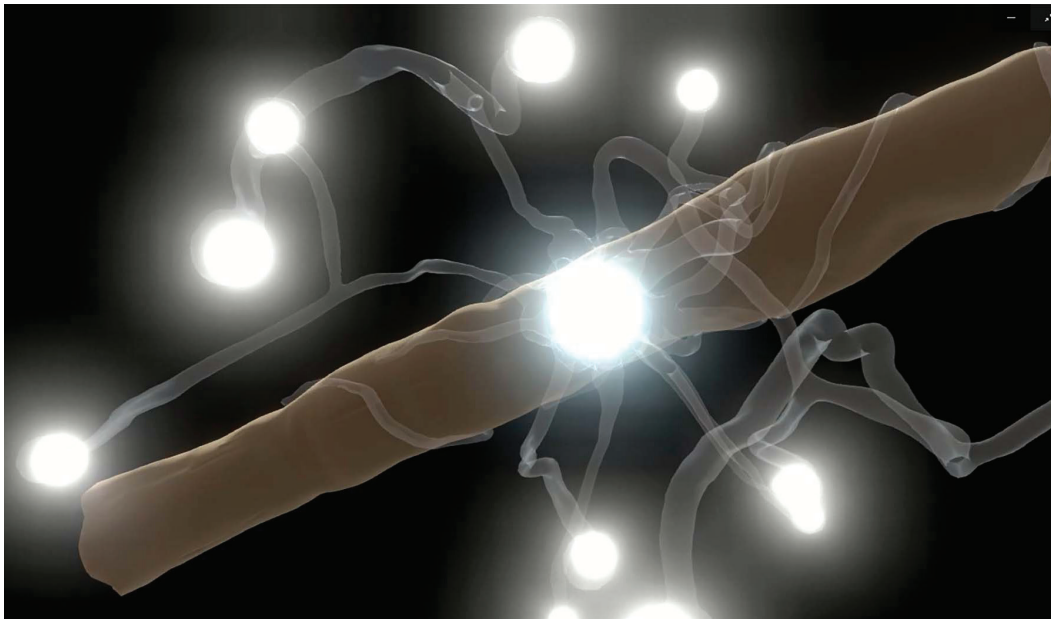
ROSANGELLA LEOTE

Unesp

It is a digital sculpture that simulates one of the interactive sculptures of the "Viridis" project (Leote - 2019) that has been printed in 3D, with bioplastic (PLA). Like the other pieces of the "Viridis" project it has a morphology like what exists in nature, with translucency, sound, light and movement. This version in Virtual Reality allows interaction using VR glasses, both with the cell phone and with the computer. It is possible to interact with the mouse or in game mode (WASD). This work has two digital versions. One with sound (game mode) and one without sound (VR mode or mouse).

Youtube demo <https://www.youtube.com/watch?v=CbZEg9Kwf5o&t=41s>

Nature, Technology & Cultures



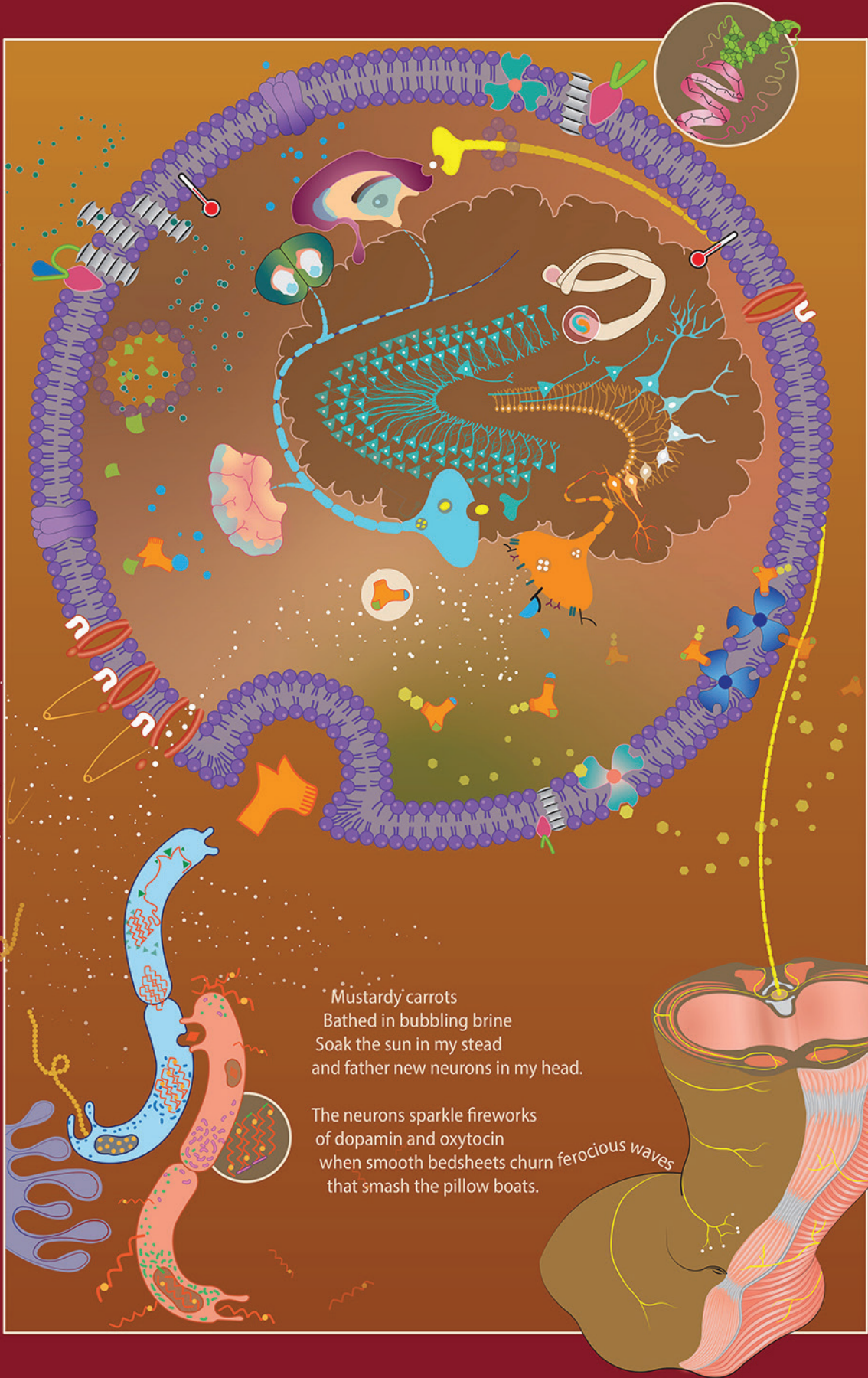
Folio no. 9 from the series The Forest on My Flesh

PRIYANKA JAIN

RMIT University, Melbourne

Erotic Sanskrit poetry existing from 1000 BCE in India, but suffering under British colonial censorship is revived using incorporations from contemporary sciences of Neuroscience, Microbiology and Phytochemistry. The visual aesthetic amalgamates medieval Indian miniature painting from the 15th century and contemporary medical illustrations to convey the erotic affect and imagine the chain reaction of chemicals being processed from food by gut microbes and entering the brain to affect our moods and behaviours as highlighted by research from the Human Microbiome Project (NIH, USA, 2007-2016). In post-human times, the agency to love and be loved resides not in the mythic Divine or in the Anthropocene human, but in the billions of microbes lining the skin and intestines as The Forest on My Flesh.

Nature, Technology & Cultures



Mustardy carrots
Bathed in bubbling brine
Soak the sun in my stead
and father new neurons in my head.

The neurons sparkle fireworks
of dopamin and oxytocin
when smooth bedsheets churn ferocious waves
that smash the pillow boats.

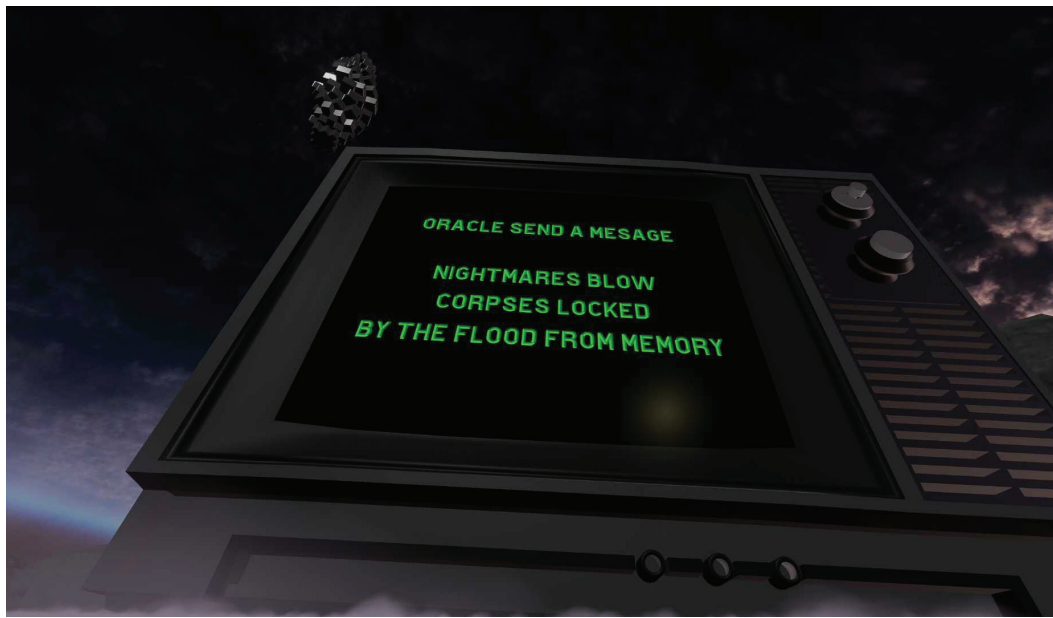
Oneirografia

ANDRÉA CATRÓPA

Anhembi Morumbi
University

Oneirografia is a digital work that allows us to recreate dreams, or create new ones, and keep them in our memory or even share them. Based on a reflection on the role of dreams in human life and on a personal dream experience that occurred during the Covid-19 pandemic, the work uses immersive 3D environments to achieve its objectives. These goals are to make it possible to recall our dreams and to use them to connect ourselves to the world.

Poetic Environments



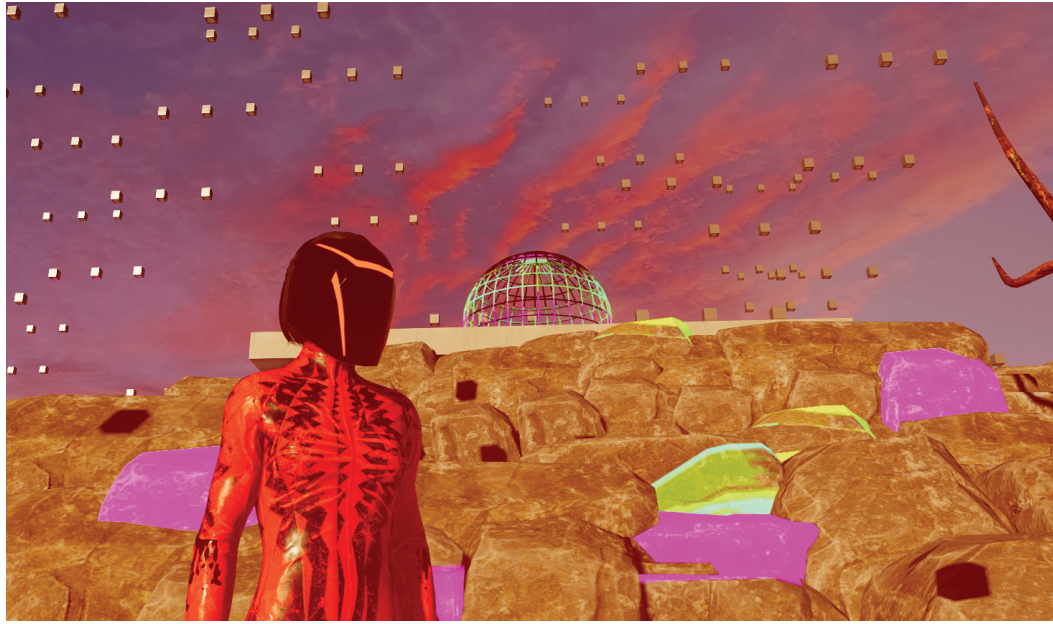
Balu@rte

CAMILA DOS SANTOS

PPGART-UFSM

Balu@rte is an online and immersive art project, developed at the Soma Rumor Artistic Residence II, in Rio de Janeiro, Brazil, under the mentorship of the artist duo Manata Laudaes. Baluarte is a portuguese word originating from french language, which means space insurance, fortification, basic principle, individual or group that defends an ideal. This artistic proposal is based on the principle of creating a space, online environment on the Sansar platform, where the idealization of a poetic project hybridized sound and visual - without natural and artificial opposition - take place within a digital art diegetic universe. In other words, a Balu@rte. In addition, it seeks to dialogue with the bases of remote experiences in times of COVID-19. A mix of immersive and virtual artistic reality with game, in which the interaction is present and necessary, like a play where limits are relativized.

Poetic Environments



Ecologies of Movement

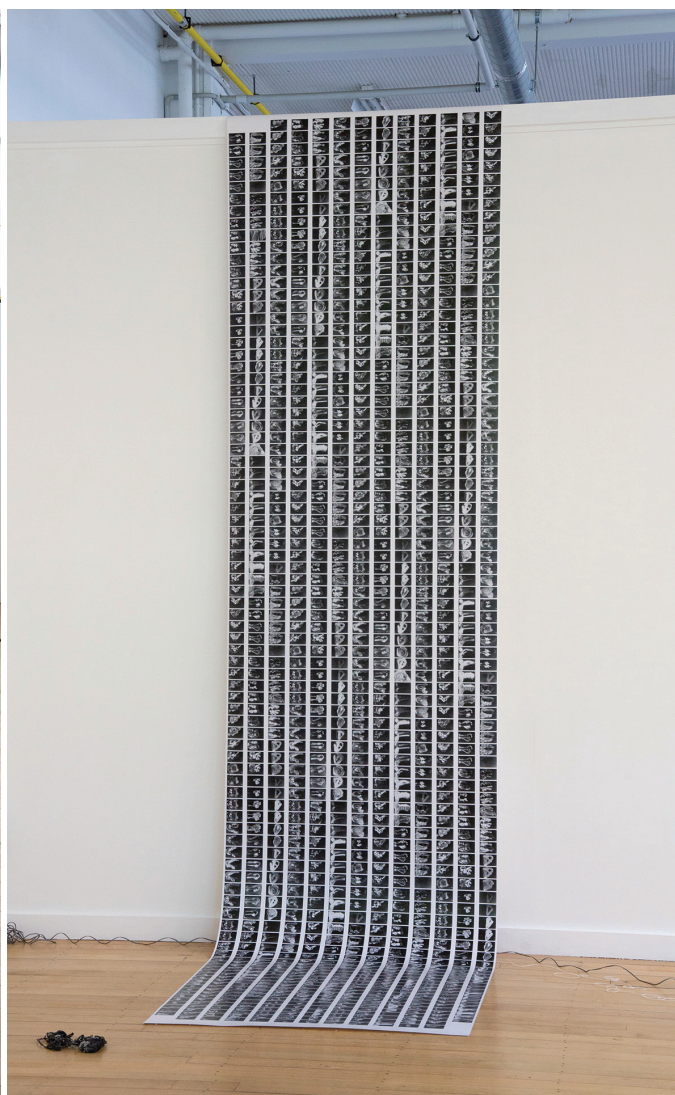
LUCINDA BOERMANS

Media Design School

Lucinda Boermans' installation practice explores Ecologies of Movement after Guattari's notion of ecosophy that challenges us to re-think the philosophical basis of our pedagogical relationship with Nature. Boermans' understands ecological relations via existential mutations, the utopic and the power of storytelling in response to her primary social concern: the effect of digital media upon the human condition. How we communicate with one another affects how we relate to each other - physically, mentally and spiritually - and, in turn, how we respond to our environment - our ecologies. Driven by a fascination of movement, explored within four-fold coordinates: within a relational space, within open dialogue, within physical dialogue and within a space of ludic exploration, Boermans looks to the value of language beyond the visible by encouraging us to consider interpersonal relations on multiple levels (in time, space and in person with others).



Poetic Environments



(Dis)memories: Spectrums of the Machine

(Dis)memories: Spectrums of the Machine, for beyond the dystopia, is a place of freedom meetings, where it is possible the appropriation of the virtual space within an active and affective manner, which promotes exchanges and prose, inventions and propositions, be them, among others, of artistic, social, anthropological, ecologic and scientific nature. The iterator can act herself/himself as protagonist or spectator, alone or in a collective way. It is her/him who activates the installation, the one who organizes and qualifies her/ his conduct in the work, and because of that the artwork only happens with a visitor's presence. The collective presents an interactive art installation of virtual reality, constituted by a three-dimensional ambiance of immersive and creative nature, in real-time, accessed by means of a link in cyberspace. The artwork is constituted by three different spaces which stimulate a reflection about the past and the present, based on the memory concept. They are: 'A Minute for Reflection', 'Ghost Room', and 'Archive of Souls'. During a visitor's trajectory in the artwork, the iterator will receive a 'gift from the system'. The Collective GIIP VR integrates the research line 'Accessible Devices for Virtual and Augmented Reality' from the GIIP International and Interinstitutional Group of Research in Art, Science, Technology of the Institute of Arts of the Paulista State University "Julio de Mesquita Filho" (UNESP), campus São Paulo, funded in 2010. The aims are to understand and explore narratives, artistic and educative possibilities of technologies such as virtual, augmented, and mixed reality, including artificial intelligence by means of collaborative experiments, artistic projects, and development of hardware, software, and low-cost devices which allow exploring these new forms of interactivity. It has been promoted discussion, reflection, and diffusion of scientific, artistic, and technological knowledge through physical and virtual means.

ANDERSON
GONÇALVES

RODRIGO DORTA
MARQUES

ANDRÉS SUÀREZ

ENZO BRESSAN
CRIVELLARO

LIMA BO

JONATHAN JOTA

CHRISTIAN
GRINSTEIN

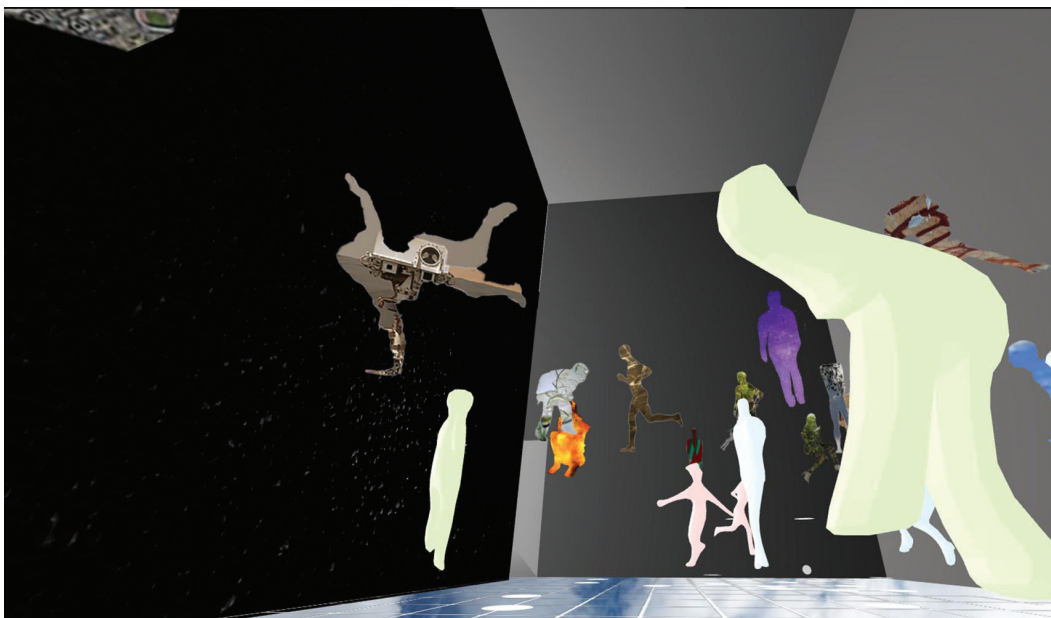
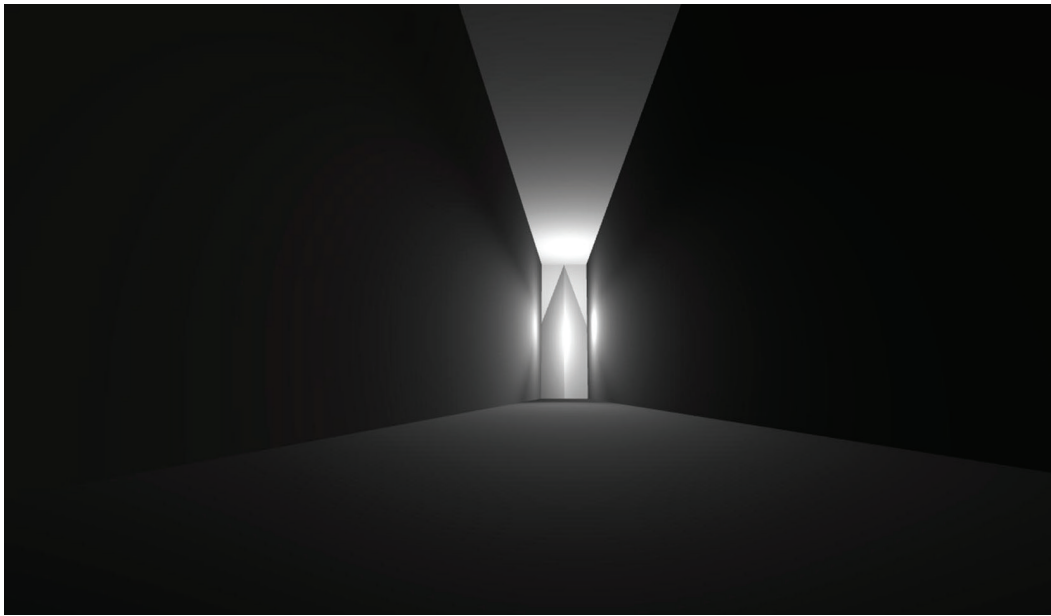
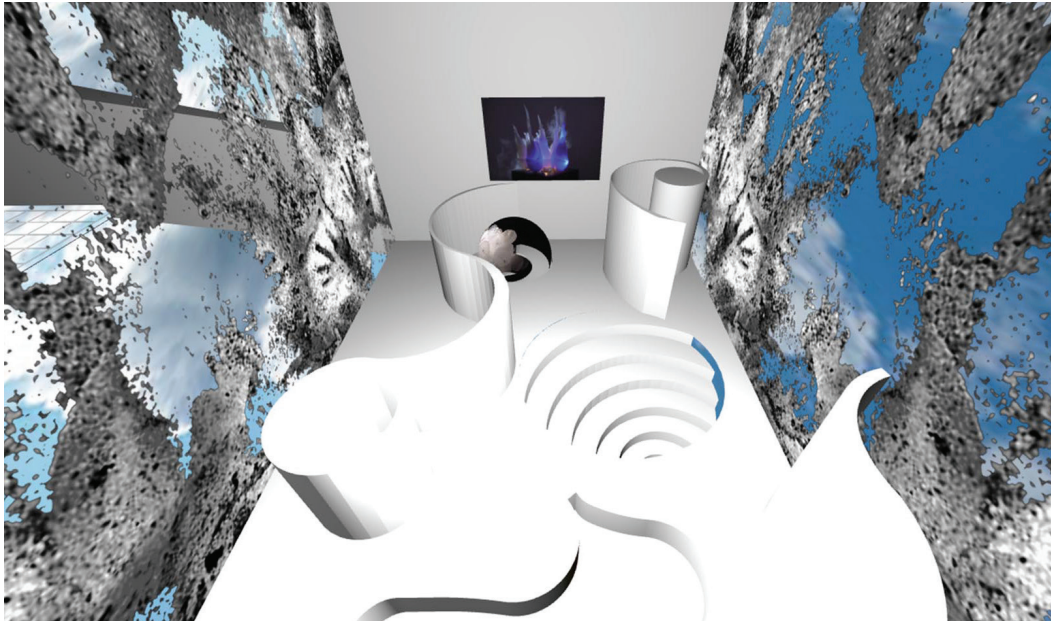
ANA RAQUEL
SANCHES

CAIO ANDRÉ

DANIEL BOANERGES
RODRIGUES

Universidade
Estadual Paulista

Poetic Environments



Saints of Paradox

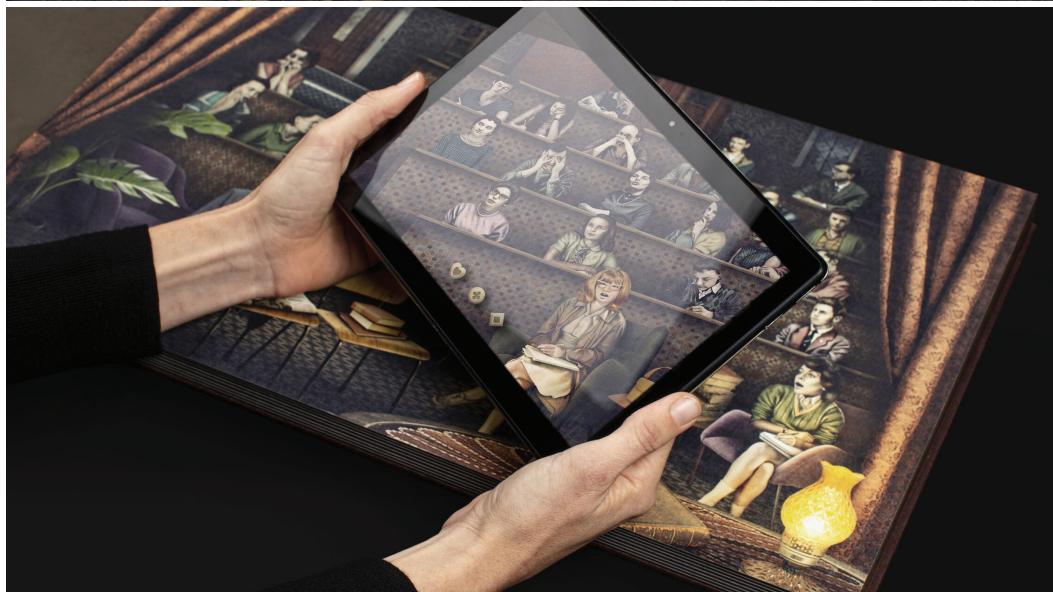
TATIANA TAVARES

AUT Auckland University
of Technology

This practice-led PhD explores how narration in a picture book can be expanded through the use of Augmented Reality (AR) technology. The story concerns a woman who after 40 years in mourning at the loss of her lover in the 1964 Brazilian coup d'état, lives in a room of accumulated memories. One day when the only photograph of her lover breaks, it sets in train a series of strange events. For each illustration, the user has the option of selecting one of three separate buttons in the tablet device, each activating a different version of the story. Three narrators (saints) present complementary but diverging interpretations of the events shaped by their different theological positions. The respective values of compassion, orthodoxy, and pragmatic realism distort details of imagery, sound, movement, and meaning. Thus, the printed image may be understood as a vacant set awaiting each saint's interpretation of an episode in the story. When scanned, the image reviews an interactive parallax that produces a sense of three-dimensional space.

Link(s) to work and/or video: <https://vimeo.com/571091126>

Poetic Environments



Compensation Zones Gallery

It is a 3D navigable virtual gallery, with 96 artworks made by artists from various countries, mainly from Brazil and Spain (Seville and Granada). It contains works from various media languages, in addition to several videos, including two-dimensional and three-dimensional computing, artificial intelligence and interactive three-dimensional virtual environments. The gallery's structure is its differential. In a virtual environment, navigable as a game (WASD), a path, inspired by the Moebius tape and by the wormholes in space, brings an opportunity for the visitor to get lost looking for the works. The path allows the sensation of navigating in outer space. In addition to visiting the works, the interactor can experience playfulness along the way. The exhibition is part of the "Zonas de Compensação 8.0" Festival. It was developed by the GIIP research group (Interinstitutional and International Research Group on Art, Science and Technology) – Laboratory of Art/Science/Technology – Institute of Arts – UNESP/Brazil

ROSANGELLA LEOTE

**FERNANDA CAROLINA
ARMANDO DUARTE**

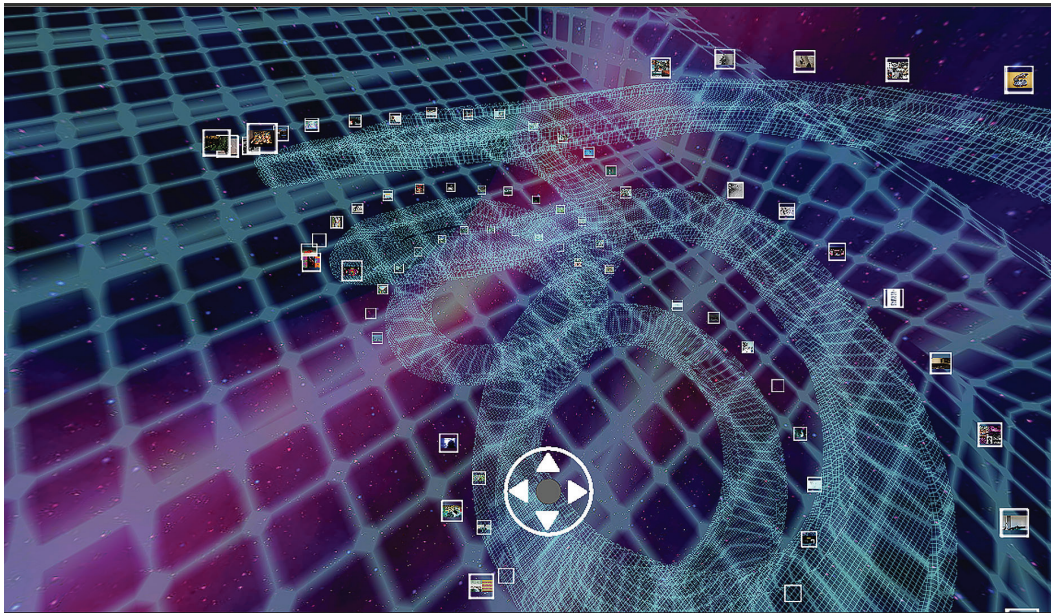
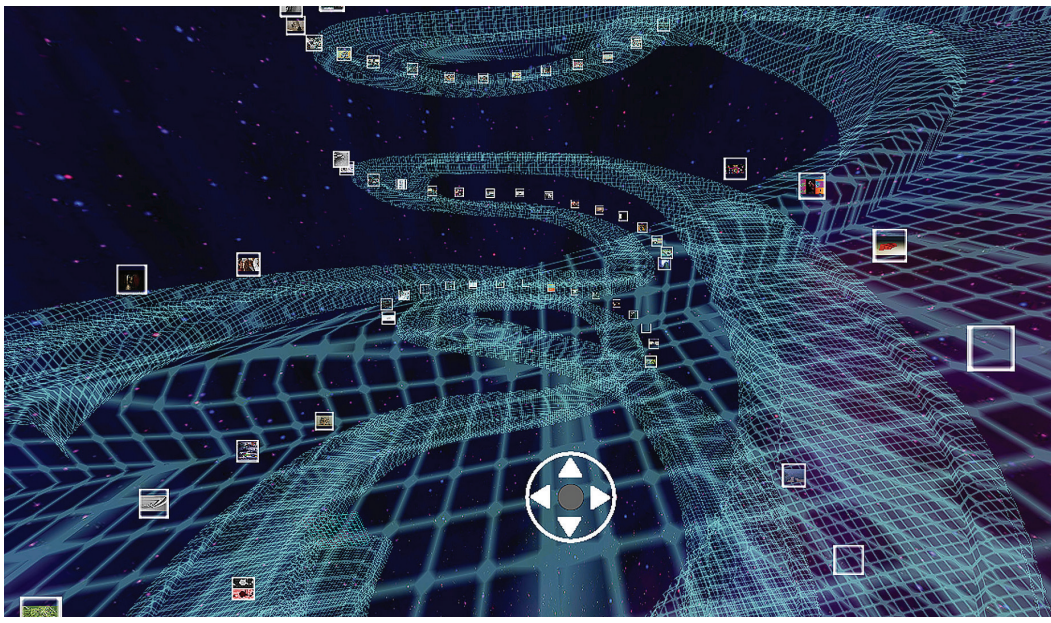
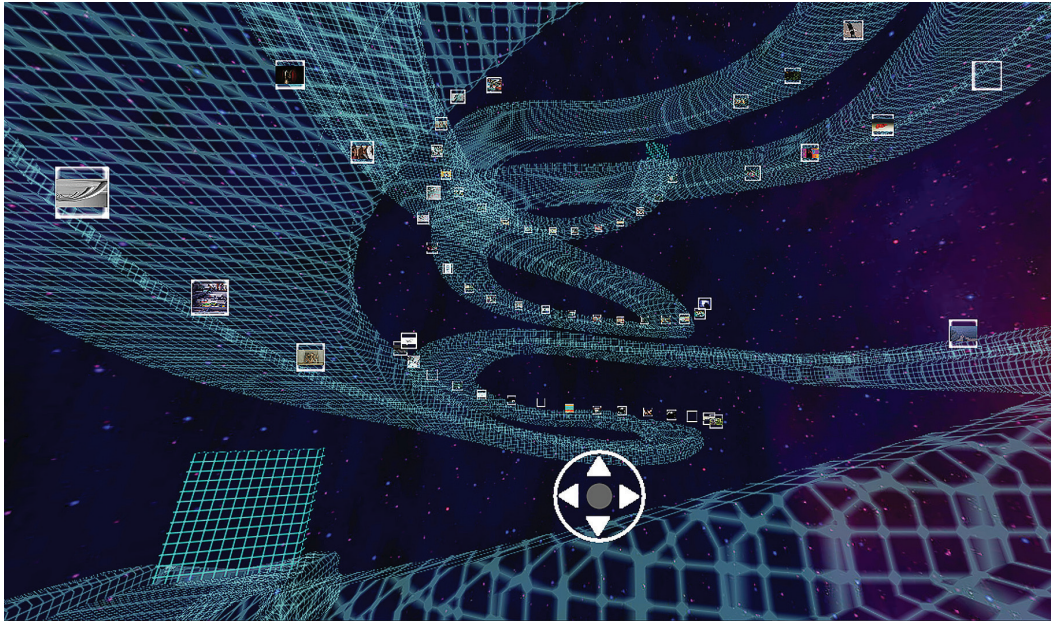
RODRIGO REZENDE

ANDY BARAC

EDUARDO AFFONSO

Unesp

Poetic Environments



Outramento

Outramento is a collective curatorial proposition based on the encounters of the research field 'Poetics of Time and Space', during the first semester of 2021. We start from the dynamics of these meetings to reach this intersection that approaches us as artists and researchers, and establishes this space / time of affection and the otherness. To consider the idea of encounter in its maximum potential. To be the multiplicity of beings and intentions. What do we find in the other? What of us is found in the other? We evoke forms of this delivery, this encounter, this desire for viscosity. We ritualize the cure, the community; we transmute borders into interpenetrating and interpenetrating imaginaries; we celebrate exchange in this other temporality.

LÍVIA MARA
BOTAZZO FRANÇA

ANDRÉS FELIPE
RESTREPO SUÁREZ

BÁRBARA MILANO

CAROLINA VELASQUEZ

DUDU TSUDA

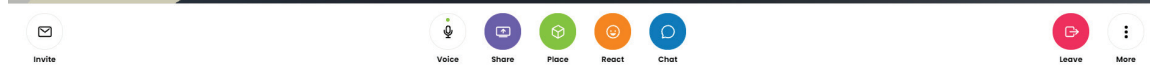
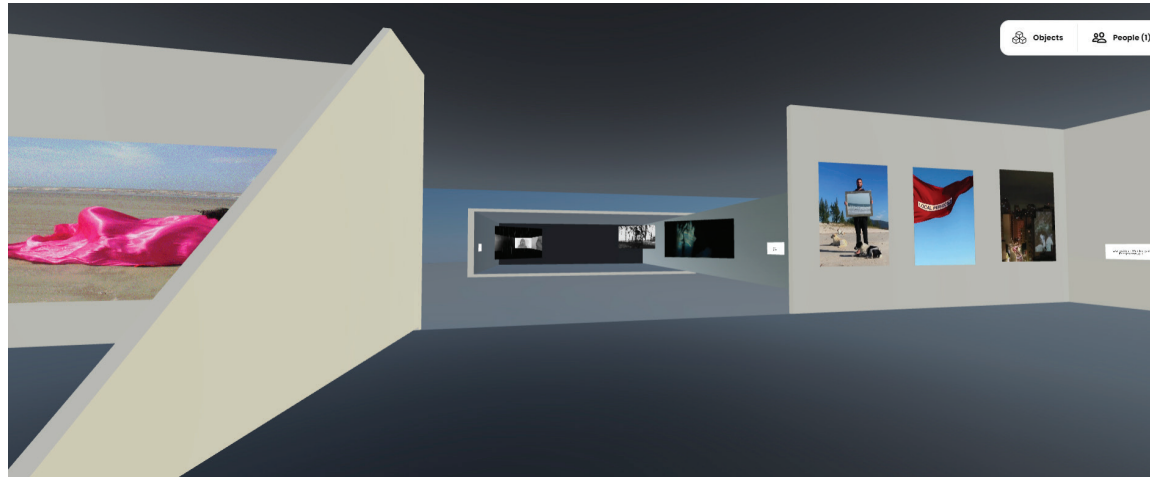
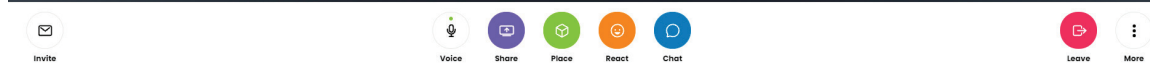
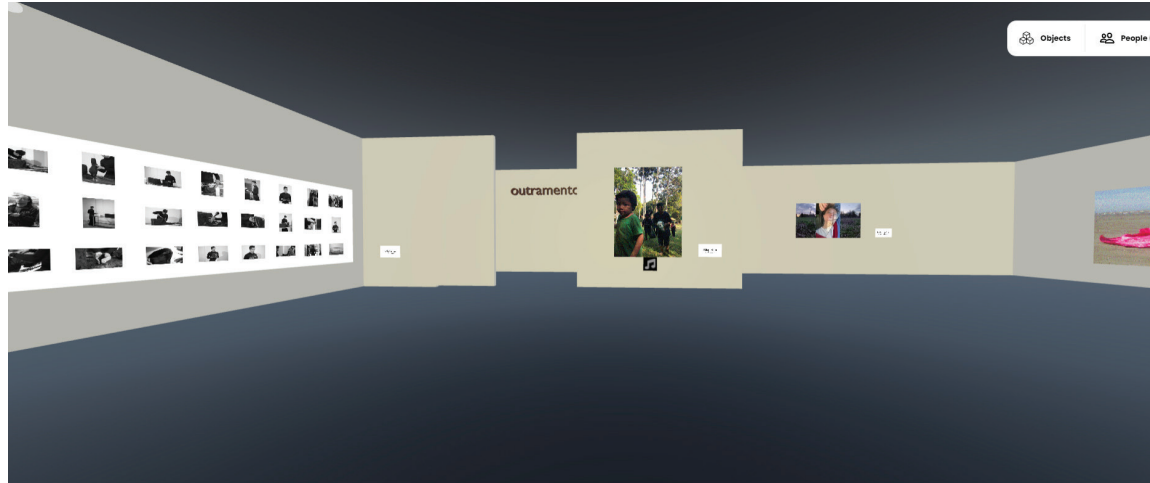
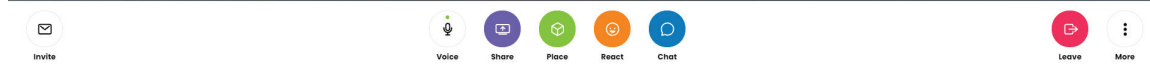
IVONNE VILLAMIL

JORGE FERREIRA
FRANCO

JÚLIA IWANAGA
Unesp

EDUARDO AFFONSO
Faculdade Impacta

Poetic Environments



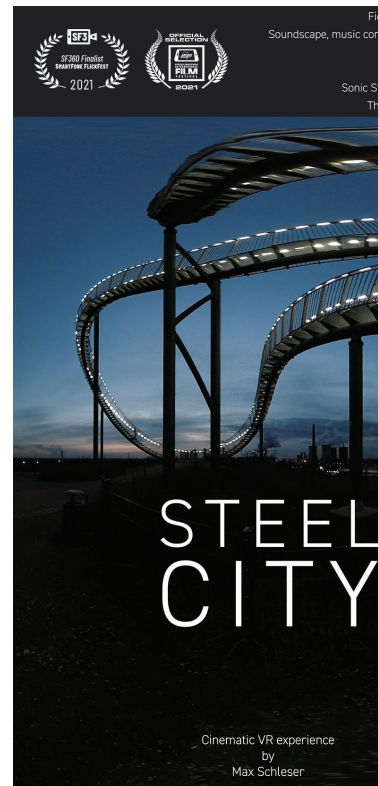
Steel City

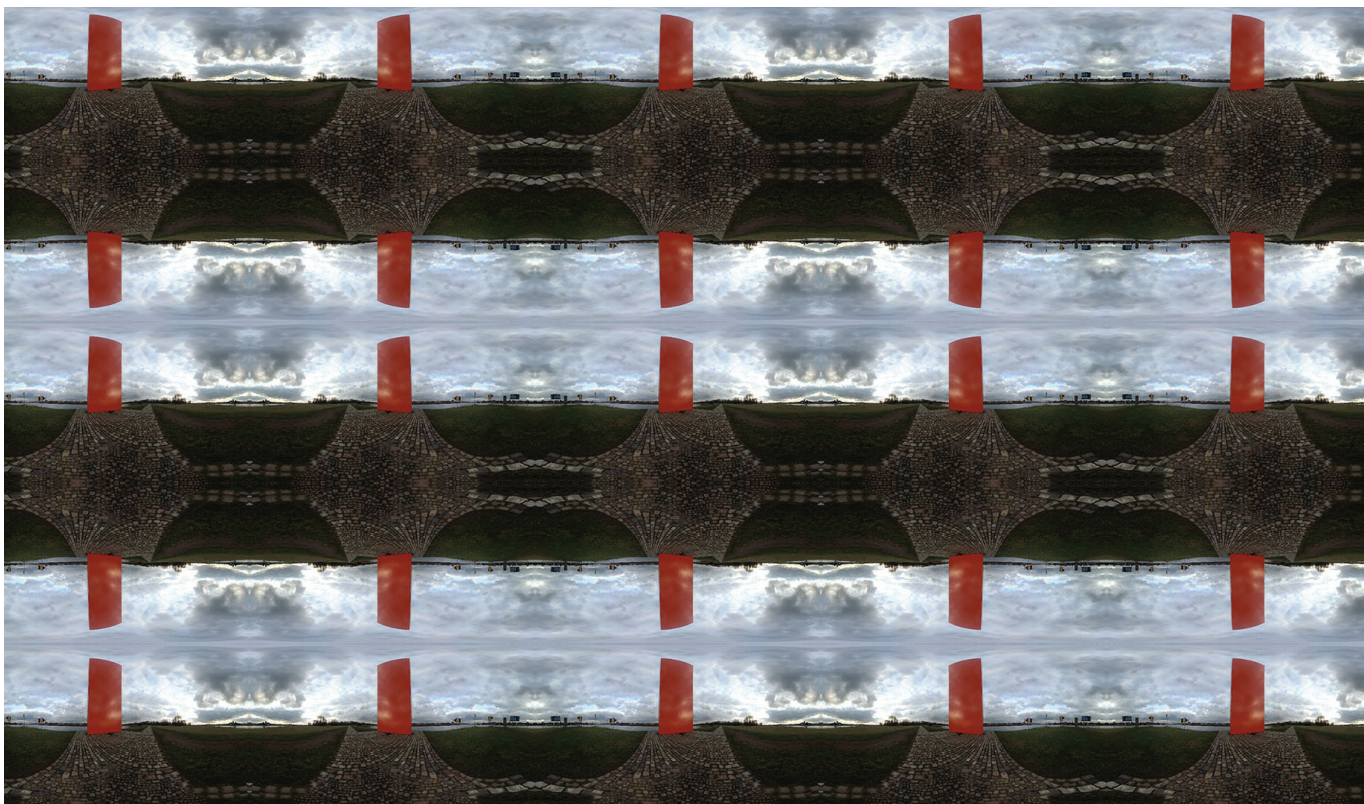
MAX SCHLESER

Swinburne University of
Technology

Industrial past colliding with artistic futures Where the river Rhein and Ruhr intersect in Germany, you will find Duisburg. This Cinematic VR experience portrays the city's public art, the Rhine Orange, Landschaftspark, Love Parade memorial and Tiger Turtle – Magic Mountain through audio-visual abstraction. As a kaleidoscope brings new perspectives into interaction through its own abstraction and reflection, Steel City aims to change the stereotypical representation of this post-industrial region. By means of using an accelerometer microphone the sound of these steel sculptures was recorded and provided an inspiration for the visual treatment of the video artwork Kaleidoscope translates from the ancient Greek for observation in beautiful form. Max Schleser captured these public artworks with an omnidirectional video camera and Simon Longo/Dithernoise's original soundscape for this audio-visual experience is based on the field recordings. The Cinematic VR experience as much as the public artworks, display the dialectic of change and stagnation

Experimentations





Field Recording: Simon Longo
Composition and spatial mix by
Dithernoise / Simon Longo
Spatial audio encoding by
Late Design / Darius Kedros
The Garden Studio Melbourne



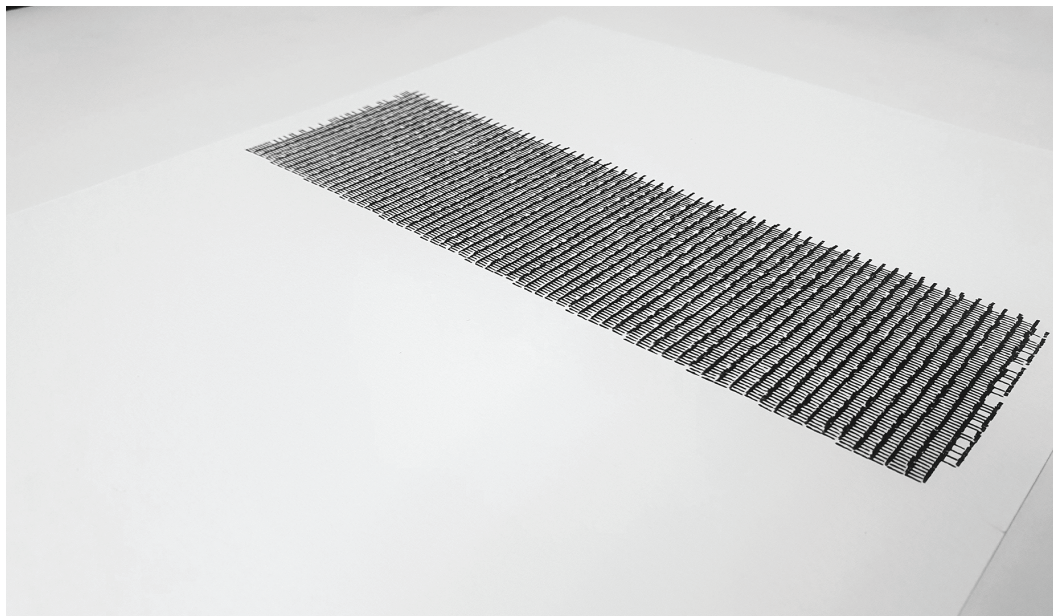
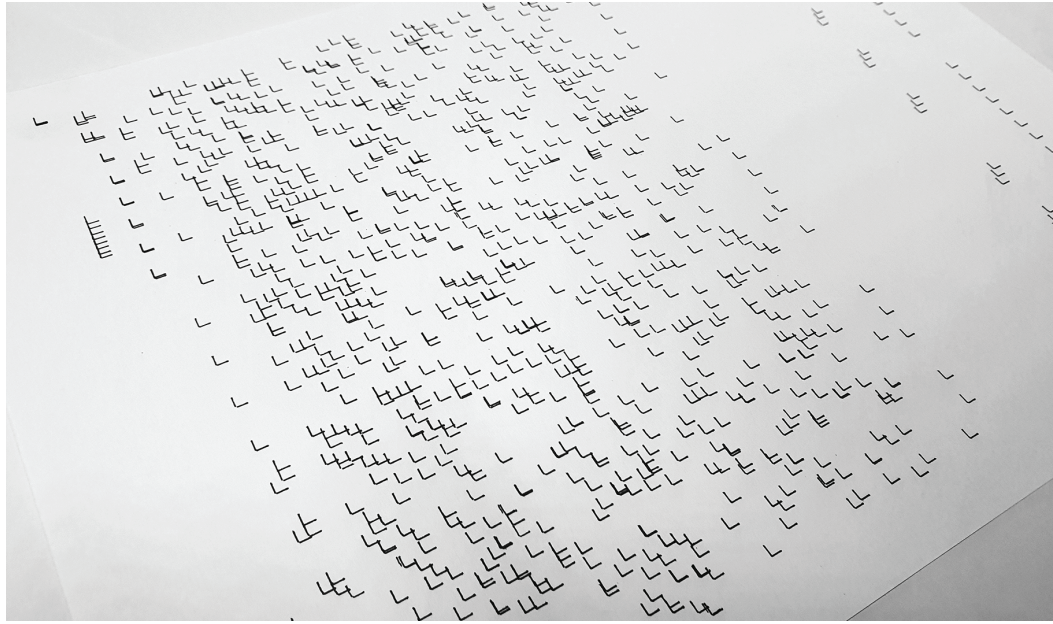
SYMB.0-21

JINGYIN HE

Massey University

SYMB.0-21 is an exploration of the symbiotic relationship between sound and image via bytebeat (discovered by Ville-Matias Heikkilä), a very short computer program that utilizes digital-arithmetic operations to generate an endless loop of unique output and interpreting them as raw audio output. A blink moment (360ms, as described in Mahāsāṃghika) of these unique output is rendered as still image, revealing their spatial-temporal relations through the lens of ancient time units and drawn by a plotter using 0.1 blackliner on 180gsm paper.

Poetic Environments



Chromatic Sketches

HOSSEIN NAJAFI
AUT University

This series of 'chromatic sketches' constitutes an experimental exploration of hue, in shaping and expressing vibrancy in the character design for a short film. The technique was specifically used for developing dynamic treatment of the characters Tim, Stella and her mother in my current PhD project. In these paint sketches, colours have no figurative purpose beyond elevating the human figure to a state of creative exposition. The observer is invited to contemplate the essence of the character, through their experience of hue, form, texture and shape. Here, dynamics are silent, gestural, and tied to 'essence' rather than figurate exactness. These chromatic sketches were created quickly, usually within 10 to 20 minutes (although some expressions took less than two minutes to create. This approach enabled the artist, freedom from the tyranny of detail and the urge to reason and rationalise. The underlying principle in such life studies is that intuition and impression might drive thinking in addition to an intrinsic desire to radiate intensity.



Poetic Environments



Exercises in Delicacy

IRENE PEIXOTO

Universidade Federal do Rio de Janeiro

The five poetic-object-books in this series were created from discarded physical and digital materials related to old art projects. When these discarded materials were found again during the pandemic's lockdown phases, in efforts to clean-up the artist's studio—that is, outside the context that engendered them—the inoperative poetics of the images and the possibility of new readings were revealed. Recycling materials means finding them strange, casting a lingering gaze over them like someone viewing them for the first time. An art project is never recreated; rather, it is always an expression of something that did not exist before. These books are part of my investigations into the boundaries between art and design. Through them, I explore the meanings of forms and reiterate the importance of coordinating contemporary design with other areas of creative thought so that, more than just aestheticize and functionalize the world, we can revolutionize it.

Poetic Environments



Resiliência

ROSANGELLA LEOTE

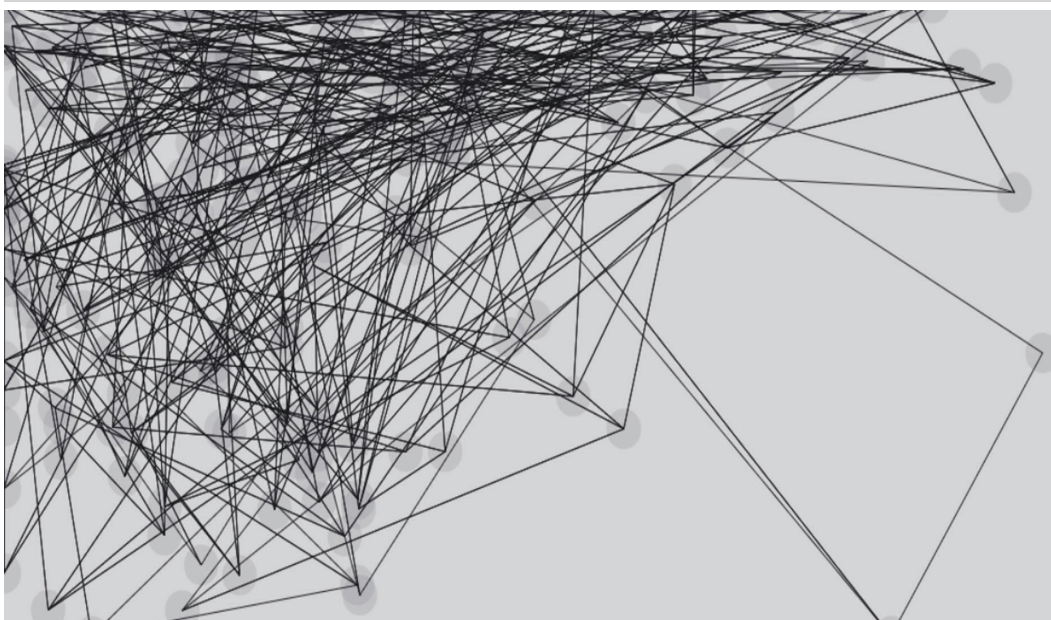
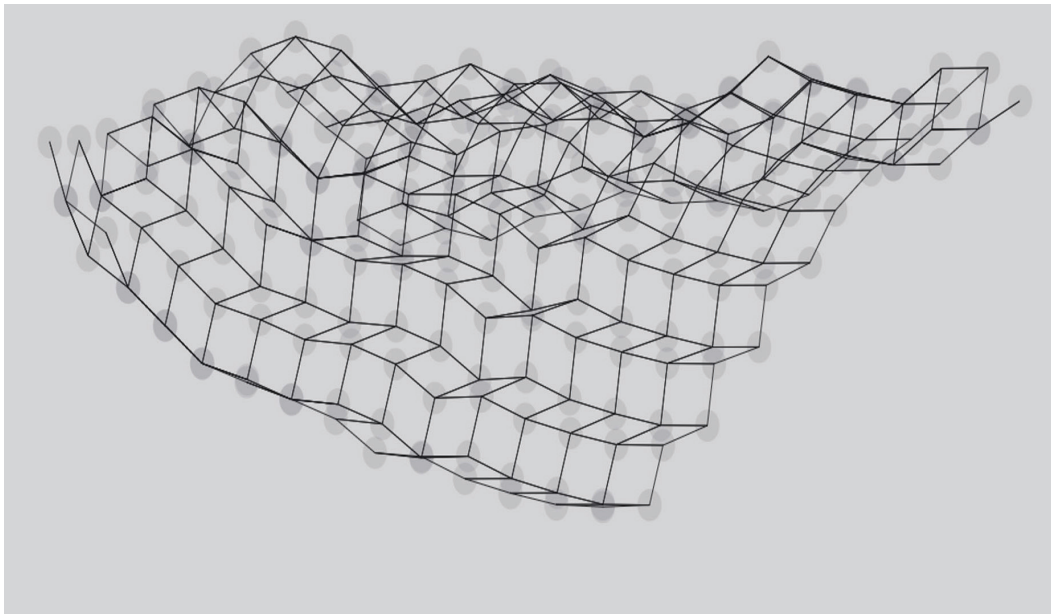
Unesp

CRISTIANE SIMÕES

Unesp

Resilience is the ability of certain organic and natural systems to regenerate after a disturbance. The notion is applied to the digital context. The work Resilience is related to the concepts of spring-mass, coming from physics, those of "molar" and "molecular", from the philosophy of Deleuze and Guattari and the concept of "agency" proposed by Murray about digital interactivity. We propose the IMAGE as representation of the physical concept of Spring-mass, where each spring is materialized by the connection between two points. The SOUND has two states: sound on - frequencies that refer to ocean waves and their resilience - adapting while transform the shoreline; sound off - space to experience the tension of the spring net that will always give a specific answer according to the tension of clicking on the spring-mass.

Poetic Environments



Kandinsky's Poetics

**ISABELA SOUSA
GUIMARÃES**

Centro Universitário
Claretiano

SABRINA MAIA

UFU

Kandinsky's Poetics is a creation of an interactive platform for the learning of abstract art, especially Kandinsky. Honoring the Bauhaus Centennial in 2019, the platform seeks, by using UX / UI Design methodologies and tools, an Emotional Design approach and Gamification strategies, to stimulate creativity, critical thinking and the pursuit of knowledge about Kandinsky's work and life, as well as valuing the importance of Bauhaus for the modern and contemporary movement, strengthening relationships between art, technology, learning and design.

Methodologies & Educational Projects



VOLTAR



SIM, ISSO É UMA PINTURA

Nome: Succession
Ano: 1935
Dimensões: 79x99 cm.
Suporte: Óleo sobre tela
Tipo: Abstração biomórfica

CONHEÇA A PINTURA

VOLTAR

PONTO

DESLIGAR SOM

Já na música e na dança, ele encontra força para o estabelecimento de ritmo. Dançando com a ponta dos pés criamos desenhos no chão. O sapateado é um bom exemplo de dança a partir de pontos.

CLIQUE NO RITMO DA ANIMAÇÃO:



Enquanto isso, na música, podemos identificar o ponto principalmente nos instrumentos de percussão. A bateria produz sons curtos e fortes que, inclusive, são representados por pontos ocos e fechados nas partituras. No entanto, é no piano em que ele se encontra em sua forma mais completa.

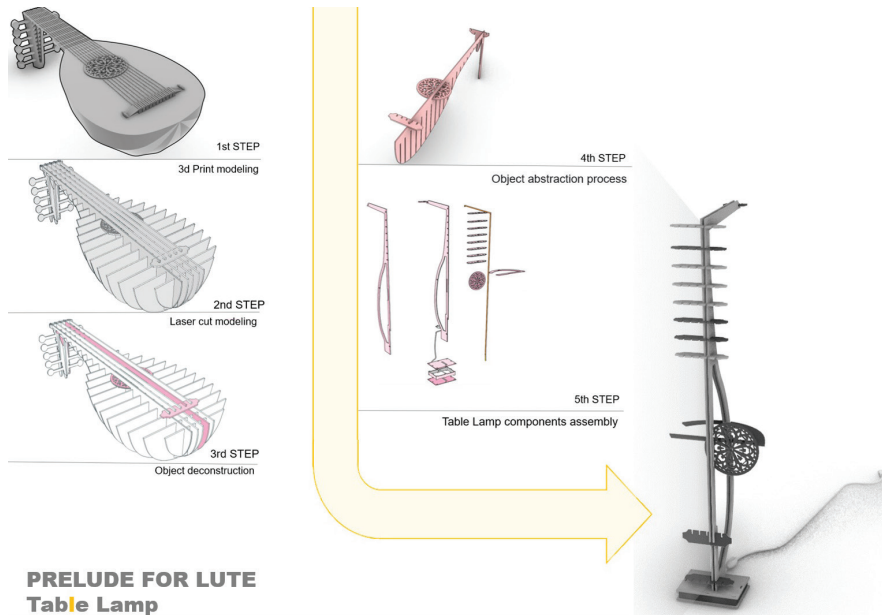
Table lamp: Prelude for Lute

LUÍS GUSTAVO GONÇALVES COSTA

Centro universitário de Belas Artes SP
Universidade Santo Amaro

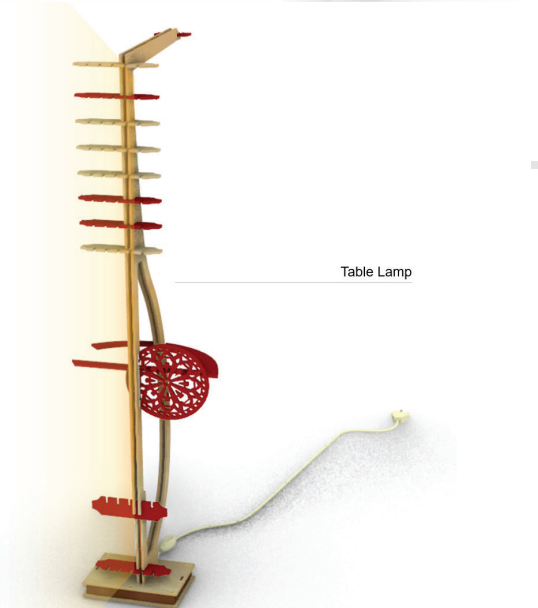
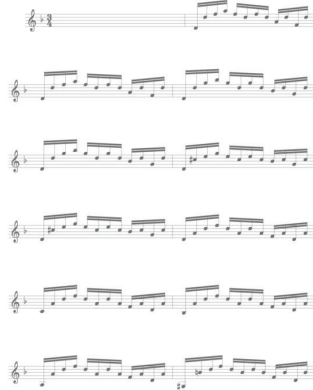
The design of the table lamp is the result of digital craftsmanship and its initial concept is the song Prelúdio para Alaúde, composed by Bach. Prelude is understood as an introductory piece to another major work, such as an opera, for example. The creation process takes place in 3 stages: the first is the modeling of the Lute, with the realistic creation of the components, materials and colors of the musical instrument in the Rhinoceros® software; the second stage is the deconstruction of the shape, slicing the volume into the three Cartesian planes and selecting the emphatic pieces, rosette for the mouthpiece, neck, strings, nut and speaker; the third step is for the digital fabrication in laser cutting and the assembly of the luminaire. Thus, the luminaire is structured in two vertical pieces locked by horizontal pieces repeated in the cadence of the frets on the instrument arm, resting on the support that houses transformers and power supply. Thus, the prelude announces Fac si Lux.

Methodologies & Educational Projects

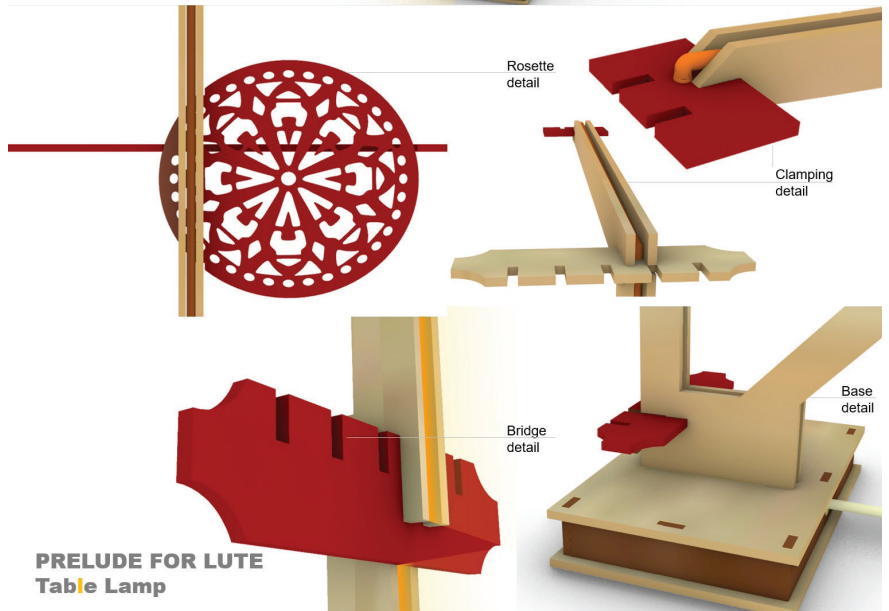


**PRELUDE FOR LUTE
Table Lamp**

Prelude for Lute (J.S Bach)



**PRELUDE FOR LUTE
Table Lamp**



**PRELUDE FOR LUTE
Table Lamp**

Musical Instruments made by Deaf people

GUILLERMO AEMILIUS

DNC - MEC National Directorate of Culture
of the Ministry of Education and Culture

In 2012, I participated in a performance made by deaf community. It was an impressive performance and an amazing experience for me being part and feel how “deaf people” interpreting the National Anthem (LSU) sign language. Since that`s moment everything changed for me and I asked to myself as a designer, Is it possible made musical instruments for deaf people? Are there musical instruments for deaf people? Why deaf people don`t play music? What would be a musical instrument for deaf people? These questions were the trigger for this project. Most significant changes were social and cultural.

Methodologies & Educational Projects



Enactive Presence Lab:

Experiential Methodology on Embodied Cognition for Actors and Dancers as Researchers

The main purpose of the *Enactive Presence Lab* is to explore embodied practices to situate actors and dancers as researchers through updated ways of generating reflective theory with an experiential base. This documentary explores the importance in research of “moving” the ordinary perceptual state to perceive holistically rather than linearly or sequentially. This ‘alternative state’ was used to explore embodied representations in planet formation research. The main epistemological influence of this embodied research was informed by the ‘Santiago School of Cognition’ which contains the fruitful work of Francisco Varela and Humberto Maturana. The research was supported with measurement and check-up of data that emerged from the practices through EEG technology. The main result of this study was the co-relation of embodied practices generating drastic perceptual changes in the participants, producing a high level of theta waves, allowing integrative, intuitive, and holistic ways of producing embodied knowledge in relation to education and planet formation research.

ELIAS COHEN

Universidad Finis Terrae
AUT Auckland University
of Technology

HERNAN DIAZ

Universidad de Santiago
de Chile

Methodologies & Educational Projects



Ritual photography

BÁRBARA MILANO

Unesp

The investigation of the rite as a photographable object and photography itself as a rite based on the performative gesture of photographing are the guidelines of this work. Fruit of an immersion experience with the Huni Kuin people in 2017, and the development of a photographic work carried out in ceremonial circumstances using Amazonian power plants: ayahuasca, rapé, sananga; the present essay "Ritual Photography"

Gazes



Weave to yourself and being - Destejerser

The photographs presented are part of the ethnographic work done during the research I did in the master's degree in communication and social change. This research was carried out in Usuy, a town in southern Senegal in cooperation with the NGO Dexde (Design for development) and the Kalamissoo organization, a group of artisan women. During the time that I was living there, one of my biggest challenges was taking pictures. While trying to be respectful I was afraid to be part of the community and show myself in the territory, which implied unraveling and allowing myself to be. The smile of Naffy, who was my palm weaving teacher, invited me to be a part, and only then I did achieve these photographs that portray what my eyes saw while I was allowed to unweave to myself. These photographs, for the most part, are more than an ethnographic work, there are encounters.

**VALENTINA
ALCALDE GÓMEZ**

Universidad
Iberoamericana
Puebla

Gazes



Collaborative Vibration:

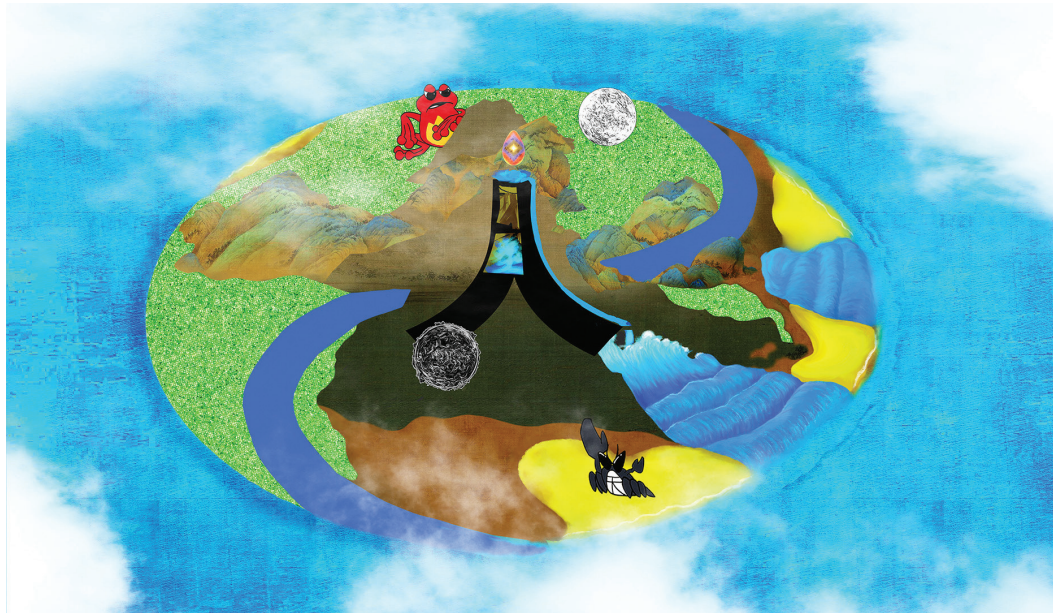
The Mythic Journey of A Coal Boy

Acknowledging the Anthropocene crisis, my research examines myth and myth-making to reimagine the contemporary mission and role of Claude Lévi-Strauss' bricoleur concept. Following Joseph M. Coll's Taoist and Buddhist systemic thinking inspired theory of sustainable transformation, the practice-led project evolves into an essayist film production that conveys a specific personal myth.

YIFAN UYA

AUT Auckland University
of Technology

Gazes



G-spots - Chakras & orgons

This is the seventh artwork of the G-Post series. It is a dynamic and interactive sensory installation that evokes a metaphorical meet between the chakras and orgonon (live energy discovered by Wilhelm Reich) energies. The arrangement of the arches follows the traditional definition of the chakras while their sound and light emanations promote representations of different "orgonotic" states (tension, charge, discharge and relaxation) of our vital energy (study by psychoanalyst Wilhelm Reich). they manifest themselves poetically in three different ways: a) Directional: oriented diagonally, the sensors must "require" peculiar movements and positions from the spectator, different from those that their bodies usually behave in everyday life. b) Sensory: as the pairs of arcs are "turned on", the sound emanating at first seems similar to our daily routines. The dimensions of the interior of the installation allow more than one person to interact inside it. This makes the experience become group and collective.

PAULO CESAR TELES
Unicamp

JUNIANO PRADO
Bromélia

ROSANA BERNARDO
Independent Artist

KLEBERT PALUCCI
Unicamp

**GUILHERME
ZANCHETTA ÁVILA**
Unicamp

Gazes



Link Cases

LINK Cases is an international showcase of the milestone projects developed by students concluding a Design undergraduate degree. It celebrates through the selected project an emergency of new creative thinkers. For the first edition, LINK Cases involved four universities, two in New Zealand: Auckland University of Technology and Media Design School, plus two in Brazil: Anhembi Morumbi University and the Federal University of Para.

Important to remember the majority of these projects were created during the COVID-19 impact, many under lockdown isolation and online learning. In this sense, LINK Cases offers a historically unique collection. The projects might have traces that will allow us to understand how social distance and online learning experiences had influenced the design outcomes produced throughout this sui generis situation.

Mostly, LINK Cases celebrate the talent and creativity of these brave new designers that managed to produce high levels of creativity despite the challenging year. They forged design outcomes that question how Design can contribute to the human condition and wicked problems problem-solving.

Congratulations to the designers on showcasing their works in the first edition of LINK Cases. Our most special congratulations to:

Camila Bothona, Hazel Hewison, Ezra Baldwin, Carlos Alexandre da Silva Costa, Charlotte Murphy, Qianying Li, Leonardo Santos, Hunter Lennan, Eliane Caroline Marquez Posadas, Helena Pereira Kalil Gomes, Sophia Figueiredo Lopes, Hina Nasir, Deanne "Fish" Dychinco, Arlena Hosking, Anne Caroline, Soares Xavier Carlos Lendel Marinho Vilhena and Alistair Kincaid.

You challenged the difficulties to create something meaningful and unique. We dearly wish this acknowledgement could be only the beginning of a successful trajectory in all means.

Kahikatea ka taea! (We can) fly above the tallest trees.

Marcos Mortensen Steagall

Auckland University of Technology

Sérgio Nesteriuk Gallo

Anhembi Morumbi University

Bringing Light to Solar Sails

ALISTAIR KINCAID

Media Design School

SUPERVISOR

DON CHOOI

Bringing Light to Solar Sails is an installation design to educate and ignite conversation around space exploration. The project derived from design and research lead exploration. The installation tells a story of the concept of solar sails, which are light weight space crafts that are propelled by light. They almost look like kits, they have a reflective material that when sun light hits then photons in the light transfer and propel then deep into space. They have the potential to reach extreme speeds of 20%. This could be used to survey beyond our solar system. The installation focus on a character that learns about this technology and uses it to reach a distant planet, Promixa B. The installation is made up of these 3 light box with projectors in. Much like the how solar sails are power by light the light of the projectors is what powers the exhibition. And ultimately bring light to solar sails for audiences as well. The messaged and purpose behind this installation is to inspire. Our curiosity and passion is what will drive the future of space exploration. In this story the character is what gradually ends up powering the solar sail to travel into space. His fascination is what fuel the laser. I believe deep down everyone is fascinated by the mystery of space, "Humans are driven to explore the unknown" (Neil Armstrong). It's important everyone has the opportunity to learn about space exploration, we can give audiences that chance by bringing light to solar sails.

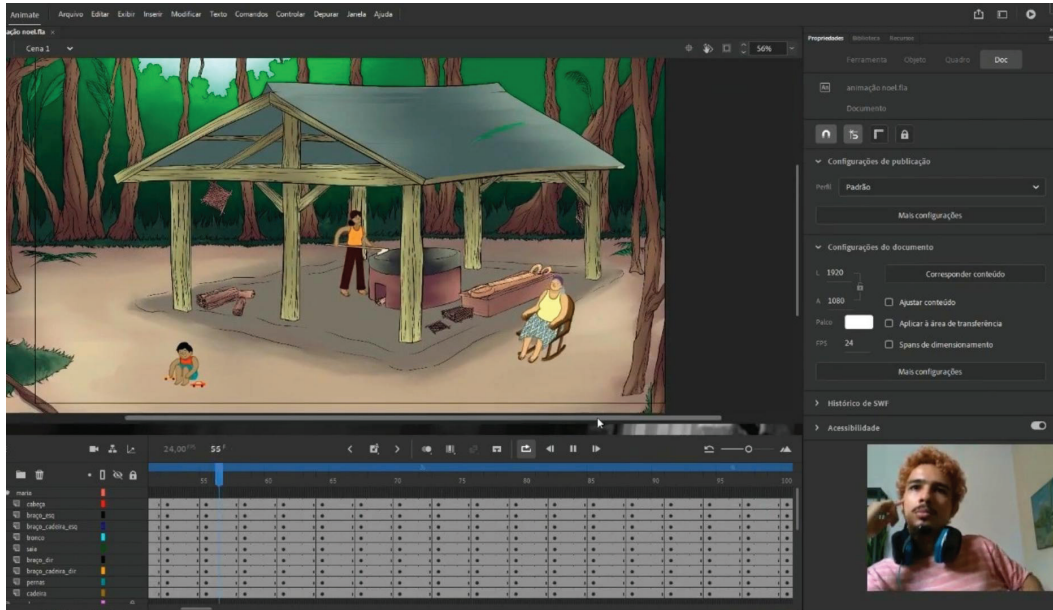


Contracartografias

CARLOS LENDEL
MARINHO VILHENA
UFPA

SUPERVISOR
ISIS DE MELO MOLINARI ANTUNES

This communication aims to present the author's contributions in making two animations, outlined by the project "*Contracartografia*" (www.contracartografia.com). This project is an exercise in international cooperation carried out by an interinstitutional and interdisciplinary team, which has prioritised the commitment to giving back to the communities involved in the research. At UFPA, the team included professors, fieldwork students in the communities, support students in the research effort and students dedicated to communicating the research results. The primary guideline of the research was to show the conflicts and tensions rising with the expansion of cities, affecting peri-urban communities (indigenous peoples, caboclos, quilombolas and riverine populations) through their lenses. The author's main task was the production of two animations: "*Reforma Agrária em Mosqueiro: territórios para o Bem Viver*" and "*Território indígena Borari: um olhar ancestral de Alter do Chão*" based on a collective construction of the script, setting and illustrations by project members, also considering the voices of the people portrayed. As a specific assignment, the author animated both themes with attention to natural, cultural and human landscapes, based on fieldwork team material: interviews, photos and videos. One of the strategies of the production team was to use the actual voices of the interviewees to dub their characters. In his effort to bring those scripts to life, he was responsible for the storyboard, sound mixing and editing, dubbing, frame-by-frame animation, editing and post-production.



Hope

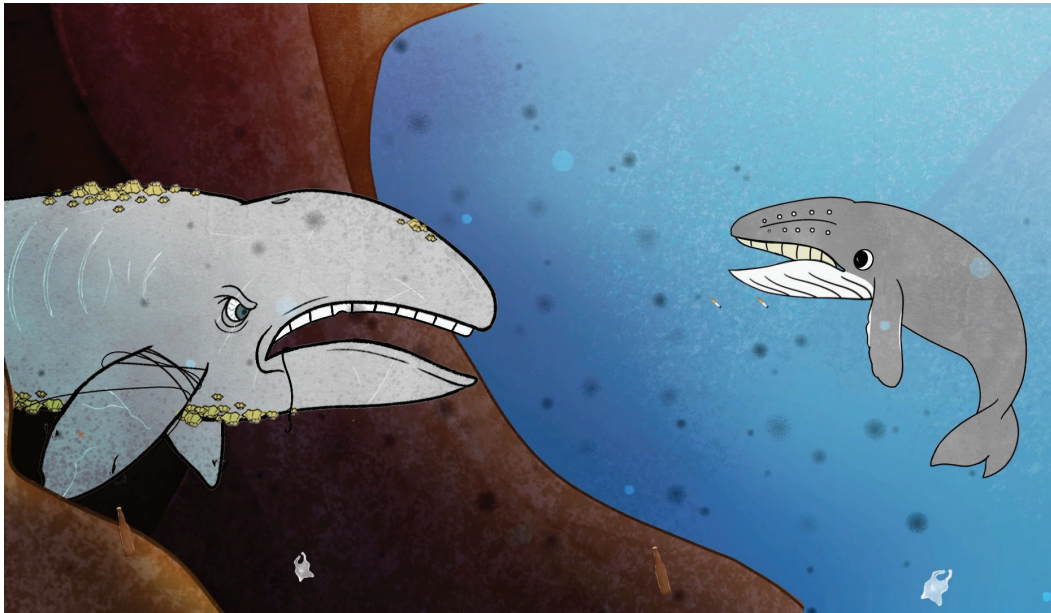
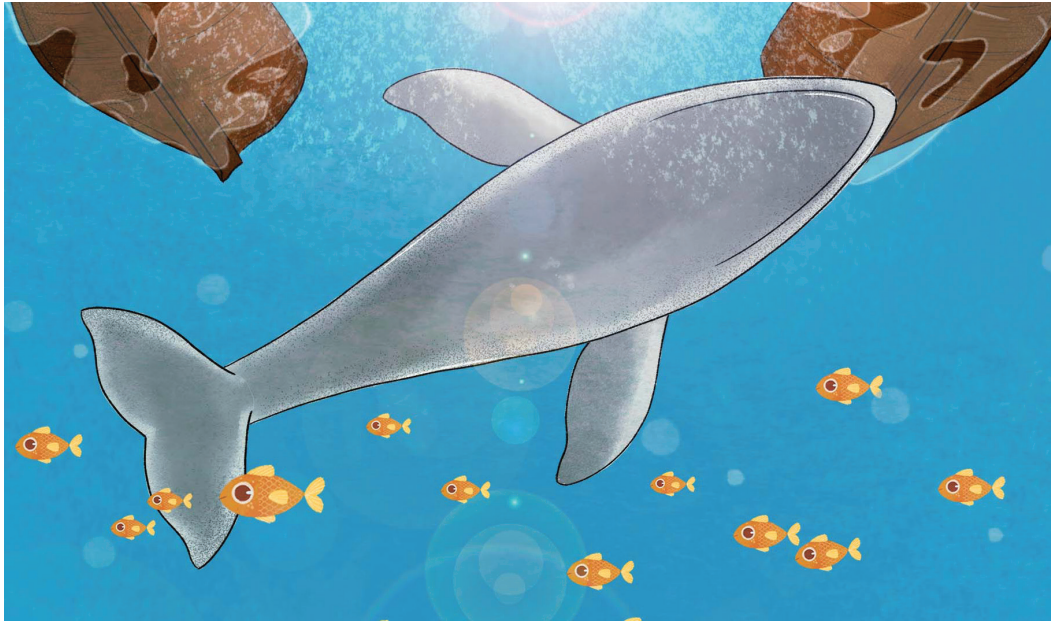
**ANNE CAROLINE
SOARES XAVIER**

Anhembi Morumbi
University

SUPERVISOR

SERGIO NESTERIUK

“Hope” aims to show how humanity keeps threatening the seas and ecosystems, exposing to the public the harsh reality and how it looks irrelevant for most people, considering that it's way more than just a plastic straw. There are 4 devastating issues that are significantly affecting marine life: pollution, petrol spills, poaching and drifting ghost nets offshore. The short movie starts with a family of gray whales on their migratory course from California to the Bering Strait, but during the journey, the family come across a lot of difficulties, affecting them significantly when Charlie is killed by whalers and Cris's captured by a trawl, leaving the whale cub Max behind. Some Years have passed when a humpback whale named Hope came across Max, now an adult gray whale, extremely affected by pollution and hate-filled, as the result of the pain caused by humans. Hope understands the pain that Max suffered and shows him how humanity is evolving with NGOs trying to take care of seas, beaches and injured animals, like Hope herself, who was caught in a ghost net when she was younger. Without mentioning all teaching classes about the ecosystem and how we can preserve it, what we can do to make a difference, how to be ecological and make the right decisions. The story brings a realistic theme about the current state of the oceans, although represented in a peaceful way, it shows how human interference is indeed harmful and causes a massive imbalance in nature.



Otherworld

ARLENA HOSKING

Auckland University
of Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

Created as a final semester undergrad project, *'Otherworld'* is a fae inspired comic book. It tells the first two chapters of an original story that is built off research into the Irish faery folk and their mythological history. Celtic mythology beams with wonder and depth, yet unlike Greek or Norse, isn't nearly as well known. It's barely understood by the average person and is slowly being lost to the younger generations. In order to bring life to these stories, research was conducted into the Irish faerie's beginning as the Tuatha De Danann, their significance to Irish culture, warnings found within the folklore, and unexpected links to the underworld. Using sequential illustrative storytelling in the format of a comic book, *'Otherworld'* has been created to celebrate these old tales, while intertwining them into an original story. The book follows a shy young female character with a scientific interest in insects accidentally disobeying the mysterious warnings she grew up hearing. Visual themes include a juxtaposition of entomology studies against insect inspired faery designs, a cartoon illustration style, and Celtic patterns. The full story plan explores ideas including making your own decisions, growing up, and respecting tradition but not being afraid to break away from it. The comic book is targeted at young girls aged 10-15 and aims to broaden their perspective to reveal a more traditional view of faeries, which is far darker and more mysterious than Victorian and modern-day interpretations lead one to believe.



Over the Rainbow

DEANNE "FISH" DYCHINCO

Media Design School

SUPERVISOR

DON CHOOI

Mama and I were quite close when I was younger. Growing up, discovering that I am lesbian, I gradually distanced myself from her and created a fake version of myself to continue to make her happy. However, the guilt of being a fraud has taken over me and I can no longer hide it. Over The Rainbow is a film dedicated to my mom and all the parents who might feel let down because of their child's sexuality. I realised that in order for me to be heard and accepted, I could first try to understand the hurdles parents face and try to see things through their perspective. I read through various other parent's stories and found several research works on LGBT issues between children and parents. I never really realised how much pain, confusion, and guilt different parents have experienced as popular media only frequently tackles the challenges of the LGBT and not so much about the challenges it imposes on the people around them. In hindsight, I wish I did all this study earlier because from all the stories and all the research, what I simply learned was that, ultimately, parents who struggle to understand their LGBT children simply want the best for their child. Their ideals might not always be the most progressive option to take but nevertheless, it is simply their way of interpreting what they deem "good" for the child's sake. Now, even though I am quite hopeful that Mama will appreciate my film and my message, I know I should stay strong and positive, whatever her reaction may be and whatever happens to us, over the rainbow.



I can - Journey of survival

HINA NASIR

Media Design School

SUPERVISOR

DON CHOOI

New Zealand has one of the highest rates of domestic violence in the developed world. It is especially hard for women with children, to leave. With so many global and local campaigns, what can I as a designer, do to address this issue where people can empathize and understand more. This creative project is a personal, contemporary visual expression of a domestic abuse survivor. Domestic Violence is not only physical but emotional, psychological, financial and verbal; it is all about power and control. This work highlights the classic cycle of abuse, obstacles and verbal abuse from a survivor's eye and highlights the questions, the obstacles and the challenges these women face to stand up and walk away. The objective here is for people to empathize and understand how these women and children live with the trauma every day. With help of symbology (cycle of abuse and obstacles) and line art graphics, a maze pattern is created that reflects the path of a DV victim, representing their life as a winding road. There is a way out but being in constant state of fear and anxiety and hindrances alongside verbal abuse, these women walk on eggshells every second of their lives. This fear and stress results in co-dependency and lack of self-esteem. The use of fabric with printed maze pattern wrapped around a female mannequin is symbolism of strength that these women wear everyday. The choice of fabric being soft but heavy like their lives seems fine from outside but filled with heaviness of stress and anxiety from within. Each phrase in the pattern is the most common verbal slurs these women are subjected to. We must work together as a collective community to look for the signs of abuse and try to help uplift these mothers and their children for the betterment of their future.



Home Sweet Home

**ELIANE CAROLINE
MARQUEZ POSADAS**

Anhembi Morumbi
University

**HELENA PEREIRA
KALIL GOMES**

Anhembi Morumbi
University

**SOPHIA
FIGUEIREDO LOPES**

Anhembi Morumbi
University

**VANESSA MARI
KIMURA**

Anhembi Morumbi
University

SUPERVISOR

SERGIO NESTERIUK

The project has as a goal to create a 2D digital animated short film using the principles and theories of the area. From the analysis of Fairy Tale adaptations throughout time, the short film illustrates the changes of role of the classic characters nowadays, in juxtaposition to their original characterizations. Through research, it has been noted that fairy tales, just as any other way of expression, went through countless adaptations throughout time to adjust to the current context of time. For that reason, it has been chosen to adapt a well-known tale, however shifting the point of view to a character that originally was an antagonist, The Witch. Therefore, breaking the stigma surrounding her image and bringing reflection about empathy and diversity to the spectators. As it is commonly known, the image of witches have always been connected to negative connotations and evil doings. Historically, the witches have been persecuted and slaughtered, specially during Middle Age. Due to this, it is not rare to see in fairy tales created during that time that witches were portrayed as villains, often compared even to Satan himself. This makes the image of the Witch an interesting character to turn into a protagonist. The short film involves around the adaptation of the popular tale Hansel and Gretel (Hänsel und Gretel), the version re-written and adapted by the Grimm Brothers, but within a context where the Witch is not evil, however Hansel and Gretel are the ones that are briefly the antagonists. From a start point of choosing a well-known tale, it's made sure certain expectancies from the audience about the characters. Those expectancies which will be broken throughout the film.



A Place Called Home

HUNTER LENNAN

Auckland University of
Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

'A Place Called Home' has been developed as a publication-based design output. Regarding the New Zealand COVID-19 Lockdown periods, the intention behind the book itself is to depict the hardships faced under a mental wellbeing narrative for the 18-25 age demographic within the Auckland and Waikato regions. As global recognition remains prominent over the pandemic restrictions, Aotearoa's reflection of the time period had hardly been gazed upon on a storytelling basis due to its shortened longevity in contrast to many Nations from around the globe. Thus, my intention is to bring light to individuals who have braved through this time period to tell their story, focussing predominantly on the mental wellness side of the narrative, three individuals were selected for an open-ended qualitative interviewing process. Enveloping into a conversational dialogue used throughout the publication. Along with these three interviews includes an additional self-reflection, completed by myself. In order to decipher the artistic direction of APCH, the intention of the narrative itself was to be considered. By including the 'My House is on Fire and I can't get out' notion, the intent of the publication became metaphorical indulgence in image-making. Therefore, the use of multiple physical design mediums such as Charcoal, Oil Pastel and Fine-tip Pens were used as a means of visualising the breadth of diction supplied by the participants in order to accurately depict their emotive outputs during the time period. Focussing on a combination of abstract expressionism and satirical commentary to work in conjunction to bring the book to life.

to put out the fire, it's okay
to ask for a helping hand.



A PLACE
Called
Home.



by Hunter Lennan.



& I can't
Get Out.

My Hands is
on Fire



Chatter Chatter
Makes Sure my
Brain doesn't
turn to Batter



"That bloke's
being awfully
quiet?"



Ponto de Fuga Group

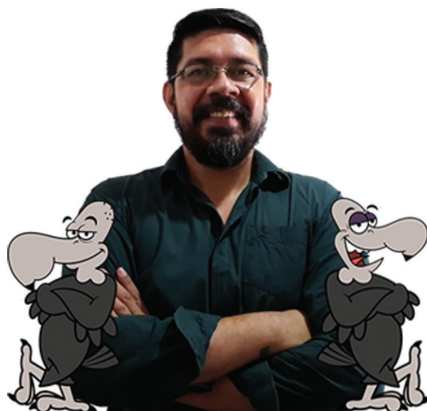
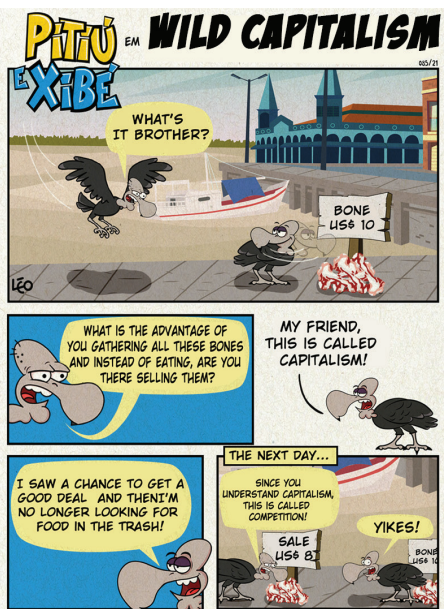
LEONARDO SANTOS

UFPA

SUPERVISOR

ISIS ANTUNES

Comic books emerged in the mid-19th century, during the industrial revolution. However, even though the comic has great relevance to society, it has always been limited to timid spaces in newspapers or occasional publications in other formats. If we are faced with this national scenario even today, what about the production of comics in the middle of the Amazon in the 1990s? In the 80's and later, the comics that circulated in Brazil had a content full of messages of appreciation of the American culture. So, to escape these and other issues, and still provide stories that the public could identify with, the Ponto de Fuga group emerged in the 1990s. Considered the pioneer of the independent publication in Belém (Pará), the members of the group fostered a culture of valuing regional artists, encouraging local production to discover new talents. And this was all done, without the help of the government, in workshops held by the group, initially in the central courtyard of a public library and later in a rented building, which served as a basis for discussions by various artists about local cultural production. Santos thus intends the progress of his course completion work, which will be scripted into a documentary format, showing the strong influence that the group provided to new comics artists in the region, including in its own production of strips about two vultures that roam the Ver-o-Peso, Pitiú and Xibé.



Memories from COVID-19

QIANYING LI

AUT Auckland University
of Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

This project aims to create a visual narrative, advanced through illustrations and poetry, that reflects the researcher's experience of lockdowns imposed by COVID-19. The narrative adopts the form of a publication to tell the story of the designer herself, who experiences being locked down in China after an exchange programme and unable to return to New Zealand due to travel restrictions imposed by New Zealand on international students from China. During the time the researcher had to wait in China to be able to return to New Zealand to complete her bachelor in visual communication design, the lockdown produced in her feelings of isolation, distancing, anxiety and many other emotions. She then expressed these feelings through illustrations and poetic writing, created in response to this unprecedented time. The illustrations and poetic writing encapsulate an artistic response to a historical moment, drawn into being through poetic writing and imagery. The project is a document of an era where all that is certain becomes uncertain. Illustrations are used through an autoethnographic approach to give voice to personal experiences through design. The research contributes to the exploration of poetic writing and illustration to document, understand and express a moment of crisis in human history. It will contribute to understanding the impact of the pandemics and make a historical contribution. The outcome of this project is a series of illustrations intertwined with poems in a graphical publication that encapsulates a perspective from inside the lockdown and reflecting on feelings and emotions. This artistic practice-led project is composed of a design artefact, materialised in a publication and an exegesis that contextualises the artwork and creates a distinct voice.



Green Spaces

CHARLOTTE MURPHY

AUT Auckland University
of Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

This research project explores the benefits of a connection with nature in cities and how graphic design can be used as a method to promote, educate and encourage the use of urban green spaces to help Auckland/Tāmaki Makaurau, New Zealand, city residents improve their health and well-being. This project is based on the knowledge that connection with nature is a basic human need and an essential part of living a healthy and enjoyable life. Connections with nature can be experienced in a variety of ways, including gardening, walking in parks, house plants, or watching nature through a window. Many studies have found exposure to natural environments is an important aspect of human wellbeing and has potential benefits for improving mental and physical health. Concepts such as Biophilia suggest humans have an instinctive connection with nature and practices such as Japanese Forest Bathing have been found to reduce stress and lower heart and blood pressure. The COVID 19 pandemic has resulted in a large number of the global population living under restrictions that limit social interaction and spaces people can visit, these restrictions have had significant effects on people's health and wellbeing. However increased studies have found those with access to green spaces during lockdowns, experience fewer symptoms of stress, depression and anxiety. Contact with nature was found to help people to cope with the limitations of lockdowns. Despite the large amount of information discussing the benefits of connection to nature, there are not many resources educating and encouraging the general population to utilise green spaces in the city. This lead to my research question: How can graphic design be used to help encourage people to reconnect with nature in urban environments.

GREEN SPACES

regrow • revive • reconnect



What's a green space?
 As simple as it sounds, green space is an area of grass, trees, and vegetation found within urban environments. This includes local parks, gardens, playgrounds and green corridors.

Benefits of urban green spaces:

- Improves health and well-being of city residents.
- Supports education and environmental awareness.
- Enhances biodiversity and supports wildlife.
- Reduces carbon dioxide and air pollution.
- Provides cultural, historical and connections.
- Improves air and water quality.

regrow • revive • reconnect

GREEN SPACES
 City Guide To Green Spaces
 Auckland | Tāruaki | Mākauau

Improve Your Well-being With Green Spaces

Practice Mindfulness
 Mindfulness allows you to be able to observe those things you are doing, feel, and what is around you.

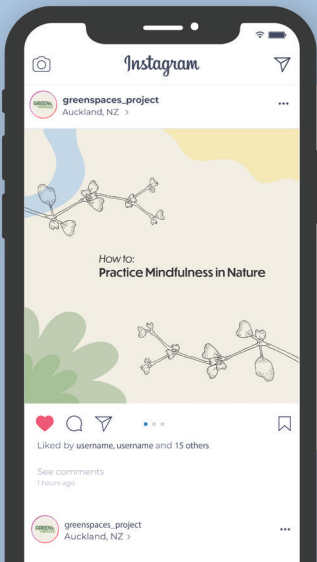
Connect with others
 Visit a green space and connect with your friends by going for a walk or having a picnic.

Stay Active
 Adding to or making existing outdoor spaces, helps to improve our mood and our sense of well-being.

Get Creative
 Use a camera or smartphone to take photos of your favorite green spaces.



- Auckland Central Green Spaces Guide**
- Victoria Park**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.
 - Albert Park**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.
 - Horewood Park**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.
 - Hornsby Park**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.
 - Rippon Park**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.
 - Auckland Domain**
 Open for visitors during school holidays, weekends, public holidays, and school holidays.



1. Put your phone + other distractions away so you can be fully present in the moment.

3. Observe your surroundings, notice three things you can see, feel + hear.

4. Take a deep breath, in through your nose + a long exhale out your mouth, releasing any worries.

Isabel Valente – A journey for the extraordinary

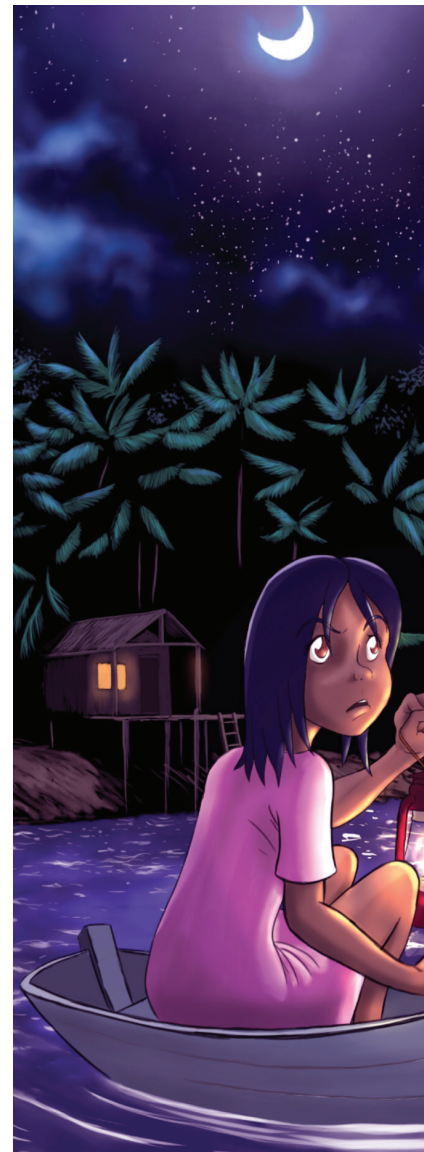
CARLOS ALEXANDRE DA SILVA COSTA

UFPA

SUPERVISOR

ISIS DE MELO MOLINARI ANTUNES

Isabel Valente's story is a course completion work that Costa has been developing. It is an extraordinary narrative that mixes fiction, history and local myths. The narrative has a theoretical foundation in Joseph Campbell's Hero's Journey and presents an ordinary person, Isabel Valente, who goes out to encounter something extraordinary going through several conflicts. The Amazon region is rich in stories, curious figures and fantastic stories, however, some of them are unknown to most of the population. This forgetting is imperative in Belém-Pará, a region that has a rich history and myths lost under years of urban progress. With the intention of recovering part of that past, Costa is producing Isabel Valente's adventure in webtoon format media. The proposed narrative has as its reference the mythology of the region, in the figure of the legendary creature of Mapinguari and chronologically it is located in the historical period known as Belle Époque, in which the city of Belém underwent an aesthetic renovation financed by the rich rubber trade. The plot develops in a luxurious Belém, in which the sumptuousness aimed to serve an elite that sought to bring European glamor to the region. Another important point in the plot is the participation of a character inspired by the inventor from Pará, Júlio Cezar Ribeiro, recognized for his pioneering spirit of driving in balloons. All these narrative elements will have their highlights within the comic book, with the aim of providing the reader with a reflection on Belém, in its mythological and historical dimensions.





Transcendence

EZRA BALDWIN

AUT Auckland University of
Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

Non-binary genders are an emergent and crucial discussion and reflection to promote a society capable of understanding diversity. There is an established field of academic research around gender and queer perspectives, however the understanding of non-binary genders is arguably new and an emergent field. The term non-binary can be considered new, but the identities that it encompasses have existed for millennia but have been erased to empower a heteronormative, patriarchal society. Only recently this community has been brought to light by the necessity of finding answers that can contribute to their acceptance and understanding in a multitude of spaces. The research project contributes to emergent discourses in gender theories, promoting reflection about gender parameters in contemporary societies. The significance of the project lies on its focus on an emergent field of research approached through a form of autoethnographical inquiry, as well as humanising non-binary genders and experiences to people outside of the LGBTQ+ community. Living as a non-binary person has given me a *sui generis* perspective to observe and critique society's established gender patterns. By exploring this perspective, the world can be seen in a way that is less restricted by society's heteronormative expectations. This view can encourage individuals to be able to choose and experiment with the qualities and facets of one's own identity. In my practice I will use collage and assemblage to create artefacts to investigate and articulate experiences as a non-binary person indwelling in a binary society. The aim of these artefacts is to contribute to the humanization of non-binary experiences, presenting them in a way that is impactful and thought-provoking. These artefacts will foster a process of reflection about non-binary genders, and may open dialogues around gender expectations, pressures, the effects of a strictly binary culture and the policing of gender stereotypes. In my creative practice I co-relate these binaries with the desire for beauty and excellence and reframe them into a social commentary of existing outside of these spaces, and the pain and joy that comes from growth and acceptance.

Shadows

HAZEL HEWISON

AUT Auckland University of
Technology

SUPERVISOR

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

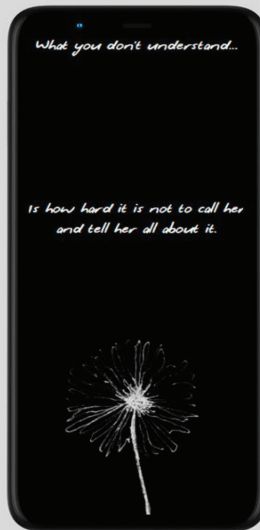
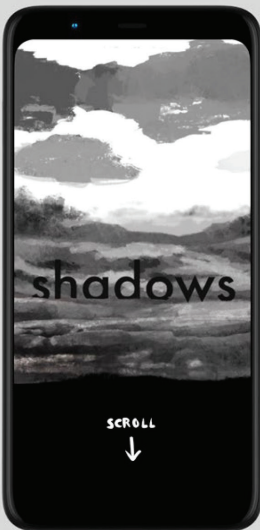
This is an artistic practice-led research project entitled *Shadows*, that deals with a fundamental human topic, the nature of grief. The purpose of this project is to illustrate an unspoken personal experience while exploring how graphic design and storytelling can be articulated inside digital environments. *Shadows* has a particular interest in two qualities of this digital network ecology: immersion and interactivity. This project is driven through a phenomenological attitude and by paradigmatic commitment of a non-pregiven reality, a way to approach research in order to “identify phenomena through how they are perceived by the actors in a situation” (Lester, 1999, par.1). In this paradigm, I consider the autoethnographic approach to investigate the expansive landscape of grief, through personal experience and outside perception. The project contributes to discourse, understanding how storytelling can be articulated as a transformative design practice journey. In 2018, my beloved mother had a recurrence of malignant Melanoma cancer six weeks prior to her passing. *Shadows* as a concept was born out of a three-year burial of emotion, approached with the hope that cautious immersion into a repressed memory would begin a new and healthy grieving period. The work has no clear opening or resolution, a true reflection of the experience of grief using graphic design conventions and storytelling structures. The major outcome of this project will be an illustrated narrative using digital platform and transmedia production principles. The research on storytelling and illustration will be to be pushed into hybrid space, using animation and interactive websites. The project contributes to knowledge about the understanding of how storytelling and illustration can be empowered by the use of multiple platforms and a transmediatic approach.



shadows

Hazel Hewison

Exploration of a grief stricken landscape through illustrative storytelling.



Plushland Curse

CAMILA BOTHONA

Anhembi Morumbi
University

SUPERVISOR

SERGIO NESTERIUK

Soulslike games have been appearing increasingly in the game market worldwide, engaging its public with the great mechanical difficulty, high level of character progression and exciting combats against challenging enemies intrinsic to the genre. Despite its popularity, this kind of game is not yet officially considered a genre by the industry, as it is believed that games with gameplay and theme similar to the first soulslikes seek to be copies of them, mainly due to the lack of innovation in the most recent releases. Based on the analysis of the history, characteristics and opinions about the soulslike genre, this study seeks to understand whether the theme subversion of this type of game can help consolidate it as a distinct genre. Mixing its difficulty and its high level of frustration with a more joyful and fun context, we believe it is possible to deconstruct the idea that the melancholic theme and the sullen look are mandatory in games of this genre. With that in mind, we then propose a product that makes this mix, named Plushland Curse, in addition to suggesting several mechanical innovations and comedic reliefs, aiming to introduce a new soulslike model to the market, consolidating it as a genre and encouraging other developers to contribute to more design innovations in the segment in order to build a more plural market for soulslikes.



